



# REGOLE ITSF DEL CALCETTO

---

## **REGOLE DI GIOCO STANDARD**

Versione 1.0

Febbraio 2019

Traduzione di Nina Mattich per la ATST  
basata su

ITSF RULES OF TABLE SOCCER  
**STANDARD MATCHPLAY RULES**

Version 1.0  
February 2019

“By relieving the brain of all unnecessary work, a good notation sets it  
free to concentrate on more advanced problems.”

– Alfred North Whitehead

<b>1) INTRODUZIONE</b>	<b>3</b>
1.1 - BACKGROUND	3
1.2 - FILOSOFIA	3
1.3 - TERMINOLOGIA	4
1.4 - STRUTTURA DEL DOCUMENTO	4
1.5 - INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE	5
1.6 - SCOPO	5
<b>2) DEFINIZIONI</b>	<b>5</b>
<b>3) STRUTTURA DEL MATCH</b>	<b>8</b>
3.1 - PAUSA	8
3.2 - INTERRUZIONI	8
<b>4) LE REGOLE DI GIOCO DEL MATCH</b>	<b>9</b>
4.1 - INIZIARE UN MATCH	9
4.2 - METTERE LA PALLA IN GIOCO	9
4.2.1 - POSIZIONARE LA PALLA	9
4.2.2 - PROTOCOLLO READY	9
4.2.3 - DOPPIO TRASFERIMENTO	10
4.3 - POSSESSO	10
4.4 - PALLA MORTA	11
4.5 - PALLA FUORI DAL TAVOLO	11
4.6 - DOMANDA DEL GIOCATORE	12
4.7 - PUNTI SEGNATI	12
4.8 - CAMBIO POSIZIONI	12
4.9 - SPINNING (RULLARE)	13
4.10- PASSAGGIO	13
4.11- CONTATTO CON LA PARETE	14
4.12- INTERRUZIONE PER INFRAZIONE	14
4.13- TIME-OUT	15
4.14- ATTRIBUZIONE DI UN TIME-OUT	16
4.15- GIOCO IMPROPRIO	17
4.15.1 - DISTRAZIONE	17
4.15.2 - RESET	18
4.15.3 - JARRING	19
4.16- RICHIESTA DELL'ARBITRO	19
4.17- ARBITRO	20
4.18- RICHIESTA DI PAUSA MEDICA	21
4.19- MANUTENZIONE TAVOLO	21
4.20- INTERRUZIONE UFFICIALE	21
4.21- TRA GAME	21
4.22- CONTROLLO DEL TEMPO	22
4.23- CONDOTTA DEI GIOCATORI	22
4.24- CONDOTTA DEGLI SPETTATORI	23
4.25- PERMESSO	23
4.26- AGIRE SULL'AREA DI GIOCO	23
4.27- CAMBIAMENTI AL TAVOLO	24
4.27.1 - CAMBIARE LE MANOPOLE	24
4.27.2 - PULIRE IL FONDO	24
4.27.3 - LUBRIFICARE LE STECCHE	25
4.27.4 - MANUTENZIONE TAVOLO	25
4.27.5 - MODIFICHE AL TAVOLO	26
4.28- SET PALLA	26
4.29- PRATICA	27
<b>5) PENALITÀ</b>	<b>27</b>
5.1 - TIRO DI RIGORE	28
<b>6) VECCHI REGOLAMENTI</b>	<b>29</b>

## 1) INTRODUZIONE

### 1.1 – BACKGROUND

Questo documento rappresenta un passo significativo sulla strada in cui le regole del table soccer, foosball, footballino o calcetto, sono immaginate e presentate.

Il progetto è nato dal riconoscimento che l'esistente regolamento ITSF è ormai datato; gli aggiornamenti ITSF che si sono susseguiti nel tempo sono risultati in un documento che necessita di una rinfrescata.

Il documento esistente è una base grezza per la creazione di regolamenti per altri tipi di eventi e per rendere possibile la traduzione delle regole in altre lingue.

Per rendere possibili questi obiettivi è necessario un nuovo schema e il documento Standard Matchplay Rules è il primo passo nella direzione di questo progetto.

### 1.2 – FILOSOFIA

Le fondamenta delle Regole di gioco sono un sostanziale elenco di definizioni utilizzate lungo tutto il documento.

L'uso di un coerente insieme di definizioni per imbrigliarne la complessità, consente alle regole stesse di essere brevi e precise e invita anche ad un uso più generale della terminologia, in modo da poter essere d'accordo su cosa intendiamo per possesso o palla ferma, per esempio.

La leggibilità del testo è bilanciata dalla precisione delle regole e delle definizioni, e l'uso coerente dei termini minimizza ambiguità, soggettività, ridondanza e contraddizioni.

Gli obiettivi di questo approccio sono:

- facilitare l'interpretazione delle regole e l'arbitraggio
- facilitare una traduzione accurata nelle altre lingue
- facilitare la creazione di ITSF Matchplay rule books per altri tipi di eventi
- introdurre una coerente e consistente terminologia del foosball (calcetto)

È richiesto del tempo perché arbitri e giocatori familiarizzino con il nuovo approccio dello Standard Matchplay Rules (Regole di gioco standard). Sebbene vi sia un urgente bisogno di razionalizzare e semplificare le regole stesse, apportare modifiche importanti sia all'approccio che alle regole in un unico passaggio porterebbe a molta confusione e a un sovraccarico di feedback.

Pertanto l'intento della prima versione delle Regole di gioco standard è di seguire le regole ITSF 2015 il più fedelmente possibile. In questo modo possiamo essere sicuri che eventuali problemi siano dovuti al nuovo approccio, piuttosto che a nuove regole.

Ci aspettiamo quindi che il Regolamento di gioco standard esaudisca immediatamente i seguenti obiettivi:

- esporre ed isolare le complessità delle regole, in modo da facilitarne la semplificazione
- creare regole riassunte per giocatori con diversi livelli di abilità
- creare ulteriori Regolamenti ITSF di gioco, specificatamente:
  - Major national styles, per esempio Spanish 2Legs e Italian Rollerball
  - Regolamento giocatori paralimpici
  - Classic Double
  - Eventi speciali

### 1.3 – TERMINOLOGIA

In questo documento le frasi in corsivo sono termini definiti, o coniugazioni di termini definiti. Per facilitare la leggibilità il corsivo è soppresso quando il termine con significato colloquiale è sufficiente per la comprensione, per esempio *giocatore* o *stecca*, ma è usato quando è inteso un significato più preciso.

Storicamente ci sono incoerenze anche nel linguaggio più basilico del foosball (calcetto). Consideriamo il nome delle stecche, o barra, per esempio. Possiamo usare il termine che preferiamo, ma quando il contesto è un documento di regolamento formale, dobbiamo sceglierne uno e usarlo costantemente.

Qui il termine *stecca* è preferito al termine *barra*. C'è un rationale; una *barra* è generalmente considerata essere una trave solida colata con qualsiasi sezione trasversale, mentre una *stecca* ha più tipicamente una sezione circolare e può essere vuota. Inoltre, questo documento utilizza i termini *stecca del portiere*, *stecca del 2*, *stecca del 5* e *stecca del 3*. Il termine *stecca della difesa* è usato per descrivere la *stecca del portiere*, la *stecca del 2*, o entrambe, in accordo con il contesto.

In alcuni casi un termine comune è definito in modo specifico per evitare confusione con un significato colloquiale più ambiguo. Per esempio, un *giocatore* è sempre una persona, mentre l'*omino* è inanimato e attaccato alla *stecca*.

Le definizioni comprendono anche termini nuovi, che possono inizialmente suonare strani, ma nel momento in cui la loro utilità sarà evidente diventeranno più familiari.

Per esempio, due concetti chiave qui introdotti sono *trasferimento* e *transizione*. Un *trasferimento* è una scorciatoia per spiegare il passaggio della palla da un *omino* a un altro sulla stessa *stecca*, mentre una *transizione* avviene quando la palla abbandona l'attuale *stecca* di possesso.

Dove questa complessità è incanalata dalle definizioni, è possibile scrivere, per esempio, i passati regolamenti più semplicemente e in modo più preciso.

Termini e definizioni che includono nozioni di soggettività o intenzione sono evitati quando possibile; una *transizione* può essere intenzionale oppure no; il termine colloquiale *colpo* è soggettivo. Ci sono alcune eccezioni; per esempio, l'idea di *possesso controllato* contiene una quota di soggettività, ma è necessario per rappresentare correttamente le passate regole.

In altri casi nomenclature arcane sono sostituite da termini più descrittivi (per esempio,  *tiro di rigore rimpiazza fallo tecnico*).

### 1.4 – STRUTTURA DEL DOCUMENTO

Il documento inizia con la sezione **Definizioni**, dove tutti i termini sono raccolti in ordine alfabetico. Non è necessario leggere l'intera sezione; specifici termini possono essere referenziati come richiesto.

Le regole di gioco sono strutturate in sezioni, ognuna delle quali descrive una specifica situazione insieme alle regole e alle penalità ad essa applicate.

La prima parte di ogni sezione descrive il procedimento per dare luogo a questa situazione, tipicamente quello che un *giocatore* può o deve fare. La parte successiva raccoglie le regole, che sono sempre proscrittive (proibitive), dicono cioè quello che un *giocatore* non può fare e la penalità assegnata in caso d'infrazione.

Regole e penalità hanno nomi brevi che li identificano, consentendo un facile riferimento testuale e verbale. I dettagli del processo da seguire per ogni penalità sono raccolti in una sezione separata, chiamata **Penalità**.

A volte contiene delle interpretazioni, le interpretazioni non modificano o aumentano le regole, e sono formalmente non necessarie. Però, le interpretazioni sono spesso utili per evitare fraintendimenti e per comunicare come i casi più comuni o i casi limite vengono gestiti.

## 1.5 – INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE

Se vengono trovate una qualunque ambiguità o conflitto nel regolamento, il seguente procedimento deve essere messo in atto per ottenere una risoluzione:

1. Assumiamo che le regole e le definizioni siano complete e coprano il caso anche per omissione.
2. Le definizioni successive nel documento hanno la precedenza su quelle precedenti.
3. Le regole successive nel documento hanno la precedenza su quelle precedenti.
4. Le sezioni successive nel documento hanno la precedenza su quelle precedenti.
5. Fare riferimento alle interpretazioni.

## 1.6 – SCOPO

Questo documento definisce il Regolamento ITSF di gioco standard del foosball (ITSF Standard Matchplay rules of Table Soccer), che copre le regole standard per entrambe le discipline del doppio e del singolo. Le regole di gioco per altri eventi sono pubblicate in documenti separati.

Le regole di gioco definiscono quanti match vengono giocati; non comprendono più le regole concernenti altri aspetti del comportamento durante il torneo, come abbigliamento, droghe o condotta generale.

Sebbene le regole possano cambiare da un tipo di evento all'altro e tra diversi tipi di format, il medesimo set di regole viene utilizzato per le variazioni all'interno di un determinato format. Per esempio, lo stesso regolamento è applicato per un match su due game così come per un match a tre game.

## 2) DEFINIZIONI

In questo documento stampabile le definizioni sono raccolte alfabeticamente qui. È prevista una versione on-line, dove le definizioni diventano visibili quando il cursore si trova sopra il termine elencato nelle definizioni.

**Arbitro:** una persona adeguatamente qualificata che arbitra una partita e applica le regole di gioco.

**Area di gioco:** qualsiasi parte del volume interno del tavolo a partire dal *fondo* fino all'altezza massima delle sponde.

**Clash:** quando una qualsiasi parte del corpo del giocatore tocca una delle stecche del *team avversario*.

**Colpo:** quando la stecca di un giocatore picchia contro la *parete* con poca forza.

**Contact spin:** quando la stecca in *possesso attivo* ruota più di 360° prima o dopo il *contatto*.

**Contatto:** quando un omino e la palla si toccano.

**Conteggio dei tocchi alla parete:** il numero effettivo dei contatti della palla con la parete sulla stecca del 5 durante il *possesso attivo*.

**Controllo del tempo:** le parti di un match, che hanno un vincolo di tempo, ovvero il *possesso attivo* e le *pause*.

**Cronometro:** un dispositivo per tenere il tempo e misurare la durata del *possesso attivo* su ogni stecca.

**Deviazione/devia:** il momentaneo *contatto* in una *transizione non controllata*.

**Desk della direzione gara:** luogo in cui i giocatori si recano per contattare gli ufficiali del torneo.

**Distrazione:** qualsiasi azione dei giocatori eseguita durante il *gioco attivo*, che è identificata come illegale da queste regole o reputata illegale da un arbitro.

**Doppio trasferimento:** due *trasferimenti* consecutivi, eseguiti quando la palla viene messa in gioco.

**Evento:** specifica disciplina di foosball, per esempio Singolo standard o Doppio standard.

**Flessione:** flettere la stecca esercitando una pressione laterale sulla manopola.

**Fondo:** la superficie interna del tavolo su cui la palla è giocata.

**Format evento:** descrive come un evento deve essere giocato, per esempio qualifiche/singolo KO.

**Game:** l'obiettivo raggiunto quando un *team* raggiunge il *target punti*.

**Game target:** il numero di *game* richiesto per vincere il *match*.

**Giocatore:** una persona che gioca per uno dei due *team*.

**Giocatore avversario:** il giocatore dall'altra parte del tavolo in opposizione diretta al *giocatore offensivo*.

**Giocatore difensivo:** un giocatore del *team difensivo*.

**Giocatore offensivo:** il giocatore che ha possesso di palla.

**Gioco:** una *mossa*, un *trasferimento* o una *transizione*.

**Gioco attivo:** periodo di gioco in diretta, quando la palla è in possesso *attivo* o in *transizione*.

**Ha servizio:** durante un *match*, un *team* ha il servizio se ha subito il goal precedente o, se non ci sono ancora punti, se ha vinto il *lancio della moneta*.

**Interruzione:** un periodo in cui il gioco è temporaneamente interrotto, non sotto controllo del tempo.

**Interruzione per infrazione:** una breve *interruzione* del *gioco attivo* per poter dichiarare e processare un'infrazione.

**Infrazione non processata:** un'infrazione che è avvenuta, ma non è ancora stata processata.

**Jar:** qualsiasi *shake*, *shock*, *slam*, *spostamento* o *clash* da parte del *team difensivo*, che impedisce al *team offensivo* di mantenere o ottenere il possesso di palla.

**Lancio della moneta:** un processo che determina quale *team* ha l'opzione del primo servizio o la scelta del lato del tavolo.

**Luogo dell'infrazione:** l'*omino* dove la palla era posizionata quando è stata commessa l'infrazione.

**Manutenzione tavolo:** un'*interruzione* durante la quale un problema con il tavolo è risolto.

**Match:** un ritrovo che termina quando un *team* raggiunge il *game target*.

**Match format:** valori che determinano il *game target* del *match* e il *target punti* del *game*, ad es. 3/5 (al meglio dei 3 *game*, il *game* termina al 5).

**Mossa:** un *contatto* che causa movimento in una *palla stazionaria*, o un cambio di traiettoria o di velocità in una *palla mossa*.

**Omino:** omino di qualsiasi stecca, usato per controllare la palla durante il gioco.

**Palla appuntata:** una palla che è pressata dall'*omino* sul suo apice e che non è giocata immediatamente. Una *palla appuntata* può essere *palla trattenuta* o *mossa*.

**Palla aggiustata:** un *trasferimento* seguito dal *contatto* con la parte anteriore o posteriore dell'*omino*, seguito da un successivo *contatto* con lo stesso *omino*.

**Palla ferma:** *palla stazionaria* che non viene immediatamente giocata.

**Palla fuori dal tavolo:** la palla che lascia l'*area di gioco* e colpisce un oggetto sulla *struttura* o fuori dal tavolo, o rotola o si ferma sopra la *struttura*.

**Palla intrappolata:** una *palla raggiungibile*, che è ferma alla parete o nelle sue immediate vicinanze.

**Palla irraggiungibile:** una palla che è correntemente palla non raggiungibile da alcuna stecca.

**Palla liberata:** *palla raggiungibile* che non sarà a lungo *palla intrappolata*.

**Palla limitata:** nel contesto del *passaggio*, una *palla* che è *trattenuta*, *ferma*, *appuntata* o *aggiustata*.

**Palla morta:** una *palla stazionaria* che è *irraggiungibile* per ogni stecca.

**Palla mossa:** palla che sta cambiando posizione o rotazione.

**Palla raggiungibile:** una *palla* è *raggiungibile* da una *stecca* se un *omino* di quella *stecca* può avere un *contatto* con la *palla* senza fare *flessione* sulla *stecca*.

**Palla rocking:** una palla che gira velocemente e praticamente sul posto. Una palla rocking non è una *palla mossa*.

**Palla stazionaria:** una palla che non è una *palla mossa*.

**Palla trattenuta:** una *palla raggiungibile*, che è una *palla ferma* e non giocata.

**Parete:** una superficie interna verticale che delimita un lato del *fondo*, o se presente, la fascia plastica che circonda tutta l'*area di gioco*.

**Passaggio:** un *passaggio diretto* o *indiretto*.

**Passaggio diretto:** una *transizione controllata* subito seguita da un *possesso controllato* su una *stecca* dello stesso team, senza interposto *contatto* con la *stecca* del team avversario.

**Passaggio indiretto:** una *transizione controllata* direttamente seguita da un *possesso controllato* su una *stecca* dello stesso team, con interposto *contatto* con la *stecca* del team avversario.

**Passaggio schiacciato:** una *palla ferma* o *mossa*, che viene passata come risultato della forza verso il basso di una palla momentaneamente *appuntata* (palla schiacciata).

**Pausa:** un periodo sotto *controllo del tempo*, durante il quale il *gioco attivo* è sospeso temporaneamente.

**Pausa medica:** una *pausa* approvata per consentire a un giocatore di riprendersi da un infortunio o da un malore.

**Portiere:** l'*omino* sulla *stecca del portiere*, che copre la porta.

**Posizione corrente:** dove la palla è posizionata correntemente. Altrimenti: palla sotto *possesso attivo* o *possesso in pausa* da parte di una specifica *stecca* o *omino*, *palla morta*, *palla fuori dal tavolo* o in goal.

**Posizione dell'infrazione:** l'*omino* su cui era posizionata la palla, quando è avvenuta l'infrazione.

**Possesso:** entrambi i tipi, *possesso attivo* o *in pausa*. Un giocatore o un team hanno *possesso*, se una delle loro stecche ha *possesso*.

**Possesso attivo:** un periodo di *gioco attivo*, la cui durata è definita dal *cronometro*, durante il quale si ha *palla raggiungibile*.

**Possesso controllato:** un *possesso attivo*, in cui la palla è controllata successivamente al *contatto*.

**Possesso in pausa:** durante una *pausa* o un'*interruzione*, la *stecca* con *possesso in pausa* è la *stecca* dalla quale si ha *palla raggiungibile*.

**Possesso non controllato:** un *possesso attivo*, dove il *contatto* non avviene o è momentaneo e non controllato.

**Reset:** ogni *shake*, *colpo* o *shock* da parte del *team difensivo* che impedisce al *giocatore offensivo* di controllare o giocare la palla.

**Responsabile arbitri:** una persona adeguatamente qualificata, che dirige torneo e arbitri e applica il regolamento scelto.

**Restart:** mettere la palla in gioco dopo una *pausa* o un'*interruzione*.

**Servizio:** un *restart* dall'*omino* centrale del 5, da parte del team che *ha servizio*.

**Set palla:** lo specifico set di palle in uso per l'intero *match*.

**Shake:** quando un giocatore causa uno scuotimento del tavolo.

**Shock:** quando la *stecca* di un giocatore picchia la *parete* con media forza.

**Slam:** quando la *stecca* di un giocatore picchia la *parete* con grande forza.

**Spettatore:** un osservatore che non sta giocando o arbitrando il *match*.

**Spostamento:** quando un giocatore causa uno spostamento del tavolo.

**Stecca:** la *stecca* del *portiere*, del 2, del 5 e del 3.

**Stecca della difesa:** la *stecca del portiere* e la *stecca* del 2 adiacente.

**Stecca del portiere:** la *stecca* più vicina alla porta.

**Stecca rilasciata/rilascio:** una *stecca* che non è correntemente sotto il controllo del giocatore.

**Struttura:** ogni parte della struttura del tavolo, che è al di fuori dell'*area di gioco*.

**Target punti:** il numero di punti richiesto per vincere un *game*.

**Team:** uno o più giocatori dalla stessa parte del tavolo.

**Team difensivo o avversario:** se un team ha il *possesso* di palla, l'altro team.

**Team offensivo:** team che ha il *possesso* di palla.

**Time-out:** una *pausa* durante o tra *game*, quando i giocatori possono conversare tra loro e con

altri.

**Tocchi alla parete:** una *mossa* che causa un contatto della palla con la *parete*.

**Transizione:** una *mossa*, che fa lasciare alla palla la stecca su cui era in *possesso attivo*.

**Transizione controllata:** una *transizione*, che è seguita direttamente da un *possesso controllato*.

**Transizione non controllata:** una *transizione*, che è seguita direttamente da un *possesso non controllato*.

**Trasferimento:** una *mossa* seguita direttamente dal *contatto* con un altro *omino* della stessa stecca.

### 3) STRUTTURA DEL MATCH

Le regole di gioco considerano il *match* costituito da varie componenti; capire questa struttura può essere utile, quando si leggono e si interpretano le regole.

Ogni *match* consiste in un periodo di *gioco attivo* inframmezzato da *pause* o *interruzioni* quando il gioco è temporaneamente sospeso. Il *gioco attivo* consiste in *possesso attivo* e *transizioni*. *Possesso attivo* e *pause* sono sotto *controllo del tempo*, mentre le *interruzioni* non lo sono.

#### 3.1 – PAUSA

Una *pausa* è un periodo di tempo sotto *controllo del tempo* durante il *match*, in cui il *gioco attivo* è temporaneamente sospeso.

Visto che le *pause* sono sotto *controllo del tempo* sono soggette all'Infrazione per Ritardo di gioco.

Vengono riconosciute le seguenti *pause*:

- *Messa in gioco della palla*
- *Palla morta*
- *Palla fuori dal tavolo*
- *Time-out*
- *Punti segnati*
- *Tra game*
- *Domanda del giocatore*
- *Pausa medica*

#### 3.2 – INTERRUZIONE

Un'*interruzione* è un periodo in cui il *gioco attivo* è sospeso. Non c'è *controllo del tempo* durante un'*interruzione*. Non sono consentiti *time-out* durante le *interruzioni*.

Vengono riconosciute le seguenti *interruzioni*:

- *Interruzione per infrazione*
- *Richiesta dell'arbitro*
- *Richiesta di pausa medica*
- *Manutenzione del tavolo*
- *Interruzione ufficiale*

Alla fine di un'*interruzione* il gioco riprenderà sulla stecca di *possesso* secondo le regole.



## 4) LE REGOLE DI GIOCO DEL MATCH

### 4.1 – INIZIARE UN MATCH

Un *match* inizia con il *lancio della moneta* tra due giocatori, uno di ciascun team. Il vincitore può scegliere di avere il primo *servizio* o scegliere il lato del tavolo, il team perdente sceglie l'opzione rimanente. Una volta che il team vincente ha fatto la sua scelta non può più cambiare idea.

Il team che *ha servizio* mette in gioco la palla con un *servizio*.

### 4.2 – METTERE LA PALLA IN GIOCO

Questa sezione descrive la procedura di messa in gioco della palla quando si fa *servizio* o si fa un *restart* del gioco dopo una *pausa* o un'*interruzione*.

La palla è messa in gioco in 3 step:

- Posizionare la palla
- Protocollo ready
- *Doppio trasferimento*

La palla può legalmente subire una *transizione*, dopo che questa procedura è stata portata a termine correttamente. Non ci devono essere ritardi nel posizionare la palla, domandare "Ready?", ricevere risposta "Ready!", o iniziare o completare il *doppio trasferimento*, questi step sono soggetti all'Infrazione per Ritardo di gioco.

Il gioco rimane in *pausa* durante il posizionamento della palla e durante il Protocollo ready.

#### 4.2.1 – POSIZIONARE LA PALLA

La palla è posizionata dal giocatore, che mette la palla in gioco. La posizione di partenza della palla è determinata dalla situazione specifica:

- Per il *servizio*, posizionare la palla sull'*omino* centrale della stecca del 5
- Per il *restart* dopo il *time-out*, la palla rimane posizionata dove è stato chiamato il *time-out*
- Per il *restart* dopo una *palla morta* o una *palla fuori dal tavolo*, la palla deve essere posizionata su un qualsiasi *omino* sulla stecca appropriata

L'esecuzione di *trasferimenti* durante il posizionamento della palla non è pratica illegale se non durante un *time-out*.

#### 4.2.2 – PROTOCOLLO READY

Il Protocollo ready consiste in 2 step:

- Il giocatore in possesso di palla deve domandare agli avversari se sono pronti "Ready?"
- L'avversario deve rispondere "Ready!"

Nel Doppio, l'avversario deve ricevere conferma dal suo partner prima di rispondere "Ready!". Il Protocollo ready finisce, quando il giocatore in possesso di palla inizia il primo *trasferimento*.

#### 4.2.3 – DOPPIO TRASFERIMENTO

Dopo la risposta "Ready!", il giocatore con la palla deve fare 2 *trasferimenti* prima che la palla possa essere giocata liberamente.

Il *gioco attivo* comincia nel momento in cui il giocatore inizia il primo *trasferimento*. Il *controllo del tempo* parte, quando viene completato il primo *trasferimento*.

Sulla stecca del 5, il *conteggio dei tocchi alla parete* resta a 0 fino a quando viene completato il primo *trasferimento*.

##### **Regola: FALSA PARTENZA**

La palla non deve essere *mossa* prima che la risposta "Ready!" sia stata data.

Penalità (prima volta nel match): Warning.

Penalità (successiva nel match): *Restart* sulla stecca del 5.

##### **Regola: OMINO SBAGLIATO**

Un giocatore non deve cominciare il *doppio trasferimento* dall'*omino sbagliato*. Qualsiasi infrazione di questo tipo scade quando viene segnato il punto.

Penalità (prima volta nel match): Nessuna penalità. Lo stesso team fa *Restart*.

Penalità (successiva nel match): *Restart* dalla stecca del 5.

##### **Regola: DOPPIO TRASFERIMENTO INCOMPLETO**

Un giocatore deve eseguire 2 *trasferimenti*, prima che il *gioco attivo* possa continuare.

Penalità: Continuare o *Restart*.

Interpretazione:

1. Entrambi i team possono chiamare un *time-out*, durante il posizionamento della palla e durante il Protocollo ready.
2. Ogni *trasferimento* deve causare un chiaro spostamento della palla; toccare una *palla stazionaria* con due *omini* non è considerato *trasferimento*.
3. Quando si rimette in gioco la palla vicino alla sponda dopo un *time-out*, il *conteggio dei tocchi alla parete* non parte, fino a quando viene completato il primo *trasferimento*, così contatti multipli con la sponda possono essere usati per liberare la palla.

#### 4.3 – POSSESSO

Il possesso riguarda quale stecca, e per estensione quale giocatore e team, ha la proprietà della palla in qualsiasi momento.

Il *possesso attivo* della palla su una stecca inizia quando la *palla* è *raggiungibile* da questa stecca durante il *gioco attivo* e finisce quando si ha *palla irraggiungibile*. Il *possesso attivo* è sotto *controllo del tempo*; la durata del *possesso* è misurata da un *cronometro* ed è limitata dal regolamento.

Il *possesso in pausa* avviene quando un giocatore ha il *possesso* di palla su una stecca durante una pausa o un'interruzione (ex. un *time-out* o un'*interruzione per infrazione*).

In un match arbitrato il tempo limite del *possesso attivo* è applicato dall'arbitro; i giocatori non possono chiamare infrazioni di tempo. In un match non arbitrato, un giocatore, che crede che il limite di tempo di possesso venga violato, può interrompere il gioco dicendo "Stop!", per richiedere un arbitro. Il giocatore con possesso ricomincia a giocare il match sotto controllo dell'arbitro. Un giocatore, che interrompe il *team avversario* nel momento in cui sta giocando la palla, commette una Violazione di distrazione.

Se una palla rotante diviene *palla irraggiungibile* in un punto qualsiasi in corrispondenza della stecca del 2, il *cronometro* viene sospeso fino a quando la palla smette di girare o diviene *palla raggiungibile* o *morta*.

**Regola: LIMITE DI TEMPO SULLA STECCA DEL 3**

Un giocatore non deve mantenere il possesso attivo di palla sulla stecca del 3 per più di 15 sec.  
Penalità: *Restart* dalla stecca della difesa.

**Regola: LIMITE DI TEMPO SULLA STECCA DEL 5**

Un giocatore non deve mantenere il possesso attivo di palla sulla stecca del 5 per più di 10 sec.  
Penalità: *Restart* dalla stecca del 5.

**Regola: LIMITE DI TEMPO SULLA STECCA DELLA DIFESA**

Un giocatore non deve mantenere il possesso attivo di palla sulla stecca della difesa per più di 15 sec.  
Penalità: *Restart* dalla stecca del 5.

#### 4.4 – PALLA MORTA

Una palla è *palla morta* se è *palla stazionaria* e *irraggiungibile*. Una palla è dichiarata *palla morta* dall'arbitro o in assenza dell'arbitro per accettazione da parte dei due team.

Una *palla morta* è rimessa in gioco in accordo con la sua *posizione corrente*.

Se la palla si ferma tra le stecche del 5: fare *servizio*.

Se la palla si ferma dietro la stecca del 5: *restart* dalla stecca della difesa più vicina.

**Regola: CREARE LA PALLA MORTA**

Un giocatore non deve causare intenzionalmente un *palla morta*.

Penalità: *Restart* dalla stecca del 5.

**Regola: INFRAZIONE DI FLESSIONE**

Un giocatore non deve *flettere* la stecca per raggiungere una *palla morta* altrimenti *irraggiungibile*.

Penalità: *Restart* dalla stecca del 5.

Interpretazione:

1. Una *palla intrappolata* nel *servicing hole* o in bilico sulla stecca del portiere è considerata una *palla morta*.
2. *Addressing the ball from below the midline is considered to be an attempt to play the ball dead.*

#### 4.5 – PALLA FUORI DAL TAVOLO

La palla è dichiarata *palla fuori dal tavolo* dall'arbitro, o in sua assenza dall'accordo dei due team. Il team responsabile della *transizione controllata*, che ha mandato la *palla fuori dal tavolo* viene identificato e la palla è rimessa in gioco dalla stecca della difesa dell'altro team.

La palla è *palla fuori dal tavolo* se lascia l'area di gioco e:

- colpisce qualsiasi oggetto fuori dal tavolo (ex. pavimento, soffitto o pareti della stanza)
- colpisce il segna punti, la lampada o qualsiasi struttura su o fissata al corpo del calcetto
- rotola o si ferma sulla parte superiore della *struttura*

La palla non è *fuori dal tavolo* e rimane in gioco attivo, se essa:

- lascia e ritorna nell'area di gioco senza colpire alcun oggetto
- lascia l'area di gioco, colpisce la struttura del tavolo e torna nell'area di gioco
- entra nel *servicing hole* e poi torna in campo

**Regola: PALLONETTO ILLEGALE**

Un giocatore non deve eseguire una *transizione controllata* che faccia volare la palla direttamente sopra una stecca avversaria.

Penalità: *Restart* dal 5.

Interpretazione:

1. Un blocco difensivo o una reazione difensiva immediata non sono *transizioni controllate*.

**4.6 – DOMANDA DEL GIOCATORE**

Durante il *gioco attivo* un giocatore in *possesso di palla ferma*, può brevemente stoppare il gioco per porre una domanda. Dopo che la contestazione è risolta, il giocatore in *possesso* può fare *restart*.

Contestazioni ragionevoli includono:

- Confermare il *format* dell'evento o il punteggio
- Domandare di pulire la palla

**4.7 PUNTI SEGNATI**

Un punto è segnato quando la palla supera completamente la linea di goal, in questi casi il gioco è messo in *pausa*. Se non ci sono *infrazioni non elaborate* (il goal è stato legalmente segnato), il punto viene assegnato e marcato dal team, che ha effettuato il goal. Il team, che ha subito ha ora il *servizio*, a meno che il goal non metta fine al *match*.

Se entrambi i team concordano sul fatto, che non è stato marcato un punto per un goal segnato in precedenza nella stesso *game*, il punto sarà assegnato. Se i team non sono d'accordo, non verrà assegnato alcun punto.

**Regola: PUNTEGGIO ILLEGALE**

Un giocatore non deve segnare un punto per un goal, che non è stato segnato legalmente.

Penalità (prima volta nel *match*): A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di rigore.

Penalità (successiva nel *match*): A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di rigore. A discrezione del Responsabile degli arbitri; possibile *forfait* del *game* o del *match*.

Interpretazione:

1. Se la palla supera completamente la linea di goal e poi lascia la porta, il goal è valido.
2. Se un goal è segnato con un tiro illegale, questa è un'*infrazione non processata*, così il goal non è valido e il *team difensivo* fa un *restart* dal 5.
3. Errori involontari nella marcatura del punteggio non sono soggetti a penalità.
4. Un auto-gol segnato illegalmente conta effettivamente, perché il *team avversario* ha l'opzione di continuare a giocare dalla *posizione corrente*, ovvero in goal.

**4.8 – CAMBIO POSIZIONI**

Nel Doppio Standard, i giocatori di ogni team possono cambiare le loro posizioni solo durante le seguenti *pause*:

- Punto segnato
- Tra i *game*
- Durante il *time-out*
- Prima o dopo un Tiro di rigore

Si considera che un team abbia cambiato posizioni, quando entrambi i giocatori sono nelle loro rispettive posizioni e girati verso il tavolo.

**Regola: CAMBIO ILLEGALE**

Un team non può cambiare le posizioni salvo nei casi sopra citati.  
Penalità: Distrazione.

**Regola: CAMBIO NON CONSENTITO**

Un team, che cambia posizione non può farlo di nuovo durante la stessa *pausa*, se non in risposta a un cambio da parte del team con il *possesso in pausa*.  
Penalità: Secondo cambio non consentito.

#### 4.9 – SPINNING (RULLARE)

È illegale colpire la palla tramite una rotazione della stecca maggiore di 360 ° prima e 360 ° dopo il *contatto* con la palla.

**Regola: RULLARE ILLEGALE**

Un giocatore non deve eseguire una *transizione* risultante da un *contact spin*.  
Penalità: Continuare o *Restart*.

Interpretazione:

1. Quando rullare non porta a una *transizione* non è illegale, ma può essere una *distrazione*.
2. Non è un'infrazione se la *transizione* risulta da una *stecca rilasciata* che sta rullando.
3. Un auto-goal segnato rullando è valido, perché la penalità Continuare o *Restart* consente al team non in fallo di scegliere la *posizione corrente* per continuare, quindi il goal.

#### 4.10 – PASSAGGIO

Un *passaggio* è considerato avvenuto se la stecca destinataria ha *possesso attivo* della palla o se effettua una *transizione controllata* immediata.

Ci sono alcune restrizioni, quando si passa la palla dalla stecca del 5 o dalla stecca del 2. Per semplificare, una palla deve essere una *palla mossa* per essere legalmente passata. Per apprezzare i dettagli più fini bisogna capire la definizione di *palla limitata*.

Nel contesto del *passaggio*, una *palla intrappolata*, *fermata*, *appuntata* o *aggiustata* è considerata una *palla limitata*. Quando si passa dalla stecca del 5 alla stecca del 3, una *palla limitata* non può essere passata né *direttamente* né *indirettamente*. Quando si passa dalla stecca del 2 alla stecca del 5, una *palla limitata* non può essere passata *direttamente*, ma può essere passata *indirettamente*.

Non ci sono restrizioni di *passaggio* tra le altre stecche o sui retro-passaggi tra stecche.

**Regola: PASSAGGIO LIMITATO**

Un giocatore non deve fare un *passaggio diretto* o *indiretto* con una *palla limitata* dalla stecca del 5 alla stecca del 3. Un *giocatore* non deve passare *direttamente* una *palla limitata* dalla *stecca della difesa* alla stecca del 5.  
Penalità: Continuare o *Restart*.

Interpretazione:

1. Una *palla limitata* deve subire un *trasferimento* per subire legalmente un *passaggio*.
2. È legale passare una *palla stazionaria* - perché se il *passaggio* è immediato la palla non diviene *palla ferma*.
3. Un *passaggio* 5-3 da *palla ferma* è illegale, anche se *devia* sulla stecca del 5 avversaria

- (passaggio indiretto).
4. Una *palla rocking* è una *palla ferma*.
  5. Un *passaggio schiacciato* è legale.
  6. Una palla, che è momentaneamente una *palla appuntata* e poi sbloccata è considerata una *palla ferma*.
  7. Anche se la stecca ricevente esegue una *transizione controllata* immediata, è pur sempre un *passaggio*.

#### 4.11 – CONTATTO CON LA PARETE

Ci sono restrizioni che governano il contatto della palla con la *parete*, e anche tra le stecche e la *parete*.

Se la palla è una *palla intrappolata* a contatto o vicino alla *parete*, deve essere *liberata* tramite il contatto con un *omino*; è illegale tentare di influenzare la palla con qualsiasi altro mezzo, ad es. colpendo la *parete* con la stecca.

Sulla stecca del 5, il *conteggio dei tocchi alla parete* non può superare i 2 tocchi. Tuttavia, se la palla è *intrappolata* a contatto o vicino alla *parete*, la Regola dei 3 tocchi viene sospesa fino alla liberazione della palla.

Una *palla intrappolata* contro la parete direttamente dopo una *transizione* non incrementa il *conteggio dei tocchi alla parete*.

##### **Regola: SHOCK DELLA PALLA INTRAPPOLATA**

Un giocatore non deve sbattere alcuna stecca contro la *parete* quando si ha una *palla intrappolata*.

Penalità (prima volta nel match): Warning

Penalità (successiva nel match): *Restart* dal 5.

##### **Regola: 3 TOCCHI**

Il *conteggio dei tocchi alla parete* non deve superare i 2 tocchi durante il singolo *possesso attivo* sulla stecca del 5.

Penalità: *Restart* dal 5.

##### **Regola: TRANSIZIONE INTRAPPOLATA**

Se la palla diviene una *palla intrappolata* a contatto o vicino alla parete, la Regola dei 3 tocchi è sospesa, mentre la palla viene *liberata*; qualsiasi numero di tocchi è consentito per liberare la palla e conterà come un singolo tocco.

Se il *conteggio dei tocchi alla parete* ha superato i 2 tocchi in assenza della suddetta sospensione, allora il giocatore dovrà fare un *trasferimento* prima di eseguire una *transizione*.

Penalità: Continuare o *Restart*.

Interpretazione:

1. Contatti con la parete da entrambi i lati del tavolo valgono nel *conteggio dei tocchi* durante il *possesso attivo*.
2. Un *time-out* fa ricominciare il *conteggio dei tocchi alla parete*.

#### 4.12 – INTERRUZIONE PER INFRAZIONE

Un'*interruzione per infrazione* è una *corta interruzione*, durante la quale è dichiarata un'*infrazione* e ne viene determinata la penalità adeguata.

In una partita arbitrata, solo l'arbitro può effettuare un'*interruzione per infrazione*, che inizia quando l'arbitro chiama "Stop" durante il *gioco attivo*. In un match non arbitrato, qualsiasi giocatore può chiedere "Stop" per chiamare un'*infrazione*, o per richiedere un arbitro.

Le infrazioni dovrebbero essere dichiarate il prima possibile. In determinate circostanze un arbitro potrebbe ritardare l'*interruzione per infrazione*, fino a quando l'esito di una *transizione* non è chiaro, al fine di determinare la corretta penalità. In un match senza arbitro, il diritto del team, che non ha commesso l'infrazione, scade quando viene effettuata una *transizione controllata* successiva alla possibile infrazione.

Quando viene dichiarata un'infrazione, il *gioco attivo* viene sospeso e la palla deve essere fermata e quindi presa dal giocatore, che successivamente avrà il controllo di palla. Questa è la *posizione corrente* per l'elaborazione dell'infrazione.

Un'infrazione viene elaborata secondo i seguenti passaggi:

- L'infrazione è dichiarata e il *gioco* è sospeso
- La palla viene trattenuta il prima possibile
- Viene annotata la *posizione corrente* della palla
- Viene annotata la *posizione dell'infrazione*
- Viene determinata la penalità appropriata per l'infrazione

Fino a quando questi passaggi non sono stati completati, l'infrazione è considerata *infrazione non processata*. Quando l'infrazione è stata risolta, il gioco viene ripreso in conformità con la penalità assegnata dalle regole.

Interpretazione:

1. Un *passaggio*, che è seguito immediatamente da una *transizione*, può essere dichiarato illegale se l'infrazione è chiamata immediatamente dopo la *transizione*.

#### 4.13 – TIME-OUT

Un *time-out* è una *pausa*, durante la quale i giocatori possono lasciare il tavolo e conversare tra loro e con altre persone.

Un giocatore può chiamare un *time-out*, quando il suo team ha il *possesso attivo* o durante una *pausa*.

Se il team con il *possesso attivo* chiede un *time-out* mentre si ha una *palla mossa*, il *possesso attivo* continua fino a quando la palla diventa *palla ferma*, a quel punto inizia il *time-out*.

Ogni team ha due *time-out* a game. Il numero di *time-out* disponibili diminuisce, quando un team chiama legalmente un *time-out* e quando l'arbitro addebita un *time-out* a un team.

Un *time-out* tra game conta per il totale del game successivo.

Durante un *time-out*, qualsiasi *giocatore* può raggiungere l'*area di gioco* per lubrificare le proprie stecche o pulire il *fondo*. La palla può essere maneggiata solo con il permesso, dopodiché deve essere rimessa nella stessa posizione.

Il *time-out* termina allo scadere del periodo di 30 sec, o prima per accordo di entrambi i team, e il giocatore con il *possesso* inizia il Protocollo ready.

Se è presente un arbitro, indicherà ai team quando il gioco deve riprendere; qualsiasi ritardo è soggetto all'Infrazione per Ritardo di gioco.

Nel Doppio, i giocatori di entrambi i team possono cambiare posizione quando tornano al tavolo. Vedere Cambio delle posizioni.

Al termine del *time-out*, il giocatore in possesso fa un *Restart*.

**Regola: NUMERO LIMITE DEI TIME-OUT**

Un team non deve chiamare un *time-out*, quando non gliene rimangono più nel game.

Penalità (prima volta nel game): Durante il *gioco attivo*, *Restart* dal 5. Durante una *pausa*, *Warning*.

Penalità (successiva nel game): Tiro di rigore.

**Regola: TIME-OUT ILLEGALE**

Un giocatore non deve chiamare un *time-out*, quando l'altro team ha il *possesso attivo*.

Penalità: Se il *team* in fallo non ha il *possesso*: *Distrazione*.

Penalità: Se il *team* in fallo ha il *possesso*: *Restart* dal 5.

**Regola: TIME-OUT INTEMPESTIVO**

Un team non deve effettuare un *trasferimento* o una *transizione* immediatamente dopo aver chiamato un *time-out*.

Penalità: *Distrazione*.

**Regola: DOPPIO TIME-OUT**

Dopo aver messo la palla in gioco dopo un *time-out*, un giocatore non deve chiamare un altro *time-out* prima che sia stata eseguita una *transizione*.

Penalità: *Restart* dalla *stecca della difesa*.

**Regola: TIME-OUT IMPLICITO**

Un giocatore con il *possesso attivo* non deve rilasciare entrambe le manopole per più di 3 sec o allontanarsi completamente dal tavolo.

Penalità: Addebito di un *time-out*.

Interpretazione:

1. Il *time-out* intempestivo copre una situazione nel Doppio, quando un giocatore esegue una *transizione* contemporaneamente o immediatamente dopo che il compagno ha chiamato un *time-out*.
2. Poiché il tempo di possesso continua a scorrere se la palla si muove dopo aver chiamato il *time-out*, è possibile che un giocatore superi il limite di tempo di possesso, dopo aver chiamato un *time-out*. Allo stesso modo, se la palla cade in porta prima di fermarsi, il goal conta.
3. Un giocatore in possesso di una *palla ferma* può rilasciare entrambe le maniglie per un massimo di 3 sec, ad es. per asciugare il sudore.

**4.14 – ATTRIBUZIONE DI UN TIME-OUT**

Un arbitro può addebitare a un team un *time-out*, come penalità per aver infranto determinate regole, incluse le seguenti:

- *Time-out* implicito
- Ritardo di gioco
- Richiesta irragionevole di sostituzione della palla
- Richiesta di un secondo arbitro
- Appello irragionevole
- Richiesta di pausa medica rifiutata

Un team a cui è stato assegnato un *time-out* perde uno dei suoi restanti *time-out*, ma è autorizzato a prendere l'intero periodo di sospensione.

**Regola: ADDEBITO DI TIME-OUT SENZA TIME-OUT RESIDUI**

Un team a cui viene addebitato un *time-out*, senza che ne abbia di residui nel game, ha infranto la regola Addebito di *time-out* senza *time-out* residui.

Penalità: Tiro di rigore.



## 4.15 – GIOCO IMPROPRIO

*Distrazioni, reset e jar* sono azioni che intaccano l'abilità al gioco del *team avversario* e sono illegali. Possono essere classificate in accordo con i tipi di impedimento, come segue:

- Distrazione (disturba l'**attenzione**): attirare su altro l'attenzione del team avversario.
- Reset (disturba il **controllo**): disturbare l'abilità di un giocatore di controllare o giocare la palla.
- Jarring (disturba il **possesso**): impedire a un giocatore di mantenere o acquisire il possesso di palla.

### 4.15.1 – DISTRAZIONE

Un giocatore non deve distogliere l'attenzione del team avversario dal gioco durante il *gioco attivo*.

La compromissione dell'attenzione è una Violazione di *distrazione*.

C'è una penalità per la prima distrazione del match, e in genere una penalità più severa per una successiva distrazione da parte dello stesso team nello stesso match. Le distrazioni non sono limitate a quelle qui identificate; altre azioni possono essere motivo di distrazione, a discrezione dell'arbitro.

#### **Regola: MOVIMENTI LONTANI**

Quando un giocatore ha il *possesso attivo* su una stecca, un'altra stecca dello stesso team non deve colpire la parete o essere spostata eccessivamente.

Penalità: Distrazione.

#### **Regola: ALLUNGARSI**

Un giocatore non deve *rilasciare* entrambe le manopole e allungare la mano verso il basso o allontanarsi dal tavolo.

Penalità: Distrazione.

#### **Regola: GIOCO IMPROVVISO**

Nel Doppio Standard, un giocatore non deve eseguire una *transizione* se non dopo aver aspettato 1 sec in seguito ad aver afferrato o *rilasciato* la manopola di qualsiasi stecca. Nel Singolo Standard, una volta che la palla è in *possesso* della stecca del 3, un giocatore non deve eseguire una *transizione* se non dopo aver aspettato 1 sec in seguito ad aver afferrato o *rilasciato* la manopola di qualsiasi stecca.

Penalità: Distrazione.

#### **Regola: CONTROLLO ILLEGALE DELLA STECCA**

I giocatori non devono controllare le proprie stecche usando parti del loro corpo diverse da quelle parti degli arti superiori, che vanno dal gomito alle dita.

Penalità: Distrazione.

A discrezione dell'arbitro, anche le seguenti azioni possono essere considerate distrazioni, se vengono commesse durante il *gioco attivo*:

- Emettere suoni, per es. parlare o urlare
- Avere un dispositivo elettronico sulla persona del giocatore per emettere suoni
- Eccessivo movimento di una stecca, che non faccia parte di un gioco offensivo o difensivo
- Ogni movimento del corpo o gesto, che non fa parte del gioco offensivo o difensivo, per es. picchiettare sulla struttura per scusarsi o fare un complimento
- Toccare la stecca del team avversario (*clash*)

Interpretazione:

1. Muovere la stecca per opporsi ad un passaggio non è una distrazione, a meno che il

- movimento non sia eccessivo.
2. Far scivolare la manopola dalla mano al polso non costituisce *rilascio* della manopola.
  3. È permesso un breve sussurro da parte di un *giocatore* in *possesso* di una *palla ferma*.

#### 4.15.2 – RESET

Compromettere la capacità di un giocatore di controllare la palla è illegale. Un'Infrazione di Reset è qualsiasi *shake*, *urto* o *shock* da parte di un *giocatore difensivo*, che comprometta la capacità del *giocatore offensivo* di controllare o giocare la palla.

Alla prima infrazione di una partita l'arbitro annuncia "Reset", indicando che il *team difensivo* ha commesso un'infrazione di *reset*. Il *gioco attivo* non si ferma, quando l'arbitro effettua una chiamata per *reset*.

Dopo la prima chiamata per "Reset" in un game, la successiva infrazione da parte dello stesso team sarà una chiamata per "Reset Warning" e qualsiasi infrazione successiva da parte dello stesso team durante lo stesso punto si tradurrà in un Tiro di rigore. Dopo un Tiro di rigore, l'infrazione successiva da parte della stesso team è di nuovo un "Reset Warning".

Per ogni team, la sequenza delle infrazioni di reset è la seguente:

- prima nel game > l'arbitro chiama "Reset" > il gioco attivo continua
- successiva nel game > l'arbitro chiama "Reset Warning" > il gioco attivo continua
- successive nel game e seconda nel punto > l'arbitro chiama "Reset Violation" > il gioco attivo si ferma > Tiro di rigore

Se il *reset* viene chiamato sulla stecca del 5, è a discrezione dell'arbitro concedere un *Restart* dal 5.

Un *reset* si verifica, quando una *palla ferma* viene fatta muovere, anche se un arbitro può giudicare che si sia verificato anche se la palla è una *palla appuntata* o *mossa*.

#### **Regola: RESET**

Un giocatore del *team difensivo* non deve causare uno *shake*, un *urto* o uno *shock*, che comprometta la capacità del *giocatore offensivo* di controllare o di giocare la palla.

Penalità (prima nel game): Chiamata di Reset.

Penalità (successiva nel game): Reset Warning.

Penalità (successiva nel game e seconda nel punto): Tiro di rigore.

#### **Regola: RESET SULLA STECCA DEL 5**

Un *giocatore difensivo* non deve causare un *reset*, che impedisca al *giocatore offensivo* di completare con successo un *passaggio* dalla stecca 5 a quella del 3.

Penalità: Chiamata di Reset e *Restart* dal 5.

#### **Regola: AUTO-RESET**

Un giocatore del *team offensivo* non deve causare uno *shake*, un *urto* o uno *shock*, che provochi il movimento della palla.

Penalità: *Restart* dal 5.

Interpretazione:

1. Il *gioco attivo* continua dopo una chiamata "Reset", quindi il *team difensivo* deve rimanere all'erta.
2. Uno *shake*, un *urto* o uno *shock*, che porta una *palla ferma* a diventare una *palla rocking* non è un *reset*.

#### 4.15.3 – JARRING

Indebolire la capacità di un giocatore di possedere la palla è illegale. Un *jar* è qualsiasi *shake*, *shock*, *slam*, *spostamento* o *clash* da parte del *team difensivo*, che comprometta la capacità del *team offensivo* di mantenere o acquisire il possesso della palla.

La prima e la seconda infrazione in un match da parte dello stesso team sono soggette a penalità e si deve Continuare o fare *Restart*, le successive infrazioni hanno come conseguenza un Tiro di rigore.

Le infrazioni di Jarring possono anche essere chiamate a discrezione dell'arbitro.

##### **Regola: JAR**

Il *team difensivo* non deve causare uno *shake*, uno *shock*, uno *slam*, uno *spostamento* o un *colpo*, che comprometta la capacità del *team offensivo* di mantenere o ottenere il possesso della palla.

Penalità (prima nel match): Continuare o *Restart*

Penalità (seconda nel match): Continuare o *Restart*

Penalità (successiva nel match): Tiro di rigore

Interpretazione:

1. Uno *slam* e una *transizione* simultanei sulla stessa stecca possono essere motivo d'Infrazione di Jar se il *team avversario* non riesce in modo evidente a ottenere il possesso.
2. Qualsiasi *slam* della stecca, mentre la palla è in gioco può essere giudicato un *jar*.
3. Uno *shake*, un *urto* o uno *shock* da parte di un *giocatore difensivo* posteriormente alla stecca di possesso è considerato come un *jar* piuttosto che un *reset* (cioè quando un attaccante compromette il possesso dell'altro attaccante).

#### 4.16 – RICHIESTA DELL'ARBITRO

In una partita senza arbitro un *giocatore* può richiedere un arbitro durante una *pausa* o quando si ha *palla ferma*. È possibile richiedere un arbitro per:

- fornire l'interpretazione di una regola
- risolvere una controversia
- continuare il match con l'arbitro

Se sorge una questione d'interpretazione delle regole durante un match senza arbitro, il gioco può essere interrotto per chiedere a un arbitro di fornire un'interpretazione.

Se sorge una controversia in un match senza arbitro, può essere richiesto a un arbitro di pronunciarsi. Il giudizio dell'arbitro può essere basato su informazioni ottenute dai giocatori, dagli spettatori, da altri arbitri e da eventuali registrazioni video disponibili.

Se sono presenti due arbitri, un *giocatore* può richiedere un arbitro sostitutivo, quando si ha *palla ferma*. L'esito della richiesta sarà deciso dal Responsabile degli arbitri.

##### **Regola: RICHIESTA DELL'ARBITRO CON PALLA IN MOVIMENTO**

In un match senza arbitro, un *giocatore* non deve richiedere un arbitro se non ha *palla ferma*.

Penalità: Distrazione.

##### **Regola: RICHIESTA DI UN SECONDO ARBITRO**

In un match arbitrato, a un *giocatore* che richiede un secondo arbitro verrà addebitato un *time-out*, a meno che la richiesta sia fatta durante un *time-out* da loro chiamato.

Penalità: Addebito di un *time-out*.

**Regola: RICHIESTA DI ARBITRO AGGIUNTIVO DURANTE IL GIOCO ATTIVO**

In un match arbitrato, un giocatore non deve richiedere un secondo arbitro o un sostituto durante il *gioco attivo*.

Penalità: Tiro di rigore.

**Regola: RICHIESTA DI RIMPIAZZO DELL'ARBITRO RIFIUTATA**

In un match in cui sono presenti due arbitri, se una richiesta di sostituzione di un arbitro viene rifiutata dal Responsabile degli arbitri ci sarà una penalità.

Penalità: Tiro di rigore.

Interpretazione:

1. In un match senza arbitro, un giocatore, che non ha il possesso, può richiedere un arbitro se si ha palla ferma, ad es. se pensano che sia stato superato un limite di tempo per il possesso su una stecca.
2. È considerata una *distrazione* se il *team difensivo* richiede un arbitro nello stesso momento in cui il *giocatore offensivo* gioca.
3. Un *team*, che richiede un secondo arbitro è sempre addebitato con un *time-out*, anche se la richiesta è fatta durante un *time-out*.

#### 4.17 – ARBITRO

Le regole di gioco devono essere rispettate indipendentemente dalla presenza di un arbitro. Tuttavia, se un arbitro sta arbitrando, le infrazioni non vengono dichiarate dai giocatori, ma solo dall'arbitro.

L'autorità dell'arbitro deve essere rispettata in ogni momento durante il match e inizia quando entrambi i team sono al tavolo. Le istruzioni di un arbitro devono essere seguite durante un match. I giudizi degli arbitri non devono essere contestati e si ricorda ai giocatori che l'errore umano fa parte del gioco.

Sebbene il giudizio di un arbitro non possa essere impugnato, l'interpretazione di una regola può essere impugnata se l'appello viene presentato all'arbitro prima che la palla venga rimessa in gioco a seguito della controversia. Un ricorso che comporti la perdita di un match deve essere presentato prima che la squadra vincente inizi il match successivo. Gli appelli saranno ascoltati dal Responsabile degli arbitri e da almeno due membri dello staff arbitrale, se disponibili.

I giocatori devono avere familiarità con le seguenti istruzioni arbitrali, che vengono date durante le pause:

- "Time" = il massimo del tempo concesso per la *pausa* è terminato > il *giocatore* deve prepararsi a giocare
- "Play" = il gioco deve cominciare > il *giocatore* con possesso deve fare *Restart*

I giocatori devono avere familiarità con le seguenti *interruzioni*, che un arbitro può effettuare durante il *gioco attivo*:

- "Stop" = il giudizio *dell'arbitro* verrà dato > la palla deve essere fermata e trattenuta
- "Time" = infrazione del tempo di possesso > il *giocatore* in possesso di palla deve trattenere la palla
- "Reset" = Infrazione di Reset > il *gioco attivo* continua
- "Warning" = Infrazione di Reset > il *gioco attivo* continua

**Regola: APPELLO IRRAGIONEVOLE**

Un giocatore non deve contestare il giudizio di un arbitro o fare appelli irragionevoli.

Penalità: Addebito di un *time-out*. A discrezione dell'arbitro; possibile Ritardo di gioco.

**Regola: DISCUTERE**

Un giocatore non deve discutere con un arbitro, che svolge le sue funzioni.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Ritardo di gioco o Violazione della condotta.

**4.18 – RICHIESTA DI PAUSA MEDICA**

Un giocatore può richiedere una *pausa medica*, quando si ha *palla ferma* o durante una *pausa*.

L'esito della richiesta sarà determinato dall'arbitro, che potrà coinvolgere anche il Direttore del Torneo. In una partita non arbitrata la richiesta deve andare direttamente al Direttore del Torneo.

In caso di approvazione della richiesta verrà specificata la durata massima della *pausa medica*; non può superare i 60 minuti.

**Regola: RICHIESTA DI PAUSA MEDICA RIFIUTATA**

È prevista una sanzione se la richiesta di *pausa medica* viene rifiutata.

Penalità: Addebito di un *time-out*. A discrezione dell'arbitro; possibile Ritardo di gioco.

**Regola: PAUSA MEDICA SCADUTA**

Un giocatore deve essere pronto a giocare dopo la scadenza del periodo di *pausa medica*.

Penalità: Forfait del match.

**4.19 – RICHIESTA DI MANUTENZIONE**

Una richiesta di manutenzione del tavolo può essere fatta da qualsiasi giocatore se c'è stata un'improvvisa alterazione del tavolo o dell'illuminazione del tavolo, o se viene scoperto un oggetto estraneo *nell'area di gioco*. Dopo che la richiesta è stata elaborata, il gioco riprenderà dalla *stecca dell'ultimo possesso (Replay)*.

Interpretazione:

1. Le alterazioni improvvise includono un *omino* rotto, un perno, una vite, una molla o un gommino paracolpi rotti, una *stecca* piegata, un guasto all'illuminazione del tavolo o un oggetto estraneo che entra nell'*area di gioco*.

**4.20 – INTERRUZIONE UFFICIALE**

Potrebbe essere necessario sospendere il gioco durante un annuncio o un'altra interruzione da parte dei funzionari del torneo o della sede. In questo caso il giocatore con il *possesso* dovrebbe tenere la *palla*. Terminata l'interruzione, il giocatore in *possesso* rimetterà in gioco la *palla* con un *Restart*.

**4.21 – TRA GAME**

Il team che vince il game deve comunicare/marcare il risultato sul segnapunti dei game, se il tavolo lo possiede.

I team hanno 90 sec per cominciare il game successivo, questo periodo può terminare prima se i team sono entrambi d'accordo. Superare questo tempo causa un'Infrazione per Ritardo di gioco.

Durante la pausa tra i game i team possono:

- Cambiare il lato del tavolo
- Cambiare la posizione dei giocatori
- Cambiare manopola (se consentito dalla Direzione di gara)

- Chiamare un time-out

Un time-out chiamato tra due game viene contato nel game successivo.

Dopo il completamento del primo game, ogni team può richiedere un cambio di campo. L'altro team non può rifiutare la richiesta, ma se i team devono cambiare campo, allora devono farlo tra ogni game all'interno del match. Se non si cambia lato dopo il primo game, allora i team rimarranno nella medesima posizione fino alla fine del match.

In certe circostanze la Direzione di gara può non consentire il cambio di campo.

#### 4.22 - CONTROLLO DEL TEMPO

*Possesso attivo e pause sono soggette al controllo del tempo:*

- POSSESSO ATTIVO – **STECCA DELLA DIFESA > 15 sec** > Penalità: Restart dal 5
- POSSESSO ATTIVO – **STECCA DEL 5 > 10 sec** > Penalità: Restart dal 5
- POSSESSO ATTIVO – **STECCA DEL 3 > 15 sec** > Penalità: Restart dalla stecca della difesa
- PAUSA – **PAUSA MEDICA > 60 min** > L'arbitro dice: "Play"
- PAUSA – **TRA GAME > 90 sec** > L'arbitro dice: "Play"
- PAUSA – **TIME-OUT > 30 sec** > L'arbitro dice: "Play"
- **L'ARBITRO DICE "PLAY" DOPO UNA PAUSA > 3 sec** > Warning: Ritardo di gioco
- PAUSA – **RECUPERARE E POSIZIONARE PALLA DOPO UN GOAL O UNA PALLA MORTA > 5 sec** > Warning: Ritardo di gioco
- PAUSA – **METTERE LA PALLA IN GIOCO** (Domandare "Ready?" - Rispondere "Ready!" - Iniziare il doppio trasferimento) > **3 sec** > Warning: Ritardo di gioco
- **WARNING PER RITARDO DI GIOCO > 10 sec** > Infrazione per Ritardo di gioco - Penalità: attribuzione di un time-out

Eccedere nei tempi di *possesso attivo* su una stecca risulta in una penalità di *Restart*.

L'arbitro istruisce il team su quando ricominciare il gioco dopo una *pausa*.

Ritardi di gioco e infrazioni vengono dichiarati a discrezione dell'arbitro, e possono essere diversi a seconda della situazione da quelli qui specificati.

#### **Regola: RITARDO DI GIOCO**

Dopo aver ricevuto un Warning per Ritardo di gioco, un giocatore non deve impiegare più di 10 sec per riprendere a giocare.

Penalità: Attribuzione di un *time-out*.

#### 4.23 - CONDOTTA DEI GIOCATORI

I giocatori devono comportarsi in modo etico e rispettoso durante un match. L'arbitro ha la discrezione di determinare la penalità o il processo di escalation in caso di Violazione della condotta.

#### **Regola: BARARE**

Un giocatore non deve barare o tentare di barare.

Penalità: Violazione della condotta.

#### **Regola: LITIGARE**

Un giocatore non deve discutere con un arbitro, che sta esercitando le sue funzioni.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Ritardo di gioco e/o Violazione della condotta.

**Regola: BESTEMMIARE**

Un giocatore non deve imprecare.

Penalità (prima volta nel match): Tiro di rigore.

Penalità (successiva nel match): A discrezione dell'arbitro; possibile Violazione della condotta.

**Regola: COMMENTI SPREZZANTI**

Un giocatore non deve fare commenti sprezzanti o inappropriati su altri giocatori o arbitri, né direttamente né indirettamente.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di rigore.

**Regola: AIUTO ILLEGALE**

Un giocatore non deve ricevere assistenza da uno spettatore in nessun momento del match, tranne durante le *pause* o tra i *game*.

Penalità: Violazione della condotta.

**Regola: UTILIZZO DI DISPOSITIVI**

Un giocatore non deve utilizzare cuffie, auricolari, telefono cellulare o qualsiasi altro dispositivo elettronico durante il match, a parte durante i *time-out* o tra i *game*.

Penalità (prima nel match): Warning.

Penalità (successiva nel match): Tiro di rigore.

**Regola: COMPORTAMENTO AGGRESSIVO**

Un giocatore non deve causare *shake*, *shock*, *slam*, *spostamento* o *clash*, quando la palla non è in *gioco attivo*.

Penalità: Violazione della condotta.

**Regola: DEVIAZIONE DAL FORMAT**

I team non devono giocare un format diverso da quello specificato per l'evento.

Penalità: Violazione della condotta.

#### 4.24 - CONDOTTA DEGLI SPETTATORI

Gli spettatori sono soggetti a Violazioni della condotta a discrezione dell'arbitro. Gli spettatori non devono consigliare o distrarre i giocatori durante il gioco attivo.

**Regola: SPETTATORE COACHING**

Uno spettatore non deve influenzare o tentare di influenzare un match trasmettendo informazioni a un giocatore, tranne durante i *time-out* o tra i *game*.

Penalità: Violazione della condotta.

**Regola: DISTRAZIONE DA PARTE DELLO SPETTATORE**

Uno spettatore non deve influenzare un match distraendo i giocatori o l'arbitro.

Penalità: Violazione della condotta; possibile espulsione.

#### 4.25 - PERMESSO

Certe azioni da parte dei giocatori necessitano del permesso prima di essere messe in pratica. La richiesta per svolgere una specifica azione deve essere rivolta all'arbitro, o in caso di assenza di arbitro, al giocatore appropriato del team avversario.

Esempio di azioni che richiedono il permesso: agire sull'area di gioco per prendere la palla, pulire il *fondo* o cambiare una manopola.

#### 4.26 – AGIRE SULL'AREA DI GIOCO

Durante il *gioco attivo*, è illegale agire nell'area di gioco con permesso.

Durante la *pausa* o l'*interruzione*, è legale agire nell'area di gioco e toccare la palla con il permesso.

Durante la *pausa* o l'*interruzione*, è legale agire nell'area di gioco senza permesso se non si tocca la palla.

Tutti gli altri casi sono illegali, in accordo con le seguenti regole:

#### **Regola: RAGGIUNGERE L'AREA DI GIOCO DURANTE IL GIOCO**

Durante il *gioco attivo* un giocatore non deve raggiungere l'area di gioco senza permesso.

Se l'azione impedisce al team non in fallo di segnare un goal. > Penalità: Assegnazione del punto.

Se la palla è una *palla mossa* o il team che non ha commesso l'infrazione ha il *possesso attivo*. >

Penalità: Tiro di rigore.

Tutti gli altri casi. > Penalità: *Restart* dal 5.

#### **Regola: MANIPOLAZIONE DELLA PALLA DURANTE LA PAUSA**

Durante una *pausa* o un'*interruzione*, un giocatore non deve raggiungere l'area di gioco e toccare la palla senza permesso.

Se la palla è una *palla raggiungibile* dietro il *portiere* del team in fallo. > Penalità: assegnazione del punto.

Se il team che non ha commesso l'infrazione ha il *possesso in pausa*. > Penalità: Tiro di rigore.

Tutti gli altri casi. > Penalità: *Restart* dal 5.

#### **Regola: PRESA AL VOLO**

Un giocatore non deve prendere una palla che è in volo sopra il tavolo.

Penalità: Tiro di rigore. Se il tiro di rigore non viene segnato: *Restart* dal 5.

Interpretazione:

1. È sempre illegale allungare la mano e prendere la palla senza permesso.
2. Durante una *pausa*, un giocatore può rimuovere lo sporco o pulire i segni dal fondo senza permesso.
3. Durante il *gioco attivo*, un giocatore deve chiedere il permesso di raggiungere l'area di gioco per stringere una manopola.
4. È legale prendere una palla in volo, che ha lasciato l'area di gioco e non è direttamente sopra il tavolo.
5. L'arbitro può rifiutare una richiesta di toccare la palla, ad esempio se è vicina alla porta o di dubbia raggiungibilità.

### 4.27 – CAMBIAMENTI AL TAVOLO

Cambiare le manopole, pulire il tavolo e lubrificare le stecche sono attività di manutenzione ordinaria che sono consentite durante le *pause* e sono soggette all'infrazione di Ritardo di gioco.

I problemi del tavolo vengono risolti tramite *manutenzione tavolo*. Altre modifiche, classificate come modifiche del tavolo, sono illegali.

#### 4.27.1 – CAMBIARE LE MANOPOLE

Se consentito dal Direttore del torneo, i giocatori possono sostituire le manopole del tavolo con altre approvate.

I giocatori possono cambiare la propria manopola prima di ogni match, durante i time-out e tra i punti, a condizione che lo facciano entro i limiti di tempo.

#### 4.27.2 – PULIRE IL FONDO

Durante qualsiasi *pausa* un giocatore può rimuovere brevemente lo sporco o pulire i segni dal



fondo o dalla palla, senza permesso, a condizione che non venga utilizzata alcuna sostanza per farlo.

**Regola: PULIZIA ILLEGALE**

Un giocatore non deve usare alcuna sostanza, inclusi saliva o sudore, per pulire i segni dal fondo o dalla palla.

Penalità (prima nel match): Warning.

Penalità (successiva nel match): Tiro di rigore.

4.27.3 – LUBRIFICARE LE STECCHE

I giocatori possono lubrificare le stecche del proprio team durante i *time-out* e tra i punti.

Quando si applica il lubrificante direttamente sulle stecche, è necessario utilizzare applicatori, pipette o spugne. Il lubrificante non deve essere spruzzato direttamente sulle stecche, ma può essere applicato indirettamente.

I produttori di tavoli e i promotori di eventi possono richiedere l'uso di prodotti lubrificanti specifici e possono imporre requisiti e restrizioni specifici per il loro utilizzo.

**Regola: LUBRIFICAZIONE ILLEGALE**

Un giocatore può utilizzare solo prodotti lubrificanti in conformità con le regole.

Penalità: A discrezione dell'*arbitro*; possibile Tiro di rigore.

Interpretazione:

1. I produttori dei tavoli possono richiedere, che le stecche telescopiche interne non vengano lubrificate dai giocatori.

4.27.4 – MANUTENZIONE TAVOLO

Se un oggetto estraneo entra nell'*area di gioco*, o se qualche parte del tavolo ha subito danni o qualsiasi altra cosa, che lo renda inadatto al gioco, dovrà esserci un'*interruzione* per eseguire la *manutenzione tavolo*.

Con il permesso, un giocatore può raggiungere l'*area di gioco* per stringere una manopola allentata.

Se il tavolo richiede una pulizia, è possibile utilizzare prodotti approvati in conformità con le specifiche e le restrizioni del produttore del tavolo e del promotore dell'evento.

Se il problema non può essere risolto dai giocatori, è necessario fare una richiesta di manutenzione del tavolo al *desk della direzione di gara*.

Il tavolo dovrebbe essere messo a livello prima dell'inizio del match. Una volta che il match è iniziato, un giocatore può richiedere che il tavolo venga messo a livello, durante una *pausa*. Se entrambi i team concordano di mettere a livello il tavolo, ciò può essere fatto dai giocatori o con una richiesta di *manutenzione tavolo* fatta al *desk della direzione di gara*.

Dopo che il problema è stato risolto, il gioco riprenderà dalla stecca dell'ultimo possesso.

**Regola: RICHIESTA DI MESSA A LIVELLO**

Una volta iniziato il match, se i team non sono d'accordo sull'opportunità di mettere a livello il tavolo, il team richiedente chiamerà la *manutenzione tavolo* e verrà loro addebitato un *time-out*.

Penalità: Addebito di un *time-out*.

Interpretazione:

1. I danni al tavolo includono un omino rotto, un perno, una vite, una molla o un gommino paracolpi, una stecca piegata o un guasto all'illuminazione del tavolo.

#### 4.27.5 – MODIFICHE AL TAVOLO

Un giocatore non deve modificare le caratteristiche di gioco del tavolo o delle palle.

Un giocatore non deve permettere a nessuna sostanza di contaminare il campo di gioco o la palla.

Un giocatore può usare una sostanza per migliorare il grip sulla manopola, ma deve assicurarsi che essa non entri in contatto con l'*area di gioco*, le stecche o la palla. Se ciò si verifica, la sostanza deve essere rimossa prima che il gioco continui, e se la palla è interessata, deve essere rimpiazzata. La sostanza deve essere completamente rimossa dalle manopole prima di cambiare lato tra un game e l'altro.

#### **Regola: MODIFICA DEL TAVOLO**

Un giocatore non deve apportare alcuna modifica alle caratteristiche di gioco del tavolo o della palla.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di Rigore o Esclusione.

#### **Regola: CONTAMINAZIONE**

Un giocatore non deve permettere, che il *fondo* o la palla vengano contaminati da alcuna sostanza.

Penalità (prima nel match): Ritardo di gioco.

Penalità (successiva nel match): Tiro di rigore.

#### **Regola: SOSTANZA SULL'IMPUGNATURA**

Quando si cambia il lato del tavolo tra un game e l'altro, un giocatore non deve lasciare alcuna sostanza sulle manopole.

Penalità (prima nel match): Warning. Il giocatore è tenuto a rimuovere la sostanza entro i limiti di tempo.

Penalità (successiva nel match): Divieto di usare la sostanza.

#### **Regola: LIMITAZIONE DELLA STECCA**

Un giocatore non deve utilizzare alcun dispositivo o oggetto che limiti il movimento di una stecca.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di rigore.

Interpretazione

1. Esempi di modifica del tavolo includono; modificare un *omino*, carteggiare il *fondo* e applicare direttamente una sostanza estranea al *fondo*, all'*omino* o alla palla.
2. Esempi di contaminanti includono; lubrificante e sostanze utilizzate per migliorare la presa sulla manopola.

#### 4.28 – SET PALLA

Prima dell'inizio del match, i giocatori devono concordare il set di palle, che verranno utilizzate durante il match. In caso di disaccordo, devono essere utilizzate palle nuove. Queste palle costituiscono il *set palla*.

Una volta che è stato fatto il *servizio* con una palla, ogni richiesta di rimpiazzarla deve essere fatta durante una *pausa*; può quindi essere sostituita con il permesso dell'altro team.

Se viene fatta una richiesta di rimpiazzare la palla durante il *gioco attivo*, la palla sarà rimpiazzata

se l'arbitro la ritiene ingiocabile.

**Regola: SOSTITUZIONE DELLA PALLA**

Dopo che è stato fatto il servizio con una palla, un giocatore non deve rimpiazzarla senza permesso.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di rigore.

**Regola: RICHIESTA DI PALLA IRRAGIONEVOLE**

Durante il *gioco attivo*, se un giocatore fa richiesta di rimpiazzare la palla, l'arbitro determinerà se la palla è ingiocabile, nel qual caso sarà rimpiazzata. Se la palla è ritenuta giocabile, al team richiedente viene addebitato un *time-out*.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile addebito di un *time-out*.

**Regola: PALLA AGGIUNTA**

Una volta che il match è iniziato, un giocatore non deve introdurre una nuova palla nel *set palla* senza permesso.

Penalità: A discrezione dell'arbitro; possibile Tiro di rigore.

#### 4.29 – PRATICA

Giocare una palla durante una *pausa o interruzione* è considerato fare pratica. Una volta che il match è cominciato fare pratica è consentito solo tra i *game*.

**Regola: PRATICA ILLEGALE**

Un giocatore non deve eseguire un *trasferimento* o una *transizione* durante *pause o interruzioni*, se non tra i *game* e quando si mette la palla in gioco.

Penalità (prima nel match): Se il team in fallo ha il *possession* > *restart* dal 5. Se il team in fallo non ha il *possession* > *Warning*.

Penalità (successiva nel match): Tiro di rigore.

Interpretazione:

1. Una *transizione* involontaria non è fallo, a discrezione dell'arbitro.
2. Introdurre una seconda palla nell'area di gioco è pratica illegale.
3. Muovere le stecche senza contatto con la palla non è pratica illegale.
4. Eseguire un *trasferimento* per posizionare la palla prima della messa in gioco non è pratica illegale.

## 5) PENALITÀ

Questa sezione identifica le penalità per le infrazioni al regolamento.

**Penalità: WARNING**

Un *Warning* indica che una successiva infrazione porterà a penalità.

**Penalità: RESTART DAL 5**

La palla è data al team non in fallo per la rimessa in gioco con un *Restart* sulla stecca del 5.

**Penalità: RESTART DALLA DIFESA**

La palla è data al team non in fallo per la rimessa in gioco con un *Restart* dalla *stecca della difesa*.

**Penalità: PUNTO PREMIO**

Il team non in fallo riceve un punto in premio. Il team in fallo ha quindi il servizio.

**Penalità: CONTINUARE O RESTART**

Il team non in fallo può scegliere tra queste possibilità:

- Continuare dalla posizione corrente (incluso il goal)
- *Restart* dal punto dell'infrazione
- *Restart* dal 5

**Penalità: DISTRAZIONE (LA PRIMA)**

- Se ritenuta benigna dall'*arbitro*: Warning
- Se è stato segnato un goal dal team in fallo: Goal annullato e *Restart* sul 5.
- Tutti gli altri casi: Continuare o *Restart*

**Penalità: DISTRAZIONE (LA SUCCESSIVA)**

A discrezione dell'*arbitro*: Possibile Tiro di rigore.

**Penalità: RICHIAMO PER RESET**

L'*arbitro* chiama "Reset!" e il tempo e il *conteggio dei tocchi alla parete* ricominciano. Il successivo richiamo per reset risulta in una penalità per Reset Warning.

**Penalità: RESET WARNING**

L'*arbitro* chiama "Reset!" e il tempo e il *conteggio dei tocchi alla parete* ricominciano. La successiva infrazione per reset risulta in un Tiro di rigore.

**Penalità: FORFAIT GAME**

Il team perde il game.

**Penalità: FORFAIT MATCH**

Il team perde il match.

**Penalità: VIOLAZIONE DELLA CONDOTTA**

A discrezione dell'*arbitro*, del Responsabile degli arbitri e in accordo con la severità dell'infrazione: qualsiasi penalità dal Warning al Forfait del game o del match. Anche, su dichiarazione del Direttore di gara, l'espulsione dalla competizione.

**Penalità: TIRO DI RIGORE**

Vedi sezione Tiro di rigore per i dettagli.

## 5.1 – TIRO DI RIGORE

Un *arbitro* può assegnare un Tiro di rigore a seguito di un'infrazione al regolamento. Questo è un singolo tiro dalla stecca del 3 effettuato da un giocatore del team non in fallo e difeso da un giocatore del team in fallo. Dopo aver eseguito il tiro di rigore, il gioco riprende dal punto in cui si è verificata l'infrazione, a meno che il Tiro di rigore non sia stato segnato, nel qual caso il team che ha commesso il fallo va a *servire*. Tutte le regole di gioco rimangono in vigore durante il Tiro di rigore.

In un match di Doppio Standard i giocatori di ciascun team possono scambiarsi di posizione prima che l'attaccante del team in fallo e il difensore del team non in fallo lascino il tavolo.

Il giocatore del team, che non ha commesso l'infrazione, mette la palla in gioco con un *Restart* dal 3 e tira il rigore. Durante il Tiro di rigore sono in vigore tutte le Regole standard di gioco.

Il Tiro di rigore è considerato completato, quando l'attaccante esegue una *transizione* con uno dei seguenti esiti:

- la palla entra nella porta del difensore
- la palla entra e poi esce dall'area del portiere del difensore

- la palla smette di *muoversi*

Dopo che il Tiro di rigore è stato completato, l'arbitro può annunciare che ulteriori infrazioni da parte del team in fallo comporteranno la perdita del game o del match.

Quando il Tiro di rigore è completato, il gioco riprende come segue:

- Nel Doppio, i giocatori tornano al tavolo e entrambi i team possono scambiare le posizioni
- Se il rigore è stato segnato, il team che ha commesso il fallo ha ora il servizio
- Se il rigore non è stato segnato, continuare dal punto dell'infrazione in conformità con il regolamento

**Regola: NUMERO LIMITE DEI TIRI DI RIGORE**

Un team non deve essere addebitato con tre Tiri di rigore in un game.

Penalità: forfait del game.

## 6) VECCHI REGOLAMENTI

Questa versione del regolamento non intende cambiare le regole del gioco.

Si può trovare il documento con le vecchie regole al link:

[https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official\\_rules\\_Book\\_Italian\\_2016.pdf](https://www.tablesoccer.org/rules/documents/Official_rules_Book_Italian_2016.pdf)