**Regole di Gioco**

**Art.1**

Il gioco viene effettuato “veloce”.

Per iniziare la prima partita, la pallina verrà giocata dal portiere della squadra di casa; nella seconda partita dal portiere della squadra ospitata; nella terza partita tramite sorteggio o ''contrasto''.

**Il portiere ogni qualvolta dovrà rimette in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare :**

* **appoggiandola sulla plastica dell’asta del portiere stesso**, in questo caso dopo averla lasciata cadere sul piano di gioco dovrà necessariamente passare la pallina verso una qualsiasi sponda oppure al proprio portiere prima di poter effettuare il tiro **( max 3 tocchi con gli omini in totale tra difesa e portiere ).**
* **appoggiandola al piano di vetro**; in questo caso dovrà mettere in movimento la pallina verso una qualsiasi sponda, dopodiché avrà a disposizione max 3 tocchi con gli omini (in totale tra difesa e portiere) e dovrà obbligatoriamente toccare una qualsiasi sponda o il proprio portiere prima di poter effettuare il tiro.

**Art.2**

**La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di 3 volte ( 3 tocchi )**

**dagli omini dello stesso giocatore (esclusa la parata su tiro dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario.**

**Art.3**

**Il portiere potrà tirare la palla all’indietro nella propria sponda oppure in quella laterale, non più di 2 volte, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini ( le sponde non fanno tocco ).**

**Art.4**

**Qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali senza limite di sponde toccate dalla pallina stessa (le sponde non fanno tocco) e potrà essere colpita con un omino qualsiasi, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini della stessa stecca, ( esclusa la parata su tiro dell'avversario ) tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche ( esclusa la parata su tiro dell'avversario ).**

**La parata, il rimpallo e le sponde non fanno tocco.**

**La parata non fa tocco solamente su tiro dell’avversario**, può essere effettuata sia con la parte anteriore dell’omino, ( in questo caso si può tirare direttamente con lo stesso omino oppure con un altro omino della stessa stecca se la pallina gli arriva senza alcun passaggio volontario ), sia con la parte posteriore dell’omino ( in questo caso per continuare il gioco si dovrà passare la pallina indietro tra i propri omini oppure farla toccare da una qualsiasi sponda ) .

**Art.5**

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

e potrà essere colpita dallo stesso giocatore dopo che avrà toccato la sponda o un omino avversario.

**Art.6**

Qualora la prima pallina di ogni incontro fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha iniziato il gioco.

Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo, verrà rimessa in gioco dal portiere che ha subito l’ultimo goal.

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

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

**Art.7**

Per ogni gara, a richiesta, potranno essere designati due arbitri, uno per la squadra ospitante e uno per quella ospitata che si alterneranno per controllare il regolare svolgimento delle gare. Il loro giudizio sarà definitivo per il regolare svolgimento della gara. La società potrà fare reclamo alla commissione rispettando le norme e le modalità dei ricorsi.

**Art.8**

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

**In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta “ ½ pallina “ nel seguente modo:**

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

**Art.9**

Prima dell’inizio della gara le squadre dovranno presentare in ordine da uno a quattro i giocatori ( **3 coppie e un singolo**) che disputeranno le prime 4 partite della gara; con lo stesso metodo verranno presentate le altre 4 partite per la seconda parte.

**Si effettueranno 8 incontri**  con il seguente punteggio:

**ogni incontro a COPPIE** = 3 partite ai sette con vantaggio, per ogni partita si prende 1 punto. Un giocatore che ha fatto due partite a coppia, potrá fare anche una al singolo.

**ogni incontro a SINGOLO** = 1 Partita ai 9 con vantaggi, chi vince prende 1 punto. Un giocatore singolo potrá fare solo una partita perció ( serviranno due singoli ). Chi subisce il gol prende la palla, e si parte dalla porta.

**8 incontri = 6 a coppia , 2 a singolo = ( un punto a partita ) = T**otale punti di gara **20**

Si potrà iscrivere anche una riserva che dovrà essere presente per sostituire un eventuale giocatore messo in elenco e che non è presente; questo dovrà essere fatto prima dell’inizio della gara.

Una squadra non potrà presentarsi con meno di due coppie.

**La terza coppia mancante** perderá i punti, che saranno addebitati alla squadra avversaria**.**

**Un atleta non può disputare più di due incontri a coppie e uno a Singolo**

**Art.10**

Le prime 3 squadre vincenti del girone passano in categoria superiore, le ultime 2 retrocedono.