

REGOLAMENTO TECNICO TRE TOCCHI

Art.1

La partita ha inizio con il possesso della palla a favore della squadra di casa, con spiccata dal centro con regolamento dei 3 TOCCHI (tassativo dal centro) dopodiché il possesso della pallina il turno di lancio sarà a carico di chi subisce il goal.

Art.2

Prima del lancio della pallina, o il rinvio o ogni volta che si interrompe il gioco, il **possessore dovrà sempre segnalare con il VIA, l'inizio della partita, e ricevere risposta VADO „VAI** .

La pallina dovrà essere messa in gioco con la spiccata dal centro, valido il tiro diretto, in caso nessuna delle due mediane tocca la pallina si potrà effettuare un secondo lancio, entrambe le mediane debbono essere perpendicolari al campo , prima che tocchi la sponda.

Art.3

Le partite verranno auto arbitrate dai Capitani delle rispettive squadre (Responsabili di far rispettare l'integrità del regolamento), se vorranno potranno nominare un arbitro per squadra che provvederà ad osservare il gioco ed intervenire in caso di scorrettezza di gioco.

Art.4

Il gioco deve svolgersi in modalità "VELOCE", nel caso la pallina si **fermasse immobile**, senza girare su sé stessa, il gioco riprenderà con la spiccata dal centro dalla squadra che ha subito l'ultimo goal.

Art.5

In caso la pallina fuoriesce dal perimetro di gioco ovvero dal rettangolo di gioco (spigolo a L sopra le sponde corte e lunghe), che gira tutto intorno al campo, **LA PALLINA VA RIMESSA IN GIOCO CON LA SPICCATA DAL CENTRO**, valido il tiro diretto, **senza possibilità della seconda spiccata (solo 1) a vantaggio di chi ha subito per ultimo il goal.**

Art.6

In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta "½ palla" rimettendo la pallina in gioco dalla 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. 7

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 (**o marcatura**) su tiro dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario, per tocco è inteso l'omino che sfiora la pallina.

Art. 8

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 sono neutre, solo il piede dell'omino fa tocco).

Art. 9

L'attaccante ed il portiere potranno colpire la pallina per un totale di 3 tocchi tra le due stecche (mediana e attacco) - (difensori e portiere), la sponda non fa tocco, (come anche la parata su tiro dell'avversario).

Art. 10

Non è consentito sbattere ripetutamente le stecche, frullare/rullare, giro completo a 360. Non sono consentite azioni di disturbo, spostare il tavolo durante l'azione, e mettere le mani nel campo di gioco senza motivo.

Art. 11

Nel caso in cui il portiere subisce goal con la pallina passante da sopra l'asta del portiere il Goal è da considerarsi nullo

Art. 12

La parata, il rimpallo e le sponde non fanno tocco. La parata x marcare, **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. 13

Il fallo comporterà la rimessa dal centro da parte dell'avversario (ART. 5), e dovrà essere chiamato subito ed esclusivamente dall'avversario, in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.

Art. 14

I falli potranno essere chiamati esclusivamente dai giocatori scesi in campo;
Non è ammesso dal personale spettatore (anche facente parte della squadra ad esclusione degli eventuali arbitri scelti da ambe due le squadre – vedi Art. 3) di chiamare fallo o di intervenire verbalmente con l'obbligo di osservare l'assoluto silenzio durante le fasi di gioco al fine di non disturbare o creare tensione tra le coppie.

Nel caso in cui dovesse accadere quando sopra sancito i capitani delle due squadre avranno l'obbligo ed il dovere di far rispettare il presente regolamento e potranno ricorrere all'applicazione dell'Art. 9 del Regolamento Campionato **Etica e Ricorsi**.

Art. 15

In caso di un fallo chiamato , la squadra avversaria volendo Vi può chiedere giustamente la spiegazione del fallo chiamato, questo onde evitare il **chiamare di falli inesistenti per spezzare il ritmo del gioco**, qualora non fosse in grado ,(**il goal subito sarebbe valido**) e la ripresa del gioco comunque tornerebbe a chi aveva gestito l'ultima rimessa;; **DOPO 2 FALLI (ANCHE SENZA GOALS) CHIAMATI E NON CHIARITI MODERATAMENTE SI PUO' CHIEDERE UNA ATTENTA SUPERVISIONE ESTERNA DA AMBO LE PARTI (VEDI PUNTO 3 SOPRA)**. **QUALORA QUESTO NON FOSSE SUFFICIENTE E'POSSIBILE SOSPENDERE L' INCONTRO**.

Art. 16

La pallina schiacciata, pizzicata, smorzata o trascinata e/o che resta bloccata fra vetro e omino e continua l'azione è da considerarsi **FALLO**; (**come se la toccassi due volte**)

Art. 17

Il **Gancio Involontario** o su tiro unico è da considerarsi **FALLO** , questo quando la pallina viene toccata tra un omino ed un altro omino della stessa stecca, pertanto il tocco su due omini di qualsiasi stecca onde evitare discussioni è sempre fallo se viene chiamato subito.

Art. 18

Qualora la pallina si fermi fra le due metà campo, il gioco riparte comunque dal centro. Qualora essa rimbalzi e rientri, in ogni parte del tavolo verticale, tranne che su ferma punti è buona. Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal mezzo da chi aveva il possesso palla (punto 5). Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

Art. 19

Per ogni gara, su 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 che avverranno solo e tassativamente tramite e-mail.

Art. 20

Prima dell'inizio della gara le squadre dovranno presentare in ordine da uno a sei i giocatori (3 coppie) che disputeranno 3 scontri ai 7 nel primo tempo; con lo stesso metodo verranno giocate le altre 3 partite per la seconda parte. IL 4° scontro prima del 2° tempo è una variante di sicuro interesse.

Art. 21

Nella serata di gioco SEGUITA DAL REFERTO si effettueranno 18 +1 (Freestyle) incontri A COPPIE con il seguente punteggio: ogni incontro finisce ai (7) sette goals con vantaggio massimo agli undici (11Goldengoal), per ogni partita si prende 1 punto. Un giocatore che ha fatto due partite in coppia, potrà fare anche il quarto (4°) incontro variante sempre in coppia 4° = UNICA Partita ai 9 goals (c/vantaggi ai 13 goldengoal), chi vince prende 1 punto.(REGOLAMENTI IN LOCO) Totale punti di gara 19 , TUTTI I PUNTI SONO RIPORTATI IN CLASSIFICA AFFINCHE' OGNI GIOCATORE VEDA la sua posizione, **MA LA REALE CLASSIFICA SARA' DATA DALL'ESITO DELLA SERATA VINCENTE CON VALORE 3 (DOPPIO CONTROLLO) QUESTO PER EVITARE ALLA FINE RISULTATI ANOMALI-----**

La squadra non potrà presentarsi con meno di (3) dicesi TRE coppie. Le eventuali coppie mancanti perderanno automaticamente i punti, che saranno accreditati alla squadra avversaria e comunque la serata sarà valida per l'esito di Campionato. (opzioni al vaglio dei capitani e BiliardinoItalia)

Art. 23

Se in partenza dalla porta quindi dal tavolo il difensore fa una sponda e maldestramente la passa indietro e va in autogol senza toccare un'altra sponda o il proprio portiere il gola/autogol non vale....

Art. 24

Non è consentito spostare il campo a suo comodo, se non concordato.

Art. 25

Nel caso in cui la squadra si presenti con un minimo di 4 giocatori, ogni giocatore potrà disputare massimo due partite con la stessa coppia.

BILIARDINOITALIA
augura buon divertimento a tutti