

IL SERVIZIO

Il servizio inizierà con la palla al centro del campo di gioco.

- a. È solo dopo aver pronunciato il "via" e sentito la risposta "vai" dall'avversario, la partita può iniziare. Inizia quando il giocatore in possesso della palla, che ha tre secondi per mettere la palla in gioco a mano nel centro del campo di gioco; l'asta dei 5 omini della squadra avversaria è in posizione perpendicolare al campo di gioco; la stecca dei 3 omini della squadra di servizio può essere sollevata solo se impugnata.
- b. Una volta sentito il "Vai", la palla deve essere lanciata contro la sponda di fronte al giocatore in servizio.
- c. La palla deve essere servita in un unico movimento, la mano del giocatore in battuta non può ostacolare la visuale dell'avversario. (video nr.1 + 2)
- d. Dopo che la palla ha toccato la sponda opposta al giocatore, può essere passata o tirata direttamente nella porta. Il tiro della palla può essere fatto sfruttando il passaggio.
- e. Per considerare valido il servizio diretto in porta, la palla deve essere tirata dalla stecca dei 5 omini in un colpo singolo.
- f. Se la palla tocca il bordo del campo di gioco mentre viene lanciata, deve essere considerata non valida e deve essere ripetuta. (video 3)
- g. Se durante il servizio si commettono 2 errori consecutivi dallo stesso giocatore, anche se involontario, la palla viene data all'avversario. (video 4)
- h. Nella fase di tiro, il doppio tocco involontario, con uno o più uomini, è da considerarsi un fallo. (video n.5)

Nel caso in cui la partita sia stata interrotta dall'uscita della palla dal campo di gioco, la partita dovrebbe iniziare con la rimessa dal fondo della palla da parte della squadra che ha subito l'ultimo goal. Se la palla si ferma tra le stecche dei 5 omini e non è raggiungibile, la partita ricomincia dal centro del campo con il servizio alla squadra che ha subito l'ultimo goal. Se la pallina si ferma in qualsiasi altra area del campo di gioco, e non possono essere raggiunte, eccetto per le 2 stecche dei 5 omini, la rimessa deve essere effettuata dalla difesa più vicina. (uguale a internazionale)

Il servizio dalla porta: (Importante)

A palla ferma in qualsiasi punto della difesa, solo dopo aver annunciato l'inizio della partita dicendo "Via" con tono chiaro e solo dopo aver sentito chiaramente la risposta positiva del giocatore avversario, la partita può iniziare. Prima che la palla venga colpita, tirata e / o passata, deve toccare il lato posteriore (testata) del campo di gioco e deve toccare la sponda laterale almeno una volta, dopo di che inizia il conteggio del numero di tocchi e deve rimanere all'interno del massimo di tre tocchi. (video 6 + 7)

1. Con le due stecche della difesa sono consentiti un massimo di 3 tocchi, incluso lo stop / parata e il tiro finale. (il video 8 (ok) + video numero 9 fallo))
2. Rimanendo entro il numero massimo di tocchi permessi, la palla può colpire i lati, sia il lato posteriore (testata) che le sponde laterali del calcio bailla e passare tra il portiere e di difesa e viceversa. (video 8)
3. Con le stecche d' attacco sono consentiti un massimo di 3 tocchi incluso lo stop / parata e il tiro finale. (video 10 (ok) + video 11 (fallo))
4. Restando entro il numero massimo di tocchi permessi, la palla può essere colpita contro le sponde laterali.
5. In ogni caso che palla entra in porta saltando sopra il portiere, il goal non è valido e la palla deve essere rimessa in gioco dal portiere che ha subito il goal non regolare.
6. Se la palla viene "bloccata o si ferma ", l'arresto è considerato un fallo e la palla deve essere rimessa in gioco dal centro, dalla squadra che ha subito il fallo. (torna al punto n. A. pagina 1)
7. la palla non può rimanere completamente ferma, dovrebbe almeno ruotare su se stessa. Pertanto, una palla ferma o una palla bloccata sono considerate fallo.
8. Non è permesso fermare completamente la palla. Se ciò dovesse accadere, allora è considerato un fallo. Questa regola non è applicabile se la pallina si ferma in qualsiasi posto non raggiungibile da nessun omino (zona morta).
9. Se la palla, durante la marcatura, colpisce un omino e dopo aver saltato una o più aste rimane in gioco, la partita continua e se entra in porta il goal è considerato valido, purché la palla non superi l'asta del portiere.
10. Se la palla, dopo un tiro del giocatore avversario, colpisce contro due omini della stessa asta, facendo un passaggio tra di loro, il passaggio sarà considerato valido se la palla colpirà la sponda prima di essere colpita; altrimenti, se la palla, in fase passiva, non viene più toccata e continua la sua corsa il gioco continua anche se la palla va in goal. (video numero 13)
8. Mentre il goal su gancio involontario dall'asta dei 3 omini, non è mai considerato valido, il goal dalla stecca dei 5 omini è valido. Non è valido passare la palla tra 2 omini anche se involontariamente, e fare goal, poiché prima del terzo tocco, la palla deve toccare la sponda. (video numero 14 + 15)
12. E 'permesso passare la palla tra stecche diverse, sia in avanti che indietro, (ad esempio tra la stecca dei 5 omini e la stecca dei 3 omini e viceversa ecc..).
13. I falli possono essere chiamati solo dalla squadra che ha subito l'irregolarità, sia il portiere che l'attaccante. La chiamata deve essere effettuata immediatamente interrompendo il gioco il prima possibile e pronunciando chiaramente la parola "No" o "Fallo"
14. Se un fallo è stato chiamato erroneamente verrà assegnato il contro fallo alla squadra avversaria.
15. Dopo ogni fallo, la palla deve essere messa in gioco a partire dal centro del campo di gioco.
16. I giocatori possono valutare se chiamare o meno i falli, quindi se decidono che l'azione di gioco è a loro vantaggio, possono non chiamare il fallo.
17. Non è permesso "girare" o ruotare qualsiasi stecca oltre 360 °, anche se la stecca fa solo un giro completo.
18. Non è consentito colpire alcuna stecca causando il movimento del tavolo nemmeno durante la fase di marcatura.
19. Durante l'esecuzione del tiro, non è permesso lasciare l'impugnatura della stecca, anche se involontariamente.
20. Non è permesso cambiare mano durante un tiro.
21. La palla può essere toccata due volte con lo stesso omino della stessa stecca e poi tirata, a patto che prima colpisca la sponda e non superi il numero massimo di tocchi permessi. (video numero 16)
22. Se ciò dovesse accadere durante il tiro di un avversario (stop e tiro), la palla può essere calciata direttamente in porta o dopo aver colpito contro la sponda, purché non superi il numero massimo di tocchi permessi. (video numero 17)
23. Il doppio tiro con la stecca dei 3 omini è valido, solo in fase di marcatura, usando lo stesso omino. (video numero 18)
24. Se la palla è stata volontariamente o involontariamente toccata dal retro di un omino su qualsiasi asta, la giocata è considerata valida solo prima di essere tirata in porta la palla tocchi una sponda senza mai superare il numero massimo di tocchi permessi.

Sulla stecca dei 3 e 5 omini si deve toccare la sponda laterale prima di calciare. Sulla stecca dei 2 si può toccare anche la sponda di fondo campo prima di calciare.

SINGOLO

INTRODUZIONE

La specialità "singolo" ha le stesse regole del "doppio" ad eccezione di alcune varianti sotto indicate:

25. Le aste non possono rimanere alzate senza essere impugnate.

26. Se la palla viene intercettata da il retro di un omino di una stecca non impugnata, questo tocco non viene conteggiato quindi, prima di essere passato o tirata, la palla deve colpire prima la sponda laterale, mentre se la palla colpisce la parte anteriore di un omino, allora può essere anche calciata direttamente in porta o passata ad un'altra stecca. (video n ° 19 + 20)

27. Mentre la partita è in corso, le stecche possono essere posizionate come desiderato, ma usando solo gli arti superiori.