

GIOcate NON VALIDE E ALTRE REGOLE

-Non e' ammesso sbattere e/o spostare il calcino violentemente e/o ripetutamente mentre ci si appresta ad effettuare il tiro

-Non e' ammesso sbattere ripetutamente la stecca mentre l'avversario si appresta ad effettuare il tiro

-Quando non si ha la palla non si puo' sbattere la stecca a meno che non sia per intercettare l'eventuale tiro dell'avversario e comunque il biliardino non si deve alzare o spostare

-Non e' consentito effettuare TRASCINAMENTI o ACCOMPAGNAMENTI per controllare e direzionare la pallina con lo stesso omino o omini della stessa stecca

-Il gioco e' nullo quando la pallina colpisce le persone o cose non inerenti il perimetro di gioco

-Nell'azione di gioco non e' consentito fermare la pallina volontariamente

Se la pallina si ferma perfettamente sulla linea di metacampo il gioco riprendera' dal portiere che ha subito l'ultimo gol o aveva il diritto di partire ALTRIMENTI E' CAMPO

-Non e' mai consentito tirare a pallina ferma (fallo)

-Non e' consentito disturbare l'avversario mentre si prepara ad effettuare il tiro

-Non e' consentito sbattere le stecche contro la sponda per "richiamare" la pallina quando la stessa e' in movimento ma non e' raggiungibile da nessun ometto

-Non e' consentito spostare o alzare il biliardino volontariamente durante l'azione di gioco

-Non e' consentito lasciare la mano dalla stecca prima di effettuare il tiro mentre se si perde la presa dopo il tiro la giocata e' valida a meno che la stecca non faccia un frullo in questo caso e' fallo

-In partenza di gioco da una delle due difese il perimetrale non fa sponda e' obbligatorio colpire due sponde alte o una sponda alta e il portiere prima di effettuare il tiro

-In rimessa in gioco da una delle due difese dopo avere toccato le due sponde con due tocchi o una sponda e il portiere (il portiere fa sponda non puo' tirare in questo caso e' fallo se chiamato dal avversario) la palla e' in gioco e sono valide tutte la giocate consentite dal regolamento

-Non e' valido il **passaggio volontario** ad un altro ometto della stessa stecca (PASSETTO)

-Non e' valido il gol su tiro di pallonetto volontario mentre se viene toccata dal avversario e si impenna in porta propria o avversaria il gol e' valido ma anche la giocata stessa e' valida. MA non è valido neanche il tiro di pallonetto per saltare una o piu' stecche avversarie puo' chiamare fallo entro e non oltre la fine della azione stessa.

-Non e' valido accompagnare o trascinare la palla dopo averla parata la pallina deve partire con il tiro o il tocco

-Quando si ha la palla non si puo' sbattere violentemente la stecca contro la sponda facendo spostare o saltare la pallina stessa prima di effettuare il tiro nel caso in cui succedesse sara' fallo.

-Non e' valido sbattere qualsiasi propria stecca prima di tirare o effettuare una giocata.

-La sponda di fondo campo (quella dei due portieri) azzera i tocchi, quando si attacca pero' se l' 'avversario non tocca la palla si potra' giocare solo al volo mentre se ritorna alla propria difesa la si potra' o giocare al volo oppure parare in questo caso prima di tirare bisognera' fare una sponda qualsiasi.

-Se uno frulla la stecca e' fallo anche a palla lontana .

-I giocatori tesserati delle squadre in gioco al di fuori del rettangolo di gioco non possono intervenire sulle discussioni di gioco almeno che non siano i giocatori stessi che giocano a richiederlo.

La giocata tiro tiro con la parte anteriore del stesso omino su parata è valida

-La sponda di fondo campo (quella dei due portieri) azzerà i tocchi, quando si attacca però se l'avversario non tocca la palla si potrà giocarla solo al volo mentre se ritorna alla propria difesa la si potrà o giocare al volo oppure parare in questo caso prima di tirare bisognerà fare una sponda qualsiasi o perimetrale, oppure la si potrà passare al portiere che dovrà giocarla di prima ma non potrà tirare (sempre valido il discorso parata più 3 tocchi).