GIOCATE NON VALIDE E ALTRE REGOLE

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

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

3 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

4 Non e' consentito effettuare TRASCINAMENTI o ACCOMPAGNAMENTI , ma e' consentito un tocco direzionale o una parata orientata l'azione stessa non puo' terminare con un tiro di un altro omino della stessa stecca ma dovra' andare a sponda prima di tirare.

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

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

7 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

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

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

10 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

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

12 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

13 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

14 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

15 Non e’ valido il gol su tiro di pallonetto diretto 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.

16 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.

17 Non e’ valido sbattere qualsiasi propria stecca prima di tirare o effettuare una giocata.

18 Se uno frulla la stecca e’ fallo anche a palla lontana .

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

21 La giocata tiro tiro con la parte anteriore del stesso omino su parata e’sempre valida

22 La sponda di fondo campo (quella dei due portieri) azzera 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).