

Regolamento di gioco

1. Punteggio e passaggio del turno

Ogni incontro avverrà al meglio dei tre set. Vince il set la coppia che realizza per prima 6 goal, con uno scarto di almeno 2 goal sull'avversaria. La coppia che segna per prima 9 goal vince in ogni caso il set, anche se non ha 2 goal di scarto sull'avversaria (es. sul punteggio di 8-8 chi segna per primo vince). La coppia che vince l'incontro passa il turno, la coppia sconfitta viene eliminata.

2. Messa in gioco della pallina

La palla viene immessa in gioco tirandola contro la sponda opposta nello spazio che divide le due linee di centrocampo. Si sorteggia quale squadra immette per prima in gioco la palla. Successivamente, la squadra che ha subito l'ultimo goal immette in gioco la palla.

3. Comportamento e Disciplinare

A gioco iniziato sono considerate azioni di disturbo: parole, grida, esclamazioni e qualsiasi movimento atto a distrarre l'azione avversaria. Tali infrazioni di disturbo sono considerati falli e pertanto la pallina verrà rimessa in gioco come spiegato nel paragrafo 2 da chi ha subito il fallo. L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita, o intera competizione, uno o più giocatori in seguito a comportamenti antisportivi e/o provocatori ai fini del regolare svolgimento del gioco. L'arbitro e/o il giudice di gara ha facoltà di richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini (giallo per l'ammonizione - rosso per l'espulsione diretta o in seguito alla seconda ammonizione). Ogni ammonizione per giocatore prevede la sanzione di detrarre 1 goal dal totale segnati fino a quel momento dell'incontro. Ogni espulsione diretta per giocatore prevede la sanzione di detrarre 2 goal dal totale segnati fino a quel momento dell'incontro con il rispettivo abbandono del campo di gioco. La somma di 2 ammonizioni in un incontro prevede la conseguente espulsione. L'espulsione prevede l'abbandono dal campo di un incontro; eventuali turni di squalifica per il proseguire della gara sono a discrezione del giudice di gara.

4. Esecuzioni non consentite

Non sono consentiti:

- **il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettua il tiro con l'altra stecca;**
- **trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;**
- **far girare la stecca più di 360°;**
- **far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando;**

-far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca sia in attacco che in difesa (gancio involontario);

Nel caso in cui dopo un'infrazione la pallina entrasse in rete, il goal verrà annullato e la palla verrà rimessa in gioco come descritto al punto 2 da chi ha subito l'infrazione.