



REGOLAMENTO TECNICO

2014/2015

ITSF SPEEDBALL



1. Partita : Se non diversamente specificato dal Direttore di Gara, la partita si gioca al meglio di 2 di 3 match ai 5 goal. Nell'ultimo match, si vince con 2 goal di vantaggio fino a un massimo di 8 goal.
2. La pallina : La pallina utilizzata per la partita è quella normalmente designata quale pallina ufficiale per ogni tavolo se non diversamente deciso dal Direttore di Gara prima dell'inizio della partita.
3. Inizio della partita: La partita inizia con la pallina in centro campo sull'asta a 5 ometti. Dopo un goal la pallina va alla squadra che ha subito la rete.
4. Il protocollo "pronto" : Il giocatore in possesso di palla deve accertarsi che la squadra avversaria sia pronta prima di mettere la pallina in gioco. Per iniziare o riprendere il gioco la pallina prima di avanzare deve essere passata da un ometto ad un altro, la pallina dopo il secondo tocco può quindi regolarmente avanzare. La pallina si considera avanzata non appena lasciata l'asta di possesso.
5. Pallina in gioco: Durante la partita la pallina deve essere in continuo movimento. Una volta che la pallina è stata messa in campo, questa non deve essere stoppata o in possesso ad ogni ometto per più di un secondo. Se la pallina, toccata da un ometto, non è fatta avanzare entro un secondo, deve essere toccata da un altro ometto sulla stessa asta o dalla sponda sempre entro un secondo.
6. Controllo Pallina: L'ometto in possesso di palla la può far avanzare direttamente, con lo stesso ometto, nel rispetto del limite di un secondo.
7. Tempo di possesso : Il possesso palla per ogni asta è di 5 secondi. Il portiere è considerato asta come le altre. Il tempo di possesso è sospeso se la pallina non è raggiungibile da nessun ometto. All'inizio del gioco o alla ripresa, il tempo di possesso è contato a partire dal secondo tocco. Durante le fasi di gioco il tempo è contato quando la pallina è controllata o in posizione da poter essere controllata.
8. Pallina che esce dal campo: Se un ometto causa l'uscita dal campo della pallina, il gioco riprende partendo dal portiere della squadra opposta. In caso di dubbio nell'individuare il responsabile dell'uscita pallina questo viene imputato all'ultimo possessore di palla. Tiri aerei sono reputati regolari se per effettuarli non viene violata nessun'altra regola.
9. Time outs: Ogni squadra ha diritto a 2 time out di 15 secondi per ogni partita. Il time out è concesso solo a pallina ferma: dopo un goal o fra due match. Un Time out ufficiale può essere chiesto durante la partita per richiedere un arbitro o per segnalare gioco scorretto.
10. Passaggi: Tutti i passaggi sono considerati regolari.
11. Cambio di posizione: Ai giocatori di doppio non è concesso il cambio di posizione durante le fasi di gioco, questo è possibile solo dopo un goal o tra due partite del match.
12. Shock del tavolo "Jarring": Ogni colpo, sollevamento o scivolamento del tavolo che possa causare perdita di possesso palla al giocatore sarà considerato "jarring" e penalizzato secondo il regolamento di gioco ITSF.
13. Penalità : ogni violazione del presente regolamento comporta la perdita di possesso palla a favore del portiere della squadra avversaria. Penalità per distrazione, jarring, tempi di gioco etc.. sono puniti in base al regolamento di gioco ITSF.