



**Federazione Italiana Giochi  
e Sport Tradizionali**

---

# **REGOLAMENTO “ROLLERBALL” VERSIONE 2026**

---



**itsf**

# INDICE

<b>INDICE.....</b>	<b>1</b>
<b>REGOLAMENTO DOPPIO ROLLERBALL.....</b>	<b>2</b>
INDICAZIONI GENERALI.....	2
FASI PRELIMINARI, INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO.....	2
IL SERVIZIO.....	2
SERVIZIO DAL CENTRO.....	3
SERVIZIO DI PRIMA.....	4
SERVIZIO AD USCIRE.....	4
SERVIZIO DALL'ATTACCO.....	4
SERVIZIO DALLA DIFESA.....	5
SERVIZIO NON VALIDO.....	5
SERVIZIO INVERTITO.....	5
POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA.....	6
IL TIME OUT.....	6
IL RUOLO.....	6
INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO.....	7
ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE.....	8
<b>REGOLAMENTO SINGOLO ROLLER BALL.....</b>	<b>9</b>

# REGOLAMENTO DOPPIO ROLLERBALL

## INDICAZIONI GENERALI

1. Per ogni dubbio o controversia non contemplata nel procedimento di gara, l'arbitro o il DG devono consultare il regolamento generale.
2. L'arbitro ha la facoltà di interrompere il gioco in caso di partenza errata.
3. Durante il gioco è consentito parlare solo nei seguenti casi:
  - Per chiamare un fallo
  - Per chiamare un time-out
4. La specialità del ROLLERBALL si basa sul seguente principio base:
  - Sono ammessi al massimo tre tocchi della pallina tra omini nella stessa "zona di campo" (difesa, mediana, attacco).
  - Il "tiro" e la "parata" si contano come tocco.

## FASI PRELIMINARI, INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

5. In ogni competizione le fasi preliminari (riscaldamento, sorteggio, scelta del campo ecc..) sono descritte nel regolamento generale e/o nel procedimento di gara.
6. L'incontro ha inizio con il primo servizio del battitore da effettuarsi entro trenta secondi dal sorteggio (penalità: "Cambio Palla").
7. La ripresa del gioco deve avvenire convenzionalmente entro dieci secondi dall'evento che ha causato l'interruzione.
8. L'arbitro ha piena facoltà di concedere maggior tempo in caso di eventi accidentali.

## IL SERVIZIO

9. Nel regolamento Rollerball ci sono tre tipi di servizio:
  - "Servizio dal centro"
  - "Servizio dall'attacco"
  - "Servizio dalla difesa"
10. Il battitore ha diritto a due tentativi per rendere valido l'inizio del gioco. In caso di "servizio errato" (abbreviato **SE**), avrà la possibilità di effettuare un secondo tentativo. Se anche il secondo servizio risulterà "errato" si effettuerà un "cambio palla". **SE**
11. Il secondo servizio deve essere obbligatoriamente eseguito dallo stesso giocatore che ha effettuato il primo; in caso contrario il servizio è da considerarsi "errato" e pertanto si procede al "cambio palla". **SE**
12. La fase di servizio comprende entrambi i tentativi di battuta.

13. La corretta sequenza delle azioni che precedono il servizio è: **SE**

- La squadra con il diritto di servizio annuncia l'inizio del gioco con l'appropriato termine "vado" (entro cinque secondi dal termine dell'azione precedente)
- Un qualsiasi avversario risponde in maniera chiara e udibile con l'appropriato termine "vai" entro il tempo massimo di tre secondi.
- Da questo momento l'attaccante che deve effettuare il servizio ha tre secondi per lanciare la pallina verso la sponda antistante. Nel caso del "servizio dalla difesa" il difensore ha cinque secondi per effettuare la "procedura di partenza".

14. Nel caso in cui uno o più giocatori non siano in grado, per qualsiasi motivo, di pronunciare correttamente i termini appropriati o di udire indistintamente gli stessi il DG dovrà adoperarsi per risolvere il problema in modo da non penalizzare nessuno dei partecipanti. In questa particolare regola viene lasciata la libertà di intervento al DG per favorire la risoluzione di qualsiasi caso.

## **SERVIZIO DAL CENTRO**

15. Ogni "servizio dal centro" deve essere effettuato al centro del campo, ovvero nell'area di gioco delimitata dalle stecche delle mediane. **SE**

16. Il battitore ha la possibilità di utilizzare solamente le aste del centro-attacco. **SE**

17. La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano a bordo del campo senza ostruire la visuale all'avversario. **SE**

18. Le mediane, nel momento del lancio della pallina, devono avere una posizione perpendicolare al campo da mantenere fino a quando la pallina tocca la sponda antistante il battitore. **SE**

19. Il movimento assiale di qualsiasi stecca è consentito dopo il lancio della pallina. **SE**

20. Durante il servizio le stecche degli attaccanti possono essere alzate solo se impugnate. **SE**

21. Durante il lancio della pallina è consentito toccare il "tavolo di gioco" solo con l'ausilio delle "manopole". **SE**

22. Durante il servizio la pallina non può toccare il "bordo del campo" di gioco. **SE**

23. Se, durante il lancio, la pallina scivola dalla mano del giocatore senza toccare il tavolo da gioco, il servizio è da ritenersi "nullo".

24. Il secondo "nullo" consecutivo rende il servizio "errato". **SE**

25. I servizi "non validi" possono essere considerati, a discrezione dell'arbitro, "ostruzione al gioco".

26. Se, dopo aver colpito la sponda antistante il battitore, la pallina dovesse fermarsi contesa tra le due mediane, senza poter essere toccata, il servizio è da considerarsi "errato". **SE**

27. In fase di battuta il "tiro-tiro" è considerato fallo.

28. In fase di battuta il "gancio su tiro unico" è considerato valido.

29. In fase di battuta l'eventuale contropiede di mediana con doppio tocco ("tiro-tiro", "stop e tiro" e "gancio su tiro unico") è da considerarsi valido.

30. Il servizio dal centro può essere:

- a. Un servizio di prima.
- b. Un servizio ad uscire.

### **SERVIZIO DI PRIMA**

31. Si ha diritto ad un “servizio di prima” nei seguenti casi:

- Servizio di inizio partita.
- Alla ripresa del gioco in seguito ad un goal subito.
- Alla ripresa del gioco a causa di un fallo subito.

32. A seguito di un lancio valido è possibile:

- Segnare calciando la pallina direttamente o indirettamente verso la porta.
- Calciare la pallina anche con il retro dell'omino.

### **SERVIZIO AD USCIRE**

33. Si ha diritto ad un “servizio ad uscire” nei seguenti casi:

- Ripresa del gioco a seguito di un'interruzione accidentale.
- Golden goal (Servizio dalla Difesa non previsto).

34. Nel “servizio ad uscire” qualsiasi goal è valido solo se avvengono in sequenza le seguenti condizioni: **SE**

- la pallina ha toccato una sponda di fondo o un battente di fondo o il palo della porta
- la pallina viene calciata da un omino di qualsiasi stecca

35. In caso di goal/autogol non valido il servizio è da considerarsi “errato”. **SE**

### **SERVIZIO DALL'ATTACCO**

36. Si ha diritto ad un servizio dall'attacco quando l'avversario fa perdere irregolarmente il controllo della pallina nella zona d'attacco.

37. Il battitore ha la possibilità di utilizzare solamente le aste del centro-attacco. **SE**

38. La ripresa del gioco consiste nell'eseguire in sequenza le seguenti azioni: **SE**

- Posizionare la pallina completamente ferma in un qualsiasi punto della zona d'attacco
- Eseguire la procedura “vado-vai”
- Far toccare alla pallina entrambe i battenti laterali

39. Terminata la suddetta procedura si hanno a disposizione un massimo di tre tocchi (è possibile calciare utilizzando un solo tocco). Il quarto tocco è fallo.

## SERVIZIO DALLA DIFESA

40. Si ha diritto ad un “servizio dalla difesa” nei seguenti casi:

- Palla ferma non raggiungibile da alcun omino. Il servizio sarà effettuato dalla difesa più vicina al punto in cui si è fermata la pallina (tranne quanto stabilito nel punto successivo);
- Palla ferma, tra le due mediane, non raggiungibile da alcun omino (solamente in questo caso batte l'ultimo che ha subito goal);
- “Fuori Campo”. Il servizio sarà effettuato da chi ha subito l'ultimo goal.
- Cambio palla dovuto ad un doppio servizio errato dalla zona di attacco **SE**

41. Ogni “servizio dalla difesa” deve essere effettuato nella zona di campo tra il battente di fondo e la stecca della difesa. **SE**

42. Il battitore ha la possibilità di utilizzare solamente le aste della difesa. **SE**

43. Il “servizio dalla difesa” consiste nel posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della difesa. Successivamente il battitore, dopo aver seguito quanto descritto nel punto 10 (“Vado-Vai”), provvede ad effettuare la corretta “procedura di partenza”, ovvero far toccare alla pallina il battente e/o la sponda di fondo ed a seguito di uno “stop”, il battente laterale. A seguito della suddetta procedura il battitore potrà calciare la pallina nel computo dei tre tocchi. **SE**

44. Durante il Servizio, il movimento “oscillatorio” di qualsiasi stecca è consentito solo dopo che il battitore ha eseguito la procedura di partenza. **SE**

45. Durante la procedura di partenza è consentito toccare il “tavolo di gioco” solo con l'ausilio delle “manopole”. **SE**

46. In fase di “servizio dalla difesa” il doppio tocco (“tiro-tiro”, “stop e tiro” e “gancio su tiro unico”) è considerato sempre fallo.

## SERVIZIO NON VALIDO

47. Se la squadra che si oppone al servizio non rispetta una delle regole il servizio può considerarsi “non valido”.

48. In caso di servizio “non valido” il battitore ripete la battuta ed ha a disposizione lo stesso numero di tentativi che aveva prima dell'infrazione dell'avversario.

49. I servizi “non validi” possono essere considerati, a discrezione dell'arbitro, “ostruzione al gioco”.

## SERVIZIO INVERTITO

50. Se il servizio viene effettuato dalla squadra che non ne ha il diritto, il servizio viene considerato “invertito” e, pertanto, ogni azione successiva non sarà valida e si ripartirà come se nulla fosse successo anche in caso di goal.

## POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

51. Il gioco consente sette secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e il tocco con l'omino o con la stecca della squadra avversaria annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.
52. I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è nella zona di possesso palla o dopo l'eventuale intercettazione.
53. Durante il possesso palla l'avversario non può disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma può contrastare l'azione stessa esclusivamente con movimenti laterali con velocità adeguata a quella della pallina.
54. Da palla ferma o pizzicata (quindi ferma e non trascinata sotto l'omino) tutte le esecuzioni di tiro devono essere effettuate entro due secondi.
55. Si considera perso il possesso della pallina nei seguenti casi:
- la pallina colpisce una delle stecche adiacenti
  - la pallina oltrepassa una zona adiacente

## IL TIME OUT

56. Il time out si può richiedere solo in caso di gioco fermo, ovvero nei seguenti casi:
- dopo un goal
  - dopo un fallo
  - in caso di "fuori campo"
  - palla contesa
57. Dopo un time out si riparte da dove è stato interrotto il gioco.
58. Il numero dei time out disponibili per ogni partita è stabilito dal procedimento di gara.
59. Durante il time out i giocatori non possono interagire con le stecche del tavolo.
60. Non è possibile richiedere un time out tra il primo e il secondo tentativo di un servizio.

## IL RUOLO

61. In doppio i giocatori possono utilizzare solo le due aste normalmente designate per la loro posizione:
- a. Portiere: stecche da 1 e 2 omini
  - b. Attaccante: stecche da 5 e 3 omini
62. Una volta che la palla è messa in gioco, i giocatori devono mantenere la stessa posizione fino a quando non richiedono un cambio ruolo.



63. Una squadra può richiedere il cambio ruolo in queste situazioni:

- Dopo un gol fatto o subito
- Dopo un fuori campo
- Palla contesa
- Dopo aver chiamato correttamente un fallo a favore
- Durante un time out (anche della squadra avversaria)
- Prima dell'inizio di una partita

64. Una squadra **NON** può richiedere il cambio ruolo in queste situazioni:

- Dopo che ha commesso un fallo
- Durante un fermo per interruzione di gioco accidentale

65. Se una squadra cambia posizione, non può tornare alla posizione precedente fino a quando la palla non è rimessa in gioco o non viene richiesto un time-out.

66. Una squadra è considerata come se avesse cambiato posizione una volta che entrambi i giocatori sono nelle rispettive posizioni rivolti verso il tavolo, indipendentemente dal fatto che abbiano toccato le manopole.

67. Cambiare posizione illegalmente mentre la palla è in gioco sarà considerato fallo e i giocatori dovranno tornare alle posizioni originali.

## INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO

68. Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso un chiaro "fallo" oppure "no". Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione.

69. L'arbitro può interrompere il gioco solo nei seguenti casi:

- A seguito di eventi esterni al gioco che possono distrarre i giocatori
- Partenze o ripartenze di gioco errate
- Un giocatore toglie una o due mani dalla stecca
- Un giocatore parla durante il gioco



## ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE

### *Da ogni stecca e in ogni zona del campo*

70. Durante il gioco non è mai consentito prendere la pallina con le mani fino a quando il gioco non sia stato fermato verbalmente.
71. Richiedere il consenso all'avversario di fermare il gioco impropriamente (esempio: richiedere di poter fermare con le mani una pallina in rotazione).
72. In caso di palla "contesa" non è consentito prendere la pallina con le mani fino a quando la corsa della stessa non sia terminata (completamente ferma).
73. A seguito di uno stop, schiacciare la pallina contro il battente laterale o di fondo utilizzando il lato/retro dell'omino.
74. Qualunque tiro o tocco successivo alla schiacciata con un omino della stessa stecca o zona di campo (difesa).
75. Il "tiro-tiro" con la palla proveniente dal retro di una qualsiasi stecca.
76. Intercettare la pallina con il retro dell'omino e tirare con lo stesso o altri omini della stessa stecca, fatta eccezione per la stecca del portiere. Nel caso in cui la pallina impatti con l'asta metallica e non con il retro dell'omino, tale "tocco" non sarà conteggiato.
77. Il cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento.
78. Nell'esecuzione di tiro lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.
79. Pull-shot, Pin-shot e Snake.
80. "Trascinata e Tiro" e ovvero effettuare uno stop trascinando/controllando la pallina portandola verso un altro omino o verso la sponda per poi calciarla con lo stesso omino o con un altro omino della stessa stecca. Per "controllo" si intende un tocco dell'omino atto a spostare la pallina orizzontalmente.
81. Una qualsiasi azione eseguita in una sola zona del campo (difesa, mediana o attacco) nella quale il numero dei tocchi è superiore a 3.
82. Una qualsiasi azione eseguita in una sola zona del campo (difesa, mediana o attacco) nella quale si effettua il terzo tocco della pallina tra omini della zona senza nessun tocco a sponda e/o battente.
83. Far girare la stecca più di 360° anche se con un movimento "spezzato" colpendo successivamente la pallina.
84. "Sbattere" una qualsiasi stecca sia in fase difensiva che in fase offensiva senza intercettare la pallina.
85. "Sbattere" una qualsiasi stecca sul tiro in direzione opposta allo stesso.
86. Spostare il calciobalilla durante il gioco.
87. Goal e autorete nel caso la palla entri in porta passando tra la stecca del portiere e il battente di fondo. In questo caso la pallina si considera uscita dal campo ("fuori campo") e si procede con la rimessa di seconda a favore della squadra che ha subito l'ultimo goal.
88. Il "Jarring" (far vibrare, scuotere impropriamente il tavolo di gioco).

## ***Dalla difesa solo per la stecca dei due omini***

89. Il “tiro-tiro”.

90. Il gancio dopo il primo tocco, anche con palla proveniente dalla sponda.

## ***Dall'attacco***

91. Il “tiro-tiro” e lo “stop e tiro” a meno che la palla non provenga da un tiro diretto della difesa avversaria (fase offensiva). Pertanto, nel caso in cui la palla provenga da un tiro diretto della difesa avversaria (fase offensiva) sono validi: “gancio su tiro unico”, “stop e tiro”, “tiro – tiro” sia con lo stesso omino sia con omini diversi.

92. Il gancio dopo il primo tocco, anche con palla proveniente dalla sponda

# **REGOLAMENTO SINGOLO ROLLER BALL**

La specialità del singolo ROLLER BALL usufruisce dello stesso regolamento del DOPPIO ROLLERBALL con le seguenti varianti:

1. Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate. Il fallo si concretizza nel momento in cui la pallina, calciata dal giocatore con la stecca alzata, si trova tra la stecca alzata e la stecca precedente (dell'avversario). Se la pallina viene calciata nella suddetta zona dall'avversario il fallo non si concretizza e si continua a giocare. Si specifica che la parata non rientra nelle azioni che concretizzano il fallo.
2. Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta senza considerare tale azione come fallo.
3. È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.
4. Non è considerato tocco l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata.