



**Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali**

REGOLAMENTO “TRADIZIONALE” VERSIONE 2026



itsf

INDICE

INDICE.....	1
REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE.....	2
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 A ZONA.....	4
SERVIZIO DALLA DIFESA.....	5
SERVIZIO NON VALIDO.....	5
SERVIZIO INVERTITO.....	6
POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA.....	6
IL TIME OUT.....	6
IL RUOLO.....	7
INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO.....	7
ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE.....	8
REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE.....	9

REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE

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 TRADIZIONALE si basa sul seguente principio base: sono ammessi un numero illimitato di tocchi della pallina tra omini nella stessa "zona di campo" (difesa, mediana, attacco) entro un tempo prestabilito.

Restando nel limite del principio base della specialità è consentito il "tiro":

- in un tocco singolo per stecca;
- in due o più tocchi per stecca con un tocco a sponda e/o battente prima del "tiro"

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 *Tradizionale* ci sono tre tipi di servizio:
 - a. "Servizio dal centro"
 - b. "Servizio dalla difesa"
 - c. "Servizio a zona"
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" fatto con il primo tocco è considerato valido. L'eventuale goal conseguente a questa azione non è comunque valido e la battuta è da considerare errata. L'autogoal conseguente alla medesima azione è invece da considerarsi valido. **SE**

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 fallo.

30. Il cambio palla (due servizi errati) viene battuto dal centro nella stessa modalità che lo ha causato (se era di prima si batte di prima ecc..). **SE**

31. Il servizio dal centro può essere:

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

SERVIZIO DI PRIMA

32. 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.

33. A seguito di un lancio valido è possibile:

- Segnare calciando la pallina direttamente o indirettamente verso la porta.
- Palleggiare tra gli omini della mediana ed effettuare il passaggio/tiro solo dopo aver toccato la sponda e/o il battente laterale.
- Calciare la pallina anche con il retro dell'omino.

SERVIZIO AD USCIRE

34. Si ha diritto ad un “servizio ad uscire” nel caso di Golden goal (Servizio dalla Difesa non previsto).

35. 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

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

SERVIZIO A ZONA

37. Si ha diritto ad un “servizio a zona” quando l'avversario fa perdere irregolarmente il controllo della pallina o in caso di interruzione accidentale.

38. Il gioco riprende nella zona in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione o del fallo subito. Nel caso di fallo subito il battitore deve scegliere se eseguire una battuta dal centro di prima o riprendere il gioco da dove era stato interrotto. **SE**

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

- Posizionare la pallina completamente ferma in un qualsiasi punto della zona di partenza
- Eseguire la procedura “vado-vai”
- Eseguire una delle seguenti procedure:

Difesa – stessa procedura del “[servizio dalla difesa](#)”

Centrocampo – far toccare alla pallina due volte un battente laterale qualsiasi

Attacco – far toccare alla pallina entrambe i battenti laterali

40. Terminata la suddetta procedura si ha a disposizione il tempo prestabilito per completare l'azione (è possibile calciare utilizzando un solo tocco). Lo scadere del tempo è fallo.

SERVIZIO DALLA DIFESA

41. 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.
- Goal a seguito di un gancio
- Goal a seguito di una schiacciata
- Fallo della stecca d'attacco verso la difesa avversaria
- Cambio palla dovuto ad un doppio servizio errato dalla zona di attacco **SE**

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

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

44. 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**

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

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

47. 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

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

49. 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.

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

SERVIZIO INVERTITO

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

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

52. Il gioco consente sette secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e il tocco con l'omino o con la stecca di un'altra zona del campo annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.

53. I secondi verranno conteggiati dal secondo tocco effettuato da un omino della zona interessata e, durante il servizio, dal momento in cui è stata effettuata la procedura di partenza.

54. 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.

55. Da palla ferma o pizzicata (quindi ferma e non trascinata sotto l'omino) tutte le esecuzioni di tiro devono essere effettuate entro due secondi.

56. 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

57. Il time out si può richiedere solo nei seguenti casi:

- dopo un goal
- dopo un fallo
- in caso di "fuori campo"
- palla ferma

58. Dopo un time out si riparte da dove è stato interrotto il gioco.

59. Il numero dei time out disponibili per ogni partita è stabilito dal procedimento di gara.

60. Durante il time out i giocatori non possono interagire con le stecche del tavolo.

61. Non è possibile richiedere un time out tra il primo e il secondo tentativo di un servizio.

IL RUOLO

62. In doppio i giocatori possono utilizzare solo le due aste normalmente designate per la loro posizione:
- Portiere: stecche da 1 e 2 omini
 - Attaccante: stecche da 5 e 3 omini
63. Una volta che la palla è messa in gioco, i giocatori devono mantenere la stessa posizione fino a quando non richiedono un cambio ruolo.
64. 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
65. 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
66. 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.
67. 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.
68. 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

69. 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.
70. 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

71. Durante il gioco non è mai consentito prendere la pallina con le mani fino a quando il gioco non sia stato fermato verbalmente.
72. Richiedere il consenso all'avversario di fermare il gioco impropriamente (esempio: richiedere di poter fermare con le mani una pallina in rotazione).
73. Il cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento.
74. Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.
75. Esecuzioni di tiro a palla ferma per più di due secondi.
76. Far girare la stecca più di 360°.
77. "Sbattere" una qualsiasi stecca senza intercettare la pallina.
78. "Sbattere" una qualsiasi stecca sul tiro in direzione opposta allo stesso.
79. Segnare un goal con il gancio o qualsiasi doppio tocco sia su tiro unico sia in fase di marcatura attiva e passiva.
80. Tirare direttamente una pallina proveniente da un salto stecca anche se preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma, prima di effettuare un passaggio e/o tiro, la pallina deve toccare il battente laterale.
81. Trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio.
82. Goal diretto nel caso in cui la pallina abbia saltato una o più stecche.
83. Schiacciare la pallina contro la sponda e/o palo se si perde il possesso palla, solo se la schiacciata non avviene al primo tocco degli omini di quella zona.
84. Spostare il calciobalilla durante il gioco.
85. La "pizzicata" se a seguito della stessa si perde il possesso palla.
86. Il "Jarring" (far vibrare, scuotere impropriamente il tavolo di gioco).

Nella zona della difesa

87. Il Tirare con la stecca del portiere a seguito di due tocchi consecutivi della stecca dei difensori senza che la pallina sia andata a sponda.
88. Tirare con la stecca dei difensori a seguito di due tocchi consecutivi della stecca del portiere senza che la pallina sia andata a sponda.

Nella zona di attacco

89. Calciare al volo, ovvero al primo tocco, a seguito di un doppio tocco valido della mediana (vedi regola [85](#)). Come per la regola [73](#) è possibile rimanere in possesso palla ma, prima di effettuare un passaggio e/o tiro, la pallina deve toccare il battente laterale

ESECUZIONI E AZIONI VALIDE

90. Due o più tocchi in fase di contrapposizione passiva escluso lo “stop e tiro” e “tiro-tiro” con uno o più omini.
91. Schiacciare la pallina contro la sponda laterale o il palo e perderne il possesso solo se questa azione si concretizza con il primo tocco degli omini della zona interessata. In ogni caso l'eventuale goal che si concretizza a seguito della suddetta azione non è valido e si ripartirà con una rimessa dal fondo da parte della squadra che ha subito il goal.

Nella zona della mediana

92. Due o più tocchi in fase di contrapposizione attiva escluso lo “stop e tiro” e “tiro-tiro” con uno o più omini solo con palla proveniente da una stecca dell'avversario antistante.

REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE

La specialità del singolo TRADIZIONALE usufruisce dello stesso regolamento del DOPPIO TRADIZIONALE 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. Nel caso particolare in cui la stecca alzata sia quella dei difensori il suddetto fallo si concretizza solo se la pallina viene calciata con il portiere e oltrepassa la stecca alzata dei difensori.
3. È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.
4. Quando una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa va necessariamente ribattuta sulla sponda prima di qualsiasi esecuzione di tiro o passaggio.