



**Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali**

REGOLAMENTO “VOLO” VERSIONE 2026



itsf

INDICE

INDICE.....	1
REGOLAMENTO DOPPIO VOLO.....	2
INDICAZIONI GENERALI.....	2
FASI PRELIMINARI, INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO.....	2
IL SERVIZIO.....	2
SERVIZIO DAL CENTRO.....	3
SERVIZIO DI PRIMA.....	4
SERVIZIO DI SECONDA.....	4
SERVIZIO AD USCIRE.....	4
SERVIZIO NON VALIDO.....	5
SERVIZIO INVERTITO.....	5
POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA.....	5
IL TIME OUT.....	5
IL RUOLO.....	6
INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO.....	6
ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE.....	7
REGOLAMENTO SINGOLO VOLO.....	8

REGOLAMENTO DOPPIO VOLO

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 "VOLO" si basa sul seguente principio base:

È ammesso un solo tocco per stecca a meno di casi particolari e non è mai possibile effettuare tre tocchi o più della pallina tra omini nella stessa "zona di campo" (difesa, mediana, attacco).

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 Volo c'è un solo tipo di servizio:
 - "Servizio dal centro"
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 di seconda
- c. 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 DI SECONDA

33. Si ha diritto ad un "servizio di seconda" nei seguenti casi:

- Palla ferma non raggiungibile da alcun omino.
- "Fuori Campo".

34. Rispetto al "servizio di prima" il goal causato dalla battuta non è considerato valido e il servizio è ritenuto "errato". Il goal non è valido nemmeno se, in seguito al tiro, la pallina entra in porta dopo aver toccato ometti in posizione di difesa passiva. Nelle stesse condizioni l'autogol è da ritenersi non valido e il servizio "errato". **SE**

35. Dopo un servizio "valido" è possibile segnare di mediana nei seguenti casi:

- La pallina deve aver superato la zona di centrocampo ed essere stata colpita da un omino di una qualsiasi altra stecca.
- La pallina deve aver toccato una qualsiasi "Sponda di Fondo" e/o "Battente di Fondo" o il palo.

SERVIZIO AD USCIRE

36. 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).

37. 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

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

SERVIZIO NON VALIDO

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

40. 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.

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

SERVIZIO INVERTITO

42. 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

43. 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.

44. I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è nella zona di possesso palla o dopo l’eventuale intercettazione.

45. 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.

46. Se la pallina viene bloccata tra il portiere e la porta per almeno cinque secondi senza che l’avversario chiami il fallo (l’avversario si avvale della regola del vantaggio) il gioco è da considerarsi “fermo” come se il fallo fosse stato chiamato. Si riprenderà il gioco con la battuta di prima a favore della squadra offesa.

IL TIME OUT

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

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

48. Dopo un time out si riparte da dove è stato interrotto il gioco.
49. Il numero dei time out disponibili per ogni partita è stabilito dal procedimento di gara.
50. Durante il time out i giocatori non possono interagire con le stecche del tavolo.
51. Non è possibile richiedere un time out tra il primo e il secondo tentativo di un servizio.

IL RUOLO

52. 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
53. Durante il time out i giocatori non possono interagire con le stecche del tavolo. Una volta che la palla è messa in gioco, i giocatori devono mantenere la stessa posizione fino a quando non richiedono un cambio ruolo.
54. 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
55. 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
56. 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.
57. 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.
58. 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

59. 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.
60. 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

61. 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).
62. A seguito di una intercettazione, schiacciare la pallina contro il battente laterale o contro il palo utilizzando il lato/retro dell’omino.
63. Qualunque tiro o tocco successivo alla schiacciata con un omino della stessa stecca o zona di campo (difesa).
64. Il “tiro-tiro” con la palla proveniente dal retro di una qualsiasi stecca.
65. Intercettare la pallina con il retro dell’omino e tirare con lo stesso o altri omini della stessa stecca (ad eccezione 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.
66. Il cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento;
67. Nell’esecuzione di tiro lasciare la mano dall’impugnatura delle stecche.
68. Esecuzioni di tiro a palla ferma.
69. Pull-shot, Pin-shot e Snake
70. “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.
71. Una qualsiasi azione eseguita in una sola zona del campo (difesa, mediana o attacco) nella quale il numero dei tocchi è superiore a due.
72. Far girare la stecca più di 360° anche se con un movimento “spezzato” colpendo successivamente la pallina.
73. Sbattere una qualsiasi stecca sia in fase difensiva che in fase offensiva senza intercettare la pallina.
74. Sbattere una qualsiasi stecca sul tiro in direzione opposta allo stesso
75. Spostare il calciabalilla durante il gioco.
76. 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.
77. Il “Jarring” (far vibrare, scuotere impropriamente il tavolo di gioco).

Dalla difesa solo per la stecca dei due omini

78. Il “tiro-tiro” e il “tiro-sponda-tiro”

Dall'attacco

79. Qualunque esecuzione effettuata con più di un tocco 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”, “stop – sponda – tiro”, “tiro – tiro” e “tiro – sponda – tiro” sia con lo stesso omino sia con omini diversi tranne nel caso descritto nella regola successiva.
80. Il “tiro – sponda – tiro” quando, anche a seguito di tiro (azione offensiva) della difesa avversaria, il primo tiro prima della sponda è effettuato con il lato dell'omino effettuando un “controllo e tiro”.

REGOLAMENTO SINGOLO VOLO

La specialità del singolo VOLO usufruisce dello stesso regolamento del DOPPIO AL VOLO 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.