



# Regolamento del Calcio Balilla

*Il seguente regolamento - ridotto e semplificato per l'uso privato - è tratto dal Regolamento Ufficiale F.I.C.B. per la specialità "Doppio al volo".*

*Il gioco del calcio balilla è un gioco del calcio in miniatura, scopo del gioco è fare goal all'avversario.*

## **L'INIZIO DI UN INCONTRO**

Il lancio della monetina precederà l'inizio della partita.

La squadra che vince il sorteggio sceglierà il campo con cui iniziare il gioco.

Il cambio campo in un unico set si effettuerà seguendo la formula :

somma goal = finale – 1 (es. partita a 9 cambio a 8 goal).

In un match a più set (es. al meglio dei “tre set”) il cambio campo sarà effettuato nel modo seguente:  
un intero set in un lato del campo e un intero set nell'altro;

in caso di eventuale bella si procederà ad un nuovo sorteggio e si applicherà la regola dell'unico set.

## **TIME-OUT**

Ad ogni squadra sono consentiti 2 Time-out da 30 secondi, ogni set.

I giocatori possono chiedere Time-out:

- solo in possesso di palla nella propria area di difesa fermando la pallina (non con le mani).
- quando la pallina è fuori dal tavolo.

Dopo i 30 secondi il gioco riprenderà da dove si è fermato.

I time-out di tipo tecnico possono essere concessi solo dall'arbitro.

## **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 per tanto la pallina verrà rilanciata al centro dall'avversario come nella specialità del VOLO.

L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita o dall'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 e, a discrezione del giudice di gara, il possibile abbandono del campo di gioco.

La somma di 3 ammonizioni in un incontro prevede la conseguente espulsione.

L'espulsione prevede il possibile abbandono dal campo di un incontro (sia partita unica che più set); eventuali turni di squalifica per il proseguire della gara sono a discrezione del giudice di gara.

La commissione disciplinare preso atto della segnalazione del giudice di gara interviene e valuta se far prolungare la squalifica per più giornate.

## **PARTITE**

Le partite si effettueranno a 9 goal. Chi segna per primo 9 goal all'avversario vince la partita. Se la pallina entrasse in porta e ne uscisse fortuitamente, il goal sarà considerato valido.

E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per far ripetere la partita; tale infrazione e' punibile con la squalifica dalla competizione di entrambe le squadre.

Il torneo è composto da 4 gironi, i quali saranno composti a loro volta da 4 squadre che verranno estratte a caso dalla commissione. Inizialmente saranno garantite n°3 partite per squadra, passeranno agli ottavi di finali solamente le prime due squadre che avranno raggiunto il punteggio maggiore (ogni partita vinta = 3 punti). Le squadre che passeranno il turno si dovranno sfidare in un girone ad eliminazione diretta.

In questo caso si svolgeranno massimo 3 set, la prima squadra che vincerà due set passerà il turno. I quarti, la semifinale, la finale, il terzo ed il quarto posto si svolgeranno nella formula ad eliminazione diretta (vedi schema allegato).

## **IL SERVIZIO**

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando alternativamente un servizio a giocatore. Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettuerà il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario; qualunque gesto di preparazione al lancio può precedere il VIA, pertanto una volta dichiarato, la pallina deve essere esclusivamente lanciata contro la sponda antistante senza eventuali altri movimenti di distrazione.

Dopo che la palla avrà toccato la sponda di fronte al giocatore potrà essere passata o calciata direttamente in porta.

Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcun omino la rimessa in gioco andrà effettuata dall'attaccante di turno in battuta. Se la pallina si fermasse in una zona del campo raggiungibile da un omino, verrà concesso il fallo alla squadra avversaria.

## **FALLI ED ESECUZIONI CONSENTITE**

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso attraverso un chiaro "fallo".

Tutti i falli segnalati saranno rimessi dal centro da chi ha subito l'irregolarità.

*Saranno considerati falli le seguenti infrazioni:*

- Il gancio classico o pizzicata
- I passetti
- Tutte le intercettazioni volontarie fermando o toccando la pallina con il retro dell'omino
- Lo sbattere le stecche durante un'esecuzione di tiro al fine di causare distrazione
- Il mancato impatto della pallina e conseguente non intenzionale tiro col retro dell'omino
- Far girare volontariamente la stecca più di 360°

*Sono considerate valide le seguenti azione di gioco:*

- Lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca
- Il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad una intercettazione
- Il gancio involontario in un unico tiro con qualsiasi stecca
- Il caso in cui la pallina saltasse una o più stecche esclusa quella del portiere
- Lo sbattere le stecche in fase di marcatura senza spostare il tavolo di gioco
- Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa
- Il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa
- Il tiro di qualsiasi giocatore sulla sponda di fondo della propria metà campo col retro dell'omino.