








Regolamento nazionale di gioco





2009


INTRODUZIONE

Tutti i giocatori e gli organizzatori devono rispettare questo regolamento.





-  Si ricorda che il regolamento sportivo è un indirizzo ed un supporto per gli arbitri. Il loro ruolo è innanzitutto interpretare per il meglio il regolamento per il corretto svolgimento del gioco. L'arbitro deve dar prova di autorità, deve sveltire e non frenare il gioco con un arbitraggio troppo rigoroso e cavilloso.
-  Gli arbitri della Federazione rappresentano la massima autorità del regolamento sportivo durante un torneo e le loro decisioni devono essere rispettate e non possono essere contestate.
-  Si ricorda che l'arbitro presiede la gara, ma l'errore di giudizio fa parte del gioco.
-  Questo regolamento sportivo è redatto dalla Commissione Nazionale Arbitri sotto la responsabilità della Commissione Sportiva, è sottoposto ad un voto e viene aggiornato all'inizio di ogni stagione agonistica. Può essere rivisto e corretto con un'Assemblea Generale.
-  In caso di incoerenze o ambiguità possono essere proposti dalla Commissione Nazionale Arbitri, durante la stagione, dei cambiamenti immediati; tali modifiche devono essere sottoposte al voto per l'eventuale approvazione.

CODICE ETICO

-  Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante il torneo o sul luogo dell'evento è considerata una violazione del Codice etico. Il rispetto reciproco tra i Giocatori, gli arbitri e gli spettatori, è necessario. Uno dei principali obiettivi degli eventi ufficiali è quello di presentare il Calcio Balilla affinché appaia il più possibile come uno sport.
-  Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che provoca distrazione e gli atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore o ad un arbitro sono vietati.
-  E' assolutamente vietato bestemmiare.
-  Lo spettatore non può disturbare una squadra o l'arbitro, pena l'allontanamento dall'area della manifestazione.





 Il giocatore o la squadra deve rispettare gli orari di gioco, il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti; in caso di ritardo, pena sarà la sconfitta a “tavolino”.

La sanzione per avere infranto il Codice etico può essere pagata con:


-  Un fallo a favore della squadra avversaria.
-  L'ammonizione.
-  La perdita della partita
-  L'espulsione diretta dal torneo.




Ogni Arbitro può richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini (GIALLO per l'ammonizione – ARANCIONE per la SCONFITTA della partita (verrà utilizzato esclusivamente NELLE GARE a squadre, nei gironi all'italiana, nei gironi doppio ko e nel caso in cui un match sia composto da più set) – ROSSO per l'espulsione DALLA GARA; la somma di due ammonizioni, nel corso della partita, determina la SCONFITTA della partita, se nel match successivo lo stesso giocatore avrà un'altra ammonizione, questa determinerà l'espulsione diretta DALLA GARA a fine incontro. Per annullare le ammonizioni ricevute l'ammenda è di 25 € che verranno versati alla direzione gara nella successiva manifestazione nazionale.
L'espulsione diretta viene valutata dal Direttore di Gara ed in seguito esaminata dalla Commissione Nazionale per stabilire eventuali sanzioni.

CODICE DELL'ABBIGLIAMENTO

-  Ogni giocatore, nelle gare titolate, deve portare una tenuta sportiva adatta che comprende:
Tute sportive, t-shirt sportive, polo e bermuda e scarpe sportive.
-  Nell'abbigliamento ufficiale si può inserire un proprio sponsor personale che non deve essere concorrenziale agli sponsor della FICB.
-  Per dimenticanza o perdita, l'abbigliamento ufficiale può essere acquistato nella gara stessa.
-  La sanzione per la mancata osservanza del codice dell'abbigliamento è la perdita della partita o l'espulsione dal torneo.

MATERIALE ED ATTREZZATURA

-  Nei tornei si gioca obbligatoriamente con le palline nuove in dotazione al giocatore all'iscrizione, in seguito potranno essere acquistate IN SEDE DI GARA.

-  Ogni giocatore deve essere in grado di fornire almeno una pallina durante le proprie partite.
-  Ogni giocatore deve utilizzare le proprie stecche per il gioco internazionale.
-  L'organizzazione di gara metterà a disposizione dei giocatori uno SPAZIO PREPOSTO per le stecche dove ci sarà la possibilità di acquistarle o affittarle, ove previsto, direttamente al torneo.

LA PARTITA

Le partite si possono effettuare ai 6 o 7 o 8 goal a discrezione dell'organizzazione di gara. In caso di parità (5 a 5, 6 a 6, 7 a 7) vince il primo che realizza 2 goal di scarto sull'avversario. E' a discrezione del direttore di gara se far applicare la regola del golden goal. E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per ripetere la partita; tale infrazione e' punibile con l'espulsione dalla competizione di entrambe le squadre.

Per ragioni di tempo il direttore di gara ha il diritto di decidere se ridurre il numero di goal vincenti o il tempo.

Va rispettato il numero ufficiale di goal, pena l'espulsione dal torneo.




Le partite possono essere arbitrate o auto-arbitrate; nel caso di partite arbitrate, l'arbitro è l'unica autorità CHE AVRA' FACOLTA' DECISIONALE; nel caso di partite auto-arbitrate può essere chiamato qualsiasi arbitro ufficiale ad intervenire, nel caso in cui la situazione non POSSA essere regolata dopo un gol, si procederà alla regola della "mezza PALLINA" (MEZZA PALLINA : NEL CASO IN CUI CI SIA DISCORDANZA SULLA VALIDITA' DI UN GOAL, CHI AVRA' SUBITO IL GOAL NON VALIDO PROCEDERA' ALLA RIMESSA IN GIOCO. CHI TRA I DUE CONTENDENTI SEGNERA' IL GOAL DOPO TALE RIMESSA, AVRA' FACOLTA' DECISIONALE SUL GOAL CONTESTATO), nel caso di discordanza sul fallo, la pallina sarà calciata da chi ha subito l'ultimo goal.

Domande di spiegazione e di modifica del regolamento devono essere richieste alla Commissione Arbitri.

TIME-OUT

Ad ogni squadra sono consentiti 2 TIME-OUT da 30 secondi ogni set.

I giocatori possono chiamare il Time-out nei seguenti casi:

-  In possesso di palla nella propria area di difesa (solo nella specialità "tradizionale").
-  Quando la pallina è fuori dal tavolo in seguito ad un tiro o dopo un goal (specialità "volo" e "tradizionale").
-  In possesso palla, unicamente a palla ferma (solo nella specialità "internazionale")

Per qualsiasi motivo è assolutamente vietato fermare il gioco con le mani.


Nel momento in cui un giocatore si allontana completamente dal tavolo da gioco, senza giuste spiegazioni, viene considerato time-out.


Durante un time-out i giocatori possono cambiare posizione.

Se, dopo il tempo trascorso (30 secondi), il giocatore o la squadra non si presenta al tavolo da gioco, viene richiamato verbalmente dall'arbitro, in seguito al richiamo ogni 30 secondi (pari ad un time-out) scatta l'ammonizione, la seconda ammonizione determina la fine della partita.

Dopo i 30 secondi trascorsi il gioco riprende da dove si è fermato. In possesso di palla nella propria area di difesa (solo nella specialità "tradizionale") a palla ferma, dichiarando il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario, la pallina deve toccare sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde prima di tirare o passare; in caso di specialità "volo" tocca alla squadra che è a servizio della battuta.

I giocatori possono chiamare:

 Il Time-out tecnico fermando il gioco in qualsiasi momento e l'arbitro visiona l'effettivo problema (Es. rottura della stecca);

 Il Time-out medico fermando il gioco in qualsiasi momento e l'arbitro deve consultarsi con il direttore di gara che decide se concedere un tempo di 20 minuti per le cure;

In queste occasioni, in caso di specialità "tradizionale", il gioco riprende da dove si è fermato; dichiarando il "via" e sentito il "vai" e facendo battere la pallina sulle due sponde, in caso di specialità "volo" tocca alla squadra che è a servizio della battuta.

L'INIZIO DI UN INCONTRO

Il lancio della monetina precede l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e la specialità con cui iniziare il gioco e ha il possesso della pallina.






Il cambio campo in un unico set si può effettuare seguendo la formula: somma goal = finale – 1 (es. partita a 6 cambio a 5) e solo in questa circostanza o multipla di essa.

In un match a più set (es. al meglio dei "tre set") il cambio campo viene effettuato nel modo seguente: un intero set con una o più specialità in un lato del campo e un intero set nell'altro; in caso di eventuale bella si procede ad un nuovo sorteggio e si applica la regola dell'unico set pur rispettando i vari cambi di specialità.








REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE



IL SERVIZIO

A palla ferma (in qualsiasi parte della difesa) dichiarando il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario la pallina deve toccare sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde prima di tirare o passare.

-  Dopo un goal la partita riprende dalla difesa della squadra che ha subito il goal.
-  Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo viene rimessa in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
-  Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, tranne in una delle due difese, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
-  Se si ferma in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto, sfruttando il servizio tradizionale.
-  Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla e' in possesso in zona di attacco (mediana o tre), il gioco può riprendere dalla stessa zona solo dopo aver dichiarato il VIA e fatto toccare tutte e due le sponde laterali del campo per poi procedere all'esecuzione di tiro.

POSSESSO E CONTROLLO DI PALLA

-  Il gioco consente 10 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo (5 secondi in caso di partite a tempo), ma il tocco con l'omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.
-  I secondi vengono contati da quando la pallina è nella zona di possesso palla.
-  Tutti i passaggi devono essere effettuati con pallina in movimento;
-  E' possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra senza gancio o trascinata (in verticale o per sponda).
-  Il gancio e' ammesso per il solo controllo della palla con un'unica stecca; è considerato valido il tiro o il passaggio solo se precedentemente la palla ha toccato la sponda e non se ha toccato la sponda durante il tiro.
-  Se in caso di possesso palla si effettuasse un gancio e la pallina ritornasse in proprio possesso (inteso anche come squadra) è da considerarsi fallo, anche se si tocca un omino avversario.
-  Il doppio tocco in fase di marcatura e' valido solo in fase di contrapposizione passiva, escluso lo stop e tiro con uno o più omini.

-  Da palla ferma tutte le esecuzioni di tiro devono essere precedute da un tocco lento della pallina sulla sponda per ripresa del gioco per poi procedere al palleggio dell'esecuzione stessa.
-  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 pari a quella della pallina.

FALLI















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.

Nel caso in cui con un'infrazione si oltrepassa una qualsiasi stecca avversaria o si rimane in possesso palla dopo aver toccato un omino avversario o rimane in possesso palla l'avversario, la pallina viene rilanciata dal centro del campo della squadra offesa come nella specialità "VOLO".

Nel caso in cui dopo un'infrazione la pallina entra in rete, il goal viene annullato e il gioco riprende dalla difesa di chi ha subito l'infrazione.

Questi casi sotto elencati sono considerati falli:


-  Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura della stecca.
-  Il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettua il tiro con l'altra stecca.
-  Trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio.
-  Far girare la stecca più di 360°
-  Far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente tirando o marcando.
-  Far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca sia in attacco che in difesa (Gancio involontario).
-  Il pallonetto; Il salto stecca e' ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta in porta.
-  Tirare al volo la palla proveniente da un salto stecca preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma toccando la sponda per rendere valido il seguire del gioco.
-  L'esecuzione di tiro a palla completamente ferma.
-  Quando si tira senza dichiarare il "VIA" e non si aspetta il "VAI" dell'avversario.
-  Quando si para e si tira con un omino della stessa stecca senza passare alla sponda.
-  Quando si sbattono le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria.
-  Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina là dove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile.
-  Sbattere una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco; tale regola è valida fatta

eccezione esclusivamente nei seguenti casi: quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco - in fase di marcatura di un tiro avversario.


REGOLA DEL VANTAGGIO


Se, in possesso di palla, l'avversario chiama un fallo inesistente, si ha la facoltà di decidere se riprendere il gioco dal centro campo o da dove si è interrotto

ESECUZIONI NON VALIDE

 Quando la palla entra in porta passando dietro la stecca del portiere, anche se si tratta di autorete; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla difesa di chi ha subito l'ultimo goal.


ESECUZIONI VALIDE


 Il cambio di mano è consentito, però prima di tirare, bisogna rimettere in gioco l'azione battendo la pallina sulla sponda con la stessa mano con cui si vuole effettuare il tiro.


 L'autorete derivante da tiro proprio e' sempre valida, anche quando la palla salta la stecca.

REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE

La specialità del singolo tradizionale usufruisce dello stesso regolamento del doppio tradizionale con le seguenti varianti:

 Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.

 Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa va necessariamente ribattuta a sponda prima di qualsiasi esecuzione o passaggio.

 È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.

REGOLAMENTO DOPPIO AL VOLO


IL SERVIZIO


Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando alternativamente un servizio a giocatore.


Solo dopo aver dichiarato il VIA e ascoltato il VAI dell'attaccante avversario, il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante avrà 3 secondi per effettuare il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo; la stecca dei cinque avversario, nel momento del servizio, deve avere una posizione perpendicolare al campo; la stecca dei tre della squadra a servizio della battuta deve essere necessariamente abbassata. La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano all'esterno del campo senza ostruire la visuale all'avversario. Una volta dichiarato il VIA, la pallina deve essere lanciata contro la sponda ante stante. Dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta. Il lancio della pallina può essere effettuato sfruttando il più possibile il passaggio. Dopo 3 errori di servizio, anche involontari, la pallina passa all'avversario.

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

POSSESSO E CONTROLLO DI PALLA

 Il gioco consente 10 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo (5 secondi in caso di partite a tempo), ma il tocco con l'omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.

 I secondi verranno contati da quando la pallina è nella zona di possesso palla.

 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 pari a quella della pallina.

FALLI

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.

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

Sono considerati falli le seguenti infrazioni:












 Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.

 Il gancio classico.



-  L'azione in difesa o con la stessa stecca dove i tocchi della pallina sugli omini superano il numero di due, intercettazione compresa (es. terzino – portiere - terzino o portiere – terzino - portiere).
-  Sbattere una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco; tale regola è valida fatta eccezione esclusivamente nei seguenti casi: quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco; in fase di marcatura di un tiro avversario.
-  Far girare la stecca più di 360°.
-  Palleggiare in qualsiasi modo la pallina sulla sponda dopo un'intercettazione.
-  Stappare e tirare una palla proveniente già da un tiro della stessa stecca.

ESECUZIONI VALIDE

Sono considerate valide le seguenti azioni 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 un'intercettazione.
-  Il gancio involontario in un unico tiro con qualsiasi stecca.
-  Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere.
-  Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa.
-  Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciando con un'altra stecca. (Es. Se si tocca col retro della stecca dei due, si può calciare solo col portiere o lasciarla andare/se tocca il retro del portiere si calcia solo con la stecca dei due).
-  Il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa.
-  La pizzicata (Pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina non si ferma completamente tra omino e fondo del tavolo.
-  Il tiro di qualsiasi giocatore, volontario o involontario, col retro dell'omino.
-  Il cambio di mano.
-  L'autorete derivante da tiro proprio, anche quando la palla salta la stecca.

ESECUZIONI NON VALIDE

-  Quando la palla entra in porta passando dietro la stecca del portiere, anche se si tratta di autorete; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla squadra che ha subito l'ultimo goal.
-  Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e ricalciando con la stessa stecca.

REGOLAMENTO SINGOLO AL VOLO

La specialità del singolo al volo usufruisce dello stesso regolamento del doppio al volo con le seguenti varianti:

-  Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.
-  Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta e non viene considerata come tocco.
-  È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.
-  L'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata non è considerato tocco.