



# Calcio balilla<sup>1</sup>



La squadra ospitante gioca l'incontro sul campo di destra rispetto la postazione arbitrale. La palla di inizio incontro spetta sempre alla squadra ospitante.

La durata di ogni incontro è di **14 minuti**. Il tempo dell'incontro e' controllato dallo staff dell'organizzazione e non dall'arbitro, pertanto il segnale di inizio e fine incontro verrà dato con un' apposita sirena.

**Alcune serie di incontri dovranno essere obbligatoriamente disputate da coppie miste**, come evidenziato nel calendario.

Nel corso della partita non sono ammesse sostituzioni di atleti.

I falli vengono chiamati esclusivamente dall'arbitro, senza motivo di discussione da parte dei giocatori.

Per tutte le altre regole non specificate valgono quelle adottate dal regolamento FICB.



## 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 dovrà toccare sulla sponda .

- Dopo un goal la partita riprenderà dalla difesa della squadra che avrà subito il goal.
- Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare I bordi superiori del campo verrà 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 ripartirà dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
- Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla e' in possesso in zona di attacco(mediana o tre), il gioco potrà 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,ma il tocco con l'omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.
- Tutti I passaggi devono essere effettuati con pallina in movimento; è 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; sarà considerato valido il tiro o il passaggio solo se precedentemente la palla avrà toccato la sponda e non se avrà 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.
- Non e' ammesso toccare la palla due volte con lo stesso omino o omini
- Della stessa stecca prima del tiro;se ciò accadesse si dovrà passare alla
- Sponda per rendere valida l'azione successiva.
- 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.



## 24/25/26 luglio 2009

cì.la club - laveno mombello - via cittiglio, 8 - tel 0332 668163



# Calcio balilla<sub>2</sub>



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 ed esecuzioni consentite

- 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 è 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.
- 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.
- 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.
- L'autorete derivante da tiro proprio è sempre valida, anche quando la palla salta la stecca.
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina laddove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile



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

Sono considerate fallose le seguenti azioni:

- Sbattere una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco durante una qualsiasi preparazione e/o esecuzione di tiro; tale regola è valida fatta eccezione nei seguenti casi:  
Quando lo sbattere della stecca è parte integrante del tiro a meno che non determini lo spostamento del tavolo o la variazione della traiettoria della pallina  
Quando si è in fase di chiusura del marcamento di una esecuzione o tiro avversario a meno che non venga spostato il tavolo o variata la traiettoria della pallina ai fini del possesso di essa.
  - Provocare una vibrazione continua delle stecche atta al disturbo di una qualsiasi azione di gioco.
- I falli e le infrazioni verranno battute dalla difesa della squadra che ha subito tale infrazione.



## 24/25/26 luglio 2009

cì.la club - laveno mombello - via cittiglio, 8 - tel 0332 668163