

FEDERAZIONE PARALIMPICA ITALIANA CALCIO BALILLA

CALCIO BALILLA - **R.N.U.** - Regolamento Nazionale Unificato

Approvato dal Consiglio Federale del 20/02/2014

Deliberato dal Consiglio Federale con i prescritti emendamenti in data 09/09/2017

CALCIO BALILLA

REGOLAMENTO NAZIONALE UNIFICATO

R.N.U.



FEDERAZIONE PARALIMPICA ITALIANA CALCIO BALILLA

21023 Besozzo (VA) – Italy - Via xxv Aprile, 84

e-mail info@fpicb.it

WWW.FPICB.IT

<https://www.facebook.com/FPICB.FederazioneParalimpicaItalianaCalcioBalilla>








R.N.U. TRE TOCCHI

SPECIALITA' "DOPPIO"

PREMESSA

Tutti i giocatori, sia agonisti sia amatori, che partecipano ad eventi sportivi organizzati o patrocinati dalla "Federazione Paralimpica Italiana Calcio Balilla", si impegnano ad accettare e rispettare il seguente regolamento di gioco.

La Direzione Gara, formata da uno staff di persone competenti, è l'organo preposto per gestire e disciplinare ogni evento sportivo. Ad essa spettano i seguenti compiti:

-  Fornire ai giocatori delucidazioni sul regolamento di gioco.
-  Iscrivere i giocatori e inserirli nei gironi.
-  Chiamare le partite e registrare il risultato finale di ciascuna.
-  Squalificare eventuali giocatori scorretti o comminare partite perse a tavolino.
-  Stabilire il numero di goal utili per vincere una partita (6,7,8) e quale formula applicare per assegnare la vittoria in caso di parità 5 a 5, 6 a 6 o 7 a 7, scegliendo tra "Golden Goal" (vince la squadra che per prima segna 1 goal), "Vantaggi" (vince la squadra che per prima segna 2 goal consecutivamente), "3 palline" (vince la squadra che per prima segna 2 goal anche non consecutivamente).

Nel regolamento sono riportate delle particolarità per la categoria D.I.R. (Disabili Intellettivo Relazionale), che devono essere applicate nel caso in cui stiano giocando dei DIR. Le particolarità hanno indicato accanto in rosso la sigla **D.I.R.**

NORME GENERALI

1. Prima dell'inizio di ogni partita si procede con il lancio della monetina per assegnare il possesso della pallina e il campo.
2. Dopo la chiamata della partita da parte della Direzione Gara, le 2 squadre devono presentarsi al tavolo assegnato entro e non oltre 3 minuti. Se uno o entrambi i componenti di una squadra manca all'appello, si procede ad una seconda chiamata. Se, trascorsi ulteriori 3 minuti, la situazione rimane invariata, viene assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio più penalizzante (6 a 0, 7 a 0 oppure 8 a 0).
3. A partita in corso i giocatori non possono parlare, se non per chiamare un fallo, inoltre non sono ammessi comportamenti antisportivi e tantomeno la bestemmia. Queste infrazioni comportano la perdita della partita a tavolino con il punteggio più penalizzante (6 a 0, 7 a 0 oppure 8 a 0). In caso di recidività scatta la squalifica dal torneo.
4. A nessun giocatore è consentito interrompere una partita in corso, l'interruzione è consentita solo dopo aver richiesto un "time out". Ciascun time out ha una durata massima di 30 secondi, può essere chiamato solo a gioco fermo e durante la stessa partita ciascuna squadra ne ha a disposizione 2.
5. Una partita può essere interrotta qualora uno dei giocatori subisca un infortunio oppure abbia impellenti bisogni fisiologici. In entrambi i casi è prevista un'interruzione della durata massima di 20 minuti, trascorsi i quali, il giocatore medesimo con il consenso della Direzione Gara, decide di proseguire o dichiarare forfait. Se la partita riprende la pallina passa alla squadra avversaria, mentre se viene dichiarato forfait la squadra avversaria vince a tavolino con il punteggio più penalizzante (6 a 0, 7 a 0 oppure 8 a 0).
6. Una partita può essere interrotta qualora il tavolo da gioco si rompa oppure la pallina risulti gravemente danneggiata. In quest'ultimo caso uno qualsiasi dei giocatori o la Direzione Gara chiama il "cambio pallina". La pallina nuova deve essere rimessa in gioco partendo dalla squadra in possesso di battuta.
7. A partita in corso i giocatori possono scambiarsi di ruolo, ma solo a gioco fermo e non più di 2 volte durante la stessa partita. Il cambio di ruolo si può effettuare dopo che una delle due squadre ha realizzato un goal, quando la pallina fuoriesce dal campo di gioco, oppure durante un "time out".
8. Se richiesto, il cambio di campo va effettuato quando la somma dei goal realizzati da entrambe le squadre è pari al numero dei goal utili per vincere la partita meno uno. (es. partita all'8: si cambia campo sul 5 a 2, sul 6 a 1, sul 4 a 3 oppure sul 7 a 0).

INIZIO DELLA PARTITA SERVIZIO DAL CENTRO

9. La partita inizia dal centro del campo, oppure è possibile accordarsi ad inizio torneo tra i giocatori e, se presente con la commissione arbitrale, per fare la battuta dalla difesa.

Durante la partita parte sempre chi subisce il goal.

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 può essere alzata solo se impugnata.

D.I.R. Al posto del *VIA* e *VAI*, il battitore potrà alzare il pollice attendendo l'assenso dell'avversario che dovrà fare altrettanto confermando di essere pronto. Il battitore solo successivamente all'assenso potrà precedere alla rimessa in gioco della palla, prestando attenzione che l'avversario abbia entrambe le mani sulle manopole.

La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano all'esterno del campo senza ostruire la visuale all'avversario.

Una volta pronti alla battuta, 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 2 errori di servizio, anche involontario, la pallina passa all'avversario.

Durante il servizio non è possibile controllare la palla dalla stecca dei cinque, quindi potrà essere o passata o calciata direttamente in porta.

NUMERO MASSIMO DI TOCCHI CONSENTITI

- 10.** Con le due stecche difensive sono consentiti al massimo 3 tocchi, compresi un'eventuale parata ed il tiro finale. Rimanendo entro il numero massimo di tocchi consentiti, la pallina può essere battuta contro le sponde, sia quelle laterali sia quella di fondocampo e passata tra portiere e difensori e viceversa.
- 11.** Con le due stecche d'attacco sono consentiti al massimo 3 tocchi, compreso un eventuale stop, sia volontario sia involontario ed il tiro finale. Rimanendo entro il numero massimo di tocchi consentiti la pallina può essere battuta contro le sponde laterali.
- 12.** Ogni volta che la pallina esce dal campo deve essere rimessa in gioco dall'attaccante di turno in battuta.
- 13.** 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.
- 14.** Se la pallina colpisce il bordo superiore del tavolo in un qualsiasi punto e in seguito rientra in campo va ritenuta fuoricampo, in questo caso la partita va interrotta, la rimessa in gioco va effettuata dall'attaccante di turno in battuta.
- 15.** Se la pallina entra in porta e fortuitamente ne fuoriesce, il goal è convalidato la rimessa in gioco va effettuata dall'attaccante di turno in battuta.
- 16.** In qualunque caso, compreso l'autogoal, se la pallina entra in porta scavalcando la stecca del portiere, il goal è invalidato la rimessa in gioco va effettuata dall'attaccante di turno in battuta.
- 17.** Se in fase di tiro la pallina si blocca tra ometto e campo l'azione non è valida.
- 18.** Se la pallina dopo un tiro viene "pizzicata" e, senza bloccarsi completamente, rotola, l'azione di gioco è valida.
- 19.** Se la pallina colpisce un qualunque ometto che è in fase di marcatura e, dopo aver saltato una o più stecche, resta in gioco, l'azione è valida, così come è valido un eventuale goal, purchè la pallina stessa non salti la stecca del portiere. In qualunque altro caso se la pallina salta una o più stecche l'azione non è valida, quindi il gioco deve essere interrotto, la rimessa in gioco va effettuata dall'attaccante di turno in battuta.

20. Qualora la pallina, in seguito ad un tiro effettuato da un giocatore avversario, caramboli contro due ometti di una medesima stecca, compiendo un gancio, l'azione di gioco, così come un eventuale goal, è valida, in qualsiasi caso.
21. E' consentito passare la pallina tra ometti di stecche differenti, sia in avanti sia indietro, ad esempio tra mediana e attacco e viceversa, nel caso passaggio attacco a mediana è valido il tiro immediato, nel caso si stoppa la pallina l'azione di gioco è valida solo se la pallina medesima prima di essere calciata viene battuta a sponda, tassativamente non superando il numero massimo di tocchi consentiti.
22. I falli possono essere chiamati solo dalla squadra che subisce l'irregolarità, indifferentemente sia dal portiere sia dall'attaccante. La chiamata deve essere immediata, entro 2 secondi, e si devono pronunciare in modo chiaro le parole "NO" oppure "FALLO".
23. In caso di chiamata di fallo errata viene assegnato il contro-fallo.
24. Se la chiamata del fallo avviene oltre il tempo massimo consentito, pur essendo corretta, viene assegnato il contro-fallo e la pallina passa alla squadra che subisce la chiamata stessa.
25. La chiamata di un fallo effettuata oltre il tempo massimo consentito, anche se corretta, non impedisce che un eventuale goal o autogoal subito dalla squadra che effettua la chiamata stessa venga convalidato. Al contrario, un eventuale goal o autogoal subito dalla squadra a cui è stato chiamato il fallo viene invalidato. In entrambi i casi goal o autogoal devono essere subiti prima della chiamata del fallo.
26. Dopo ogni fallo la pallina deve essere rimessa in gioco partendo da centrocampo.
27. Se la squadra che subisce il fallo reputa l'azione di gioco a proprio vantaggio può non chiamarlo.
28. In caso di contestazione di un fallo l'arbitro ha indiscusso potere decisionale. Se la partita che si sta disputando non è arbitrata e in caso di fallo le 2 squadre non raggiungono un rapido accordo, si procede ad una sorta di spareggio, giocando un'unica pallina, il cui possesso iniziale viene sorteggiato con il lancio della monetina, alternandolo ad ogni eventuale uscita dal campo. La squadra che realizza il goal vince la contestazione (regola della "mezza palla").
29. Non è consentito eseguire ganci tra più ometti sul proprio tiro o trascinamenti della pallina, anche se involontari ad eccezione di quanto specificato al punto 20.
30. Non è consentito "rullare", ovvero far ruotare una qualsiasi stecca più di 360°, anche se la stecca compie un solo giro completo.

- 31.** Non è consentito sbattere una qualsiasi stecca causando lo spostamento del tavolo, anche se ciò si verifica in fase di marcatura.
- 32.** Durante l'esecuzione di un tiro non è consentito togliere la mano dall'impugnatura della stecca, anche se involontariamente. Ciò è consentito solo quando, in fase di parata, si lancia la stecca del portiere che deve però essere impugnata subito dopo.
- 33.** Non è consentito impugnare una qualsiasi stecca cambiando mano in fase di gioco.
- 34.** Con qualunque ometto non è consentito schiacciare la pallina contro le sponde laterali, tantomeno con uno dei due portieri contro un palo.
- 35.** La pallina può essere toccata due volte con lo stesso ometto o con ometti della stessa stecca ed in seguito calciata, purchè prima venga battuta a sponda e non si superi il numero massimo di tocchi consentiti. Se ciò avviene in opposizione ad un tiro avversario (stop e tiro) la pallina si può calciare direttamente oppure dopo averla battuta contro una sponda qualsiasi, purchè non si superi il numero massimo di tocchi consentiti.
- 36.** Se la pallina, volontariamente o involontariamente, viene toccata con il retro o il fronte di un qualsiasi ometto di una qualunque stecca, l'azione di gioco è valida solo se la pallina medesima prima di essere calciata viene battuta a sponda, tassativamente non superando il numero massimo di tocchi consentiti. (unica esclusione lo stop e tiro su tiro dell'avversario)
- 37.** Se si ferma la pallina con il fronte o il retro dell'omino la pallina non può rimanere ferma per più di 1 secondo.
- 38.** Stop e tiro su ritorno dalla sponda di fondocampo è Fallo solo dalla stecca dei tre, a meno che ci sia un tocco dal difensore avversario.

SPECIALITA' "SINGOLO"

PREMESSA

La specialità "singolo", usufruisce dello stesso regolamento valido per la specialità "doppio", ad eccezione di alcune varianti.

39. Le stecche non possono rimanere alzate senza essere impugnate.

40. Se la pallina viene intercettata da un ometto di una stecca non impugnata, tale tocco non va conteggiato.

41. A partita in corso si possono posizionare le stecche a proprio piacimento, ma solo utilizzando gli arti superiori.

42. in caso di stecca non impugnata, se la pallina viene intercettata con retro o fronte dell'omino si potrà andare a sponda o, solo nella specialità Singolo, tirare direttamente in porta.

R.N.U. VOLO

SPECIALITA' "DOPPIO"

INIZIO DELLA PARTITA SERVIZIO DAL CENTRO

1. La partita inizia dal centro del campo.

Durante la partita parte sempre chi subisce il goal.

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 può essere alzata solo se impugnata.

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 2 errori di servizio, anche involontario, la pallina passa all'avversario.

Durante il servizio non è possibile controllare la palla dalla stecca dei cinque, quindi potrà essere o passata o calciata direttamente in porta.

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Il gioco consente 5 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e 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 o dopo la eventuale intercettazione.

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

I falli possono essere chiamati solo dalla squadra che subisce l'irregolarità, indifferentemente sia dal portiere sia dall'attaccante. La chiamata deve essere immediata, entro 2 secondi, e si devono pronunciare in modo chiaro le parole "NO" oppure "FALLO".

Se la squadra che subisce il fallo reputa l'azione di gioco a proprio vantaggio può non chiamarlo

Tutti i falli evidenziati vengono rimessi dal centro da parte di chi ha subito l'irregolarità, potendo battere la palla direttamente in porta.

Sono considerati falli le seguenti infrazioni:

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

Il gancio classico (passaggio e tiro);

Il doppio tiro detto "tiro - tiro" è considerato sempre fallo da qualsiasi stecca;

L'azione in difesa o con la stessa stecca dove i tocchi della pallina sugli omini superino il numero di due, intercettazione compresa (Regola dei "3 Tocchi");

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 (tale fallo ha luogo esclusivamente per un'azione riferita alla stecca del "Attacco");

Sbattere fuori tempo una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco.

Gancio dalla stecca dei tre omini anche su tiro unico.

ESECUZIONI VALIDE

È consentito sbattere le aste 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 se si intercetta la pallina;

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, tranne dalla stecca dei 3 omini, (purché la pallina non sia stata già intercettata altrimenti i tocchi sarebbero tre);

Qualora la pallina, in seguito ad un tiro effettuato da un giocatore avversario, caramboli contro due ometti di una medesima stecca, compiendo un gancio, l'azione di gioco, così come un eventuale goal, è valida, in qualsiasi caso.

Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere;

Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa;

Lo stop e tiro dalla stecca dei 3 omini con palla proveniente dalla sponda di fondo campo avversaria su tiro di qualsiasi giocatore tranne che su un tiro derivante dalla propria stecca dei 3 omini;

Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciando con un'altra stecca;

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 in fase di battuta;

L'autorete derivante da tiro proprio, anche quando la palla salta la stecca;

Intercettare la pallina con il retro del Portiere e calciarla con lo stesso.

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 in turno di battuta;

Intercettare la pallina con il retro omino (volontariamente o involontariamente) e calciare con lo stesso o altri omini della stessa stecca. (nel caso in cui la pallina impatti con l'asta metallica e non con il retro dell'omino, tale "Tocco" non sarà conteggiato nella regola dei "Tre" tocchi e l'azione non sarà considerata "Fallo");

Il Cambio di mano in fase di gioco.

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 senza considerare tale azione come fallo;

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

Non è considerato tocco, l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata.