

FEDERAZIONE PARALIMPICA ITALIANA CALCIO BALILLA

---

CALCIO BALILLA – **REGOLAMENTO ARBITRI**

---

Approvato dal Consiglio Federale del 15/06/2012

# CALCIO BALILLA

# **R**EGOLAMENTO

# **A**RBITRI



---

**FEDERAZIONE PARALIMPICA ITALIANA CALCIO BALILLA**

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

e-mail [info@fpicb.it](mailto:info@fpicb.it)

[WWW.FPICB.IT](http://WWW.FPICB.IT)

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



## Premessa

Si ricorda che il regolamento sportivo è un indirizzo ed un supporto per gli arbitri. Il loro ruolo è innanzitutto interpretare al 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 una gara e le loro decisioni devono essere rispettate e non possono essere contestate in alcun modo. Si ricorda che l'arbitro presiede la gara, ma l'errore di giudizio fa parte dello sport. Questo regolamento sportivo è redatto dalla Commissione Nazionale Arbitri sotto la responsabilità della Commissione Sportiva, è sottomesso ad un voto, viene aggiornato all'inizio di ogni stagione agonistica e 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.

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante la gara 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 possa apparire nella sua autentica connotazione sportiva. Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che possa provocare distrazione e atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore o ad un arbitro sono assolutamente vietati così come è assolutamente vietata qualsiasi tipo di bestemmia o turpiloquio in generale. Lo spettatore non può disturbare una squadra o l'arbitro, pena l'allontanamento dall'area della manifestazione. La sanzione per avere infranto il Codice etico può essere pagata con:

- Un fallo a favore della squadra avversaria
- L'ammonizione
- La sconfitta della partita a tavolino
- L'espulsione diretta dalla gara

Ogni Arbitro può richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini:

- Giallo – Ammonizione;
- Arancione – Sconfitta del set che si sta giocando;
- Rosso – Espulsione dalla gara;

La somma di due ammonizioni nel corso della partita, ne determina la sconfitta. Se nel match successivo lo stesso giocatore avrà un'altra ammonizione, questa determinerà l'espulsione diretta dalla gara a fine incontro. L'espulsione diretta viene valutata dal Direttore di Gara ed in seguito esaminata dalla Commissione Nazionale per stabilire eventuali sanzioni e ammende.

## Codice dell'Abbigliamento

Ogni giocatore, nelle gare titolate, deve portare una tenuta sportiva adatta che comprende: tute sportive, t-shirt sportive, polo e scarpe sportive. Nell'abbigliamento ufficiale si può inserire un proprio sponsor personale che non deve essere concorrenziale con gli sponsor della FPICB e che va concordato con il Direttivo della Federazione stessa.

Per dimenticanza o smarrimento, l'abbigliamento ufficiale può essere richiesto alla Federazione durante la gara stessa. La sanzione per la mancata osservanza del codice dell'abbigliamento è la sconfitta della partita o l'espulsione dalla gara.

## Materiale ed Attrezzatura

Nei tornei si gioca obbligatoriamente con le palline nuove in dotazione al giocatore in fase d'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 Palline per il gioco internazionale. L'organizzazione di gara metterà a disposizione dei giocatori una pallina Internazionale, in seguito potranno essere acquistate in sede di gara.

## 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 procederà ad un nuovo sorteggio e si applicherà la regola dell'unico set pur rispettando i vari cambi di specialità.

## Le Partite

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 dalla gara.

Le partite possono essere arbitrate da uno o più arbitri:

- Nel caso di partite arbitrate da un solo arbitro, egli è l'unica autorità che avrà facoltà decisionale sulle eventuali dispute e non sarà passibile di contestazioni.
- Nel caso di partite arbitrate da due arbitri, il primo arbitro è l'unica autorità che avrà facoltà decisionale previa eventuale consultazione con il secondo arbitro. Domande di spiegazione e di modifica del regolamento devono essere richieste alla Commissione Arbitri.

Le partite si possono effettuare dai 5 a 9 goal per set a discrezione in base al procedimento di gara.

In caso di parità (4 a 4, 5 a 5, 6 a 6, 7 a 7, 8 a 8) vince il primo che realizza 2 goal di scarto sull'avversario (Doppio Vantaggio).

A discrezione del Direttore di gara è applicare la regola del Golden goal.

Va rispettato il numero ufficiale di goal, pena l'espulsione dalla gara. Durante la partita i giocatori possono variare la loro posizione di gioco esclusivamente nei seguenti casi:

- Durante il Time-Out (soltanto la squadra che lo ha richiesto).
- Dopo aver subito un goal prima di riprendere la partita (soltanto la squadra che ha subito l'ultimo goal).

## Time - Out

Ad ogni squadra è consentito un TIME-OUT da 30 secondi ogni set. I giocatori possono chiamare il Time-out nei seguenti casi:

- Quando la pallina esce dal tavolo e si è in turno di battuta.
- In possesso palla, unicamente a palla ferma.
- Nel momento in cui un giocatore si allontana dal tavolo da gioco senza approvazione dell'arbitro, l'allontanamento viene considerato un time-out.
- Durante un time-out solo i giocatori che lo hanno richiesto possono cambiare ruolo in campo (Difesa – Attacco e viceversa).
- Se dopo il tempo trascorso di 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 un'ammonizione; la seconda ammonizione determina la fine del set.
- Dopo i 30 secondi trascorsi, il gioco riprende da dove si è fermato con il possesso palla a chi ha precedentemente richiesto il time out.
- 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 e/o il malfunzionamento).

**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 massimo di 20 minuti per le cure prima del riprendere del gioco.

In queste occasioni, in caso di specialità "RNU" e "internazionale", il gioco riprende da dove si è fermato; dichiarando il "via" e sentito il "vai" e facendo battere la pallina sulle due sponde.