

FEDERAZIONE PARALIMPICA ITALIANA CALCIO BALILLA

CALCIO BALILLA – **REGOLAMENTO NAZIONALE UNIFICATO** – R.N.U. SCHOOL

Approvato dal Consiglio Federale del 23/04/2022







**CALCIO BALILLA**  
**REGOLAMENTO NAZIONALE**  
**UNIFICATO**  
**R.N.U.**  
**SCHOOL**

## 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)
-  Apporre eventuali modifiche al seguente regolamento, purchè le stesse vengano comunicate a tutti i giocatori partecipanti tassativamente ad inizio gara (es. inizio della partita con battuta dal centro o dalla difesa)

## 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, a gioco fermo, può essere interrotta qualora il tavolo da gioco si rompa, oppure la pallina risulti gravemente danneggiata. In questo caso uno dei giocatori o la Direzione Gara chiama il "cambio pallina", oppure, nel caso di interruzione della partita con la pallina in gioco (es. il tavolo si è spostato, una persona passa e disturba il giocatore ecc.) la pallina va rimessa in gioco dalla DIFESA partendo dalla squadra che ha subito l'ultimo goal. (vedere punto 9 bis)
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. 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.

### **10. Il servizio dalla difesa:**

Se la pallina esce dal campo di gioco, oppure si ferma in qualsiasi area del campo e non può essere raggiunta, si parte dalla difesa:

- A pallina FERMA in qualsiasi punto della difesa, solo dopo aver annunciato l'inizio della partita dicendo "Via " con tono chiaro e solo dopo aver sentito chiaramente la risposta positiva del giocatore avversario, la partita può iniziare.
- Prima che la pallina venga colpita, tirata e / o passata, deve toccare il lato posteriore o testata del campo di gioco almeno una volta (NON E' VALIDA LA SPONDA LATERALE), dopo di che la partita potrà iniziare.
- Se la pallina dopo aver toccato la sponda di fondo campo non viene controllata e non tocca nessun omino la battuta non è valida e va rigiocata. Altrimenti se tocca almeno un'omino della difesa va considerata in gioco.
- Dopo 2 errori di servizio, anche involontario, la pallina passa all'avversario partendo dal centro.

## FASE DI GIOCO

11. Ogni volta che la pallina esce dal campo deve essere rimessa in gioco dalla difesa di chi ha subito l'ultimo Goal.
12. Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcun omino, la rimessa in gioco va effettuata (**Vedere punto 10**).
13. 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 (**Vedere punto 10**).
14. 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.
15. 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 (**Vedere punto 10**).
16. Se la pallina 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
17. Dopo ogni fallo la pallina deve essere rimessa in gioco partendo da centrocampo.
18. Se la squadra che subisce il fallo reputa l'azione di gioco a proprio vantaggio può non chiamarlo.
19. In caso di contestazione di un fallo l'arbitro ha indiscusso potere decisionale.
20. Non è consentito eseguire ganci (passaggio della pallina tra gli ometti della stessa stecca) tra più ometti sul proprio tiro o trascinamenti della pallina, anche se involontari.
21. Non è consentito "rullare", ovvero far ruotare una qualsiasi stecca più di 360°, anche se la stecca compie un solo giro completo.
22. Non è consentito sbattere una qualsiasi stecca causando lo spostamento del tavolo, anche se ciò si verifica in fase di marcatura.
23. 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.
24. Non è consentito impugnare una qualsiasi stecca cambiando mano in fase di gioco.