

INTRODUZIONE

Regolamento obbligatorio

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 un 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.

CODICE ETICO

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. Il giocatore o la squadra devono rispettare gli orari di gioco: il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti; in caso di ritardo, se la squadra non si presentasse sul campo dopo le prime 3 chiamate, 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 sconfitta della partita a tavolino
- L'espulsione diretta dal 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. 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 scarpe sportive. Nell'abbigliamento ufficiale si può inserire un proprio sponsor personale che non deve essere concorrenziale con gli sponsor della FICB e che va concordato con il Direttivo della Federazione stessa.

Per dimenticanza o smarrimento, l'abbigliamento ufficiale può essere acquistato 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 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 alla gara.

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 (Doppio Vantaggio). 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 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.

Durante la partita i giocatori possono variare la loro posizione di gioco esclusivamente nei seguenti casi:

- *Durante il Time-Out tecnico (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 sono consentiti 2 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 (sono nella specialità "volo").
- In possesso palla, unicamente a palla ferma (nelle specialità "internazionale" e "tradizionale").

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, tale allontanamento viene considerato come un time-out. Durante un time-out i giocatori possono cambiare posizione di gioco.

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 un'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 laterali 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" la palla sarà rimessa dalla squadra che era in turno di battuta, ma sarà possibile calciarla ai fini del goal soltanto dopo che abbia toccato almeno una delle sponde di fondo campo.*

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 procederà ad un nuovo sorteggio e si applicherà 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 laterali 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 la pallina dovesse fermarsi 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 è 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; è possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra senza gancio o trascinata (in verticale o per sponda). Il gancio è 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 (una sponda va effettuata per la rimessa in gioco, di seguito si potrà procedere all'esecuzione di tiro). Se in caso di possesso palla si effettuasse un gancio o un fallo e la pallina ritornasse in proprio possesso (inteso anche come squadra) sarà da considerarsi fallo, anche se si toccasse un omino avversario. *Il doppio tocco in fase di marcatura è 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 la 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 e 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 un chiaro "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 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.

Nel caso in cui venisse commesso un gancio involontario in possesso di palla da qualunque stecca, la squadra avversaria potrà chiamarlo nel caso in cui almeno una delle proprie stecche (in avanti o all'indietro) sia stata scavalcata dalla palla, anche dopo aver provato a controllarla.

Se per esempio si effettua un gancio dalla stecca dei "cinque" non sarà possibile chiamare il fallo se la palla non abbia almeno scavalcato il "tre" o il "cinque" dell'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. Il cambio di mano non previsto nelle esecuzioni valide.
- Quando si tira senza dichiarare il "VIA" e non si aspetta il "VAI" dell'avversario.

ESECUZIONI VALIDE

Il cambio di mano è consentito esclusivamente se la mano che effettua l'esecuzione di tiro ha effettuato precedentemente la rimessa in gioco; è inoltre consentito cambiare mano nella rimessa in gioco successiva ad un fallo.

L'autorete derivante da un 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 sulla 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 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 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 superino il numero di due, intercettazione compresa (Regola dei "3 Tocchi").*
- 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 (tale fallo ha luogo esclusivamente per un'azione riferita alla stecca del "Tre").*

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.*
- 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 ricalciarla 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 che ha subito l'ultimo goal.
- *Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciandola nuovamente con la 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"); nel caso in cui ci sia discordanza nello stabilire il tocco avvenuto con la stecca o con l'omino l'arbitro avrà l'indiscutibile facoltà decisionale.*
- *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.
- L'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata non è considerato tocco.

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE

IL SERVIZIO

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo, la palla deve essere messa in gioco dall'omino di centro stecca dei 5 (sotto o accanto l'omino). Solo dopo aver dichiarato il VIA e ascoltato il VAI dell'attaccante avversario, il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante deve spostare la pallina da un giocatore all'altro e aspettare almeno 1 secondo prima di effettuare il tiro o il passaggio. Durante il servizio tutte le stecche devono essere necessariamente abbassate se non impugnate. Dopo un goal la partita riprende dalla stecca dei 5 della squadra che ha subito il goal. Se, in seguito ad un tiro, la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo viene rimessa in gioco dalla difesa della squadra avversaria di chi ha effettuato il tiro. Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi tra le due stecche dei 5, il gioco riprenderà dalla stecca dei 5 della squadra che ha subito l'ultimo goal; se la pallina dovesse fermarsi tra le zone di difesa e la stecca dei 5, deve essere rimessa in gioco dalla stecca dei 2 più vicina; se si ferma in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto, sfruttando il servizio classico sopra indicato; se il gioco viene interrotto per cause accidentali, mentre la palla è in possesso, il gioco può riprendere dalla stessa zona solo dopo aver dichiarato il VIA e fatto toccare due omini.

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.

Se un giocatore toglie le sue mani dalle manopole e si allontana completamente dal tavolo mentre è in possesso di palla, è considerato come un time-out.

Un giocatore può togliere le mani dalle manopole prima di un tiro per asciugarle, ed il tempo continuerà a scorrere. Una volta che la mano o il polso sono ricollocati sulla manopola, un tiro o un passaggio non può essere eseguito prima di un secondo dalla ripresa della manopola.

I passaggi terzino-mediana/mediana-terzino e mediana-tre/tre-mediana, devono essere effettuati in movimento toccando almeno due giocatori della stessa stecca. Tutti gli altri passaggi tra stecche differenti, possono essere effettuati anche a palla completamente ferma.

TIME-OUT

Una volta che un giocatore mette la palla in gioco dopo un time-out, non può essere chiesto un altro time-out finchè la palla non ha lasciato la sua zona di influenza. La sanzione per la violazione di suddetta regola è la perdita del possesso di palla che deve essere rimessa in gioco dal difensore avversario.