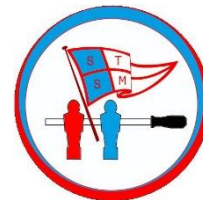


# Torneo di Calcio Balilla

2<sup>a</sup> Edizione

Regolamento 2025



***Le partite del torneo si svolgeranno nelle giornate indicate nella locandina dalle ore 18 alle ore 20.30-21.00.***

## **Inizio dell'incontro.**

Sarà il lancio della monetina a decidere la squadra che effettuerà il primo servizio, posizionandosi dalla parte dell'uscita delle palline.

## **Calcio d'inizio e successivi**

Prima di far entrare la pallina in campo, sia per il calcio d'inizio che per i successivi, il giocatore dovrà dare esplicito avvertimento di inizio gioco dicendo: GIOCO? ... oppure PRONTI? e attendere la risposta dell'avversario; solo a questo punto sarà considerato VALIDO l'inizio del gioco.

Dopo aver ricevuto il consenso da parte della squadra avversaria il giocatore, che ricopre il ruolo di attaccante, potrà effettuare il primo servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo.

La pallina dovrà essere esclusivamente lanciata contro la sponda antistante senza eventuali altri movimenti di distrazione. Dopo che quest'ultima avrà toccato la sponda opposta potrà essere passata o calciata direttamente in porta. Nel caso in cui la pallina venisse colpita (anche accidentalmente) prima che questa tocchi la sponda opposta il lancio dovrà essere ripetuto e qualora la pallina entrasse in porta, il gol non sarà validato.

Le palline successive dovranno essere posizionate lateralmente sopra la stecca del portiere (lato molla) della squadra che ha subito gol prima di farle entrare in campo.

## **Incontri**

Gli incontri si suddividono in partite da giocare al meglio delle 3.

La squadra che raggiunge per prima il punteggio di 6 gol, vince la partita (es.: anche al 5 pari si giocherà un'ulteriore pallina). La squadra che vince 2 partite, vince l'incontro.

## **Punteggio**

I punti saranno così assegnati:

- 3 punti alla squadra che vince 2-0
- 2 punti alla squadra che vince lo spareggio
- 1 punto alla squadra che perde lo spareggio
- 0 punti alla squadra che perde 2-0

## **Cambio campo**

Al termine di ogni partita, si procederà al cambio di campo. Se si dovesse disputare la 3<sup>a</sup> partita, si procederà ad un ulteriore cambio di campo.

## **Uscita della pallina dal campo**

In caso di uscita della pallina dal lato corto del campo (lato portiere) questa andrà sistemata lateralmente sopra la stecca del portiere (lato molla) prima di riprendere il gioco, negli altri casi sarà la squadra, posizionata lato uscita palline, a rifare il lancio.

## **Pallina Ferma**

È vietato toccare la pallina con le mani se quest'ultima risulta essere ancora in movimento.

È vietato soffiare sulla pallina qualora questa si sia fermata.

Nel caso in cui la pallina non sia raggiungibile da nessun giocatore (ferma) e questa si trovi tra la stecca con 2 giocatori e la propria area di difesa, questa andrà posizionata lateralmente sopra la stecca del portiere prima di riprendere la partita. Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in un'altra zona del campo non raggiungibile da alcun omino si procederà con una nuova rimessa in gioco dalla squadra che ha effettuato il primo servizio della partita.

### **Regole particolari di gioco**

Qualora la pallina dovesse entrare in porta ed uscire subito in modo fortuito, il gol sarà considerato valido.

Il gioco dovrà essere effettuato “di prima” ovvero non si potranno effettuare passaggi tra giocatori della medesima stecca né strascinare la pallina lateralmente con il giocatore prima del tiro (gancio); inoltre non sarà ammesso la così detta “rullata” o “girella” (rotazione di 360°).

Il gol che sarà effettuato con le modalità precedenti verrà annullato.

### **Rimbalzo laterale**

Sarà invece ammesso far rimbalzare lateralmente la pallina sulla sponda.

### **Cambio di formazione**

È consentito 2 volte a partita invertire i ruoli (attaccante/difensore) soltanto dopo aver subito un gol.

### **Time out**

Una squadra può chiedere un solo “time out” di 15 secondi a partita soltanto dopo aver subito un gol.

### **Parità nel girone (o eventuale ripescaggio)**

In caso di parità di punteggio tra 2 squadre, passerà alla fase successiva la squadra che avrà vinto lo scontro diretto.

In caso di parità tra più squadre passerà alla fase successiva la squadra che avrà totalizzato più gol nelle prime 2 partite di ogni incontro del girone (non si terrà conto dei gol delle terze partite); se non fosse sufficiente, si terrà conto del numero delle vittorie per 3-0 e se non dovesse bastare, si procederà con ulteriori scontri diretti.

### **Vittoria a “Tavolino”**

Nel caso in cui una squadra non si presentasse all'incontro, la squadra avversaria vincerà a “Tavolino” 2-0.

Nel caso in cui una squadra si presentasse con un solo giocatore, questi potrà decidere se disputare o meno l'incontro (2 contro 1).

### **Giudice**

Per quanto possibile verrà nominato un giudice di gara; persona non iscritta al campionato.

Se non fosse fattibile, per qualsiasi dubbio sorto durante la partita varrà il giudizio insindacabile da parte dell'organizzazione.

### **Comportamento disciplinare**

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante la gara o sul luogo dell'evento, sarà considerata una violazione del Codice Fair Play. Il rispetto reciproco tra i Giocatori e gli Spettatori, è necessario. Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che possa provocare distrazione e atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore sono assolutamente vietati così come è assolutamente vietato qualsiasi tipo di turpiloquio in generale. Comportamenti scorretti saranno oggetto di richiamo o, in caso di reiterazione, di decadenza dal diritto di partecipare al torneo.

Inoltre, lo spettatore che recasse azioni di disturbo ad una squadra, sarà allontanamento immediatamente dall'area di gioco.

**Premesso quanto sopra, le regole e le decisioni intraprese dall'Organizzazione del Torneo, saranno assolutamente insindacabili.**