FPICB

Federazione Paralimpica Italiana
Calcio Balilla

Disciplina Sportiva
Paralimpica riconosciuta dal
Comitato Italiano Paralimpico

itsf
member of

Calcio Balilla

REGOLAMENTO

NAZIONALE UNIFICATO

SPECIALITA' DOPPIO E SINGOLO

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)
- 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 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 Direziona 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

10. La partita inizia 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 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

11. 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.

12. 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.

13. Ogni volta che la pallina esce dal campo deve essere rimessa in gioco dall'attaccante di turno in battuta.

14. 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.

15. 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.

16. 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.

17. 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.

18. Se in fase di tiro la pallina si blocca tra ometto e campo l'azione non è valida.

19. Se la pallina dopo un tiro viene "pizzicata" e, senza bloccarsi completamente, rotola, l'azione di gioco è valida.

20. 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.

21. 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.

22. E' consentito passare la pallina tra ometti di stecche differenti, sia in avanti sia indietro, ad esempio tra mediana e attacco e viceversa.

23. 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".

24. In caso di chiamata di fallo errata viene assegnato il contro-fallo.

25. 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.

26. 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.

27. Dopo ogni fallo la pallina deve essere rimessa in gioco partendo da centrocampo.

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

29. 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”).

30. Non è consentito eseguire ganci tra più ometti o trascinamenti della pallina, anche se involontari ad eccezione di quanto specificato al punto 21.

31. Non è consentito “rullare”, ovvero far ruotare una qualsiasi stecca più di 360°,anche se la stecca compie un solo giro completo.

32. Non è consentito sbattere una qualsiasi stecca causando lo spostamento del tavolo, anche se ciò si verifica in fase di marcatura.

33. 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.

34. Non è consentito impugnare una qualsiasi stecca cambiando mano in fase di gioco.

35. Con qualunque ometto non è consentito schiacciare la pallina contro le sponde laterali, tantomeno con uno dei due portieri contro un palo.

36. 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.

37. 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.

SPECIALITA' "SINGOLO"

PREMESSA

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

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

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

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

Approvato dal Consiglio Federale

Besozzo, lì 4 Aprile 2016

© copyright reserved 2016