



REGOLAMENTO DI GIOCO



CALCIO BALILLA

ROLLER BALL



REGOLAMENTO DOPPIO ROLLER BALL

IL SERVIZIO

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo, annunciando l'inizio del gioco dichiarando il Via con termine appropriato "vado" e solo dopo aver udito chiaramente la risposta favorevole "vai" da parte di uno dei due avversari il gioco può avere inizio.

L'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 a bordo del campo senza ostruire la visuale all'avversario.

Una volta dichiarato il Via, la pallina deve essere lanciata contro la sponda antistante; solo dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta.

Al lancio della pallina è possibile avvantaggiarsi dello stesso, privilegiando la propria mediana.

Il servizio per essere valido necessita che la pallina deve essere calciata da una stecca mediana con un unico tiro privo di doppio tocco.

Se durante il servizio la palla non viene calciata dalla mediana e dovesse finire contesa tra la mediana e la stecca di attacco, non sarà consentito riprendere la pallina con le mani fino a quando la corsa della stessa non abbia chiaramente definito se calciabile da una delle due mediane o meno. Se pallina viene intercettata dalla stecca di attacco o non raggiungibile ne dalla "mediana" ne dalla stecca di attacco il servizio è da ritenersi "errore".

In fase di battuta il doppio tocco è considerato sempre fallo, mentre l'eventuale contropiede di mediana con doppio tocco ("tiro-tiro", "stop e tiro" e "gancio su tiro unico") è da considerarsi valido.

Se durante il servizio la pallina dovesse scivolare dalla mano del giocatore in turno di battuta e la pallina non dovesse toccare il calciobalilla, il servizio è da ritenersi nullo e quindi non considerabile come "servizio errato" e quindi da ripetere.

Se durante la battuta la pallina si ferma nell'asse del centro campo, e la pallina non è raggiungibile da nessuna delle due mediane, è da considerarsi un errore.

Se durante il servizio la pallina dovesse toccare il bordo del campo, la battuta non è valida ed è considerato un errore.

Dopo 2 servizi errati, anche involontari, la pallina passa all'avversario.



A seguito di un goal o fallo subito, il turno di battuta è di diritto della squadra che ha subito e potrà procedere con una battuta “diretta” (possibilità di segnare a seguito del lancio della pallina direttamente con entrambe le Mediane).

Se durante il gioco, la pallina si dovesse fermare nell’asse del centro del campo, la ripresa del gioco con battuta dal centro è a favore di chi era in turno di battuta.

Se durante il gioco, la pallina fuoriesce dal campo o si fermasse in una zona di campo non raggiungibile da alcun omino, la battuta sarà eseguita dalla difesa della squadra ove la pallina è più vicina. In questo caso la battuta è simile alla battuta del regolamento “tradizionale” con il limite dei 3 tocchi.

La pallina prima di essere colpita, tirata e/o passata deve toccare prima sulla salita dell’angolare di fondo campo e successivamente con uno “stop e palleggio” su una delle salite laterali; dopo questa regolare procedura si hanno a disposizione massimo 3 tocchi compreso il tiro. Se l’azione di partenza non viene svolta correttamente come descritta la stessa viene ritenuta nulla e quindi da ripetere nuovamente. In caso di interruzione accidentale del gioco, quest’ultimo riprenderà con la rimessa dal centro da parte della squadra che era in turno di battuta, con la tipologia di battuta “ad uscire”, ovvero l’azione è considerata valida dal momento in cui la pallina ha toccato uno dei quattro angolari del campo. La battuta ad “uscire” si utilizza anche in caso di golden goal e la rimessa sarà alternata tra le squadre in campo ogni qualvolta la pallina fuoriesce dal campo o si dovesse fermare.

Si specifica che l’autorete di mediana in fase di battuta “diretta” è considerato goal valido.

FUORI CAMPO

Se la pallina tocca una parte esterna al campo di gioco (pavimento, esterno aste, manopole, giocatori, segnapunti etc..) e torna in campo è da considerarsi fuori.

N.B. Se la pallina corre o tocca la parte superiore delle sponde o i bordi del calciobalilla e rientra in gioco non è da considerarsi “fuori campo” e si continua a giocare.

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Il gioco, con palla sempre in movimento, consente massimo 3 tocchi e 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo. Il tocco con l’omino avversario annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti e i tocchi.

I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è nella zona di possesso palla o dopo la eventuale intercettazione o riemessa in gioco.

Con le due stecche della difesa sono consentiti un massimo di 3 tocchi, incluso lo stop / parata e il tiro finale.



Rimanendo entro il numero massimo di tocchi permessi, la palla può colpire i lati, sia il lato posteriore (testata) che le sponde laterali del calcio balilla e passare tra il portiere e di difesa e viceversa.

Con le stecche d' attacco sono consentiti un massimo di 3 tocchi incluso lo stop / parata e il tiro finale.

Restando entro il numero massimo di tocchi consentiti, la palla può essere colpita contro le sponde laterali.

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.

INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO

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 evidenziati vengono rimessi dal centro da parte di chi ha subito l'irregolarità, potendo battere la palla per segnare (battuta diretta).

Se un fallo è stato chiamato erroneamente, le possibili successive soluzioni sono:

- assegnare il contro fallo alla squadra avversaria e quindi si procede con la battuta diretta dal centro;
- far riprendere il gioco all'avversario dal punto dove è stato interrotto il gioco facendo palleggiare la pallina su entrambe le sponde laterali e avendo a disposizione 3 tocchi ulteriori compreso il tiro.
- convalidare l'eventuale goal se la pallina fosse finita direttamente in porta sul tiro effettuato al momento della chiamata errata.

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 di difesa che ha subito il goal non valido.



Intercettare la pallina con il retro omino (volontariamente o involontariamente) e calciare con lo stesso o altri omini della stessa stecca senza aver palleggiato sulla sponda.

Nel caso in cui la pallina impatti con l'asta metallica e non il retro dell'omino, il "Tocco" non sarà conteggiato.



Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.



Il Cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento.



Il gancio classico (passaggio e tiro).



Il doppio tiro, detto "tiro - tiro", della stecca del portiere, del terzino e dall'attacco (in quest'ultimo caso solo se si tratta di omini diversi della stessa stecca).



Far girare la stecca più di 360°.



In caso di "tiro tiro" dalla stecca di attacco (3 omini) in fase di contrasto diretto con la pallina che dopo il primo tiro finisce sulla sponda e viene successivamente calciata da qualsiasi omino della stessa stecca di attacco.



Stappare e tirare pallina proveniente da un tiro della propria stecca di attacco senza aver palleggiato sulla sponda.



Sbattere fuori tempo una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco senza intercettare la pallina.



Segnare un goal con il gancio dalla stecca dei tre omini sia su tiro unico che in fase di "marcatatura passiva".



Schiacciare la pallina contro la sponda sia in marcatatura che in azione attiva.



Doppio tiro ovvero "tiro tiro" con la palla proveniente dal retro di una qualsiasi stecca.



Lo Stop e tiro con omini diversi della stecca dei 3 di attacco con palla proveniente dalla sponda di fondo.



Se la palla viene "bloccata o si ferma", l'arresto è considerato un fallo e la palla deve essere rimessa in gioco dal centro, dalla squadra che ha subito il fallo.



Se pallina viene toccata 3 volte dalla stessa stecca senza provenire dalla sponda prima del terzo tocco.



Se la pallina viene toccata più di 3 volte dalla stessa stecca (attacco o mediana) o tra portiere e terzini di difesa.

ESECUZIONI VALIDE



Quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco.



Sbattere la stecca contro la sponda laterale in fase di marcatura di un tiro avversario se si intercetta la pallina oppure su tiro proprio (unico tempo).



Lo stop e tiro in fase di intercettazione diretta (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 laterale in seguito ad un'intercettazione.



Il goal con gancio involontario in un unico tiro con la stecca mediana (purché la pallina non sia stata già intercettata altrimenti i tocchi sarebbero tre).



Il "tiro tiro" dalla stecca dei 5 solo se la pallina non proviene dal retro omino, ed è considerato valido anche se la palla dopo il primo tocco arriva dalla sponda laterale.



Il "tiro tiro" con lo stesso omino di una stecca del 3 di attacco solo in fase di contrapposizione diretta al tiro della difesa avversaria.



Il gancio o doppio tocco con 2 omini diversi con palla proveniente dal retro stecca (tale regola non è valida in caso di goal per la stecca di attacco dei 3 omini).



Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere.



Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa.



E' considerato valido il goal su azione che parte con un gancio dalla stecca dei 3 omini solo nel caso in cui la pallina viene calciata a seguito del ritorno dalla sponda di fondo e non viene intercettata o stoppata prima del tiro stesso.



Il tiro di una pallina che proviene dalla intercettazione con il retro omino di 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, con il retro dell'omino.



L'autorete derivante da tiro proprio, anche quando la palla salta la stecca eccetto il portiere.



Intercettare la pallina con il retro del Portiere e calciarla con lo stesso.



Se la pallina, in fase di contrapposizione o marcatura, dopo aver colpito uno o più omini e saltato una o più aste rimane giocabile, il gioco deve continuare, e anche un eventuale goal è considerato valido, purché la palla non superi l'asta del portiere.



Se la pallina, in fase di marcatura a seguito di un tiro del giocatore avversario, colpisce due omini della stessa stecca, facendo fare un passaggio tra di loro, quest'ultimo sarà considerato valido anche se la corsa della pallina stessa finirà su una delle sponde prima di essere calciata.



E' consentito passare la palla tra stecche diverse, sia in avanti che indietro, ad esempio tra la stecca dei 5 omini e la stecca dei 3 omini e viceversa. La pallina che supera l'asse avversario annulla il conteggio dei tocchi.



La palla può essere toccata tre volte con lo stesso omino della stessa stecca solo se prima del terzo tocco la palla proviene dalla sponda.

Se la palla è stata volontariamente o involontariamente toccata dal retro di un omino su qualsiasi asta, la giocata è considerata valida solo prima di essere tirata in porta la palla tocchi una sponda senza mai superare il numero massimo di tocchi consentiti. Sulla stecca dei 3 e 5 omini la pallina per esser rimessa in gioco deve toccare la sponda laterale prima di calciare. Sulla stecca dei 2 omini si può toccare anche la sponda di fondo campo prima di calciare.

REGOLAMENTO SINGOLO ROLLER BALL

La specialità del singolo ROLLER BALL usufruisce dello stesso regolamento del DOPPIO ROLLER BALL 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;



Non è considerato tocco, l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata.