



Federazione Italiana Giochi  
e Sport Tradizionali



# REGOLAMENTO DI GIOCO



**CALCIO BALILLA**

# TRADIZIONALE



# REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE

## IL SERVIZIO

Il gioco ha inizio con la palla ferma in qualsiasi parte della difesa, annunciando l'inizio del gioco dichiarando il VIA con termini appropriati e solo dopo aver udito chiaramente la risposta favorevole da parte dell'attaccante avversario il gioco può avere inizio.

Il termine appropriato per dar inizio al gioco sono a mero scopo esemplificativo per la difesa: "Vado?". L'attaccante darà il suo assenso rispondendo con un chiaro "Vai".

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



Nel caso in cui la pallina dovesse toccare o anche ruzzolare sui bordi superiori del campo si continua a giocare, seguendo la regola della palla ferma, ovvero rimettendo in gioco la pallina su una delle salite dell'angolare.



Se la palla rientra in campo dopo aver toccato un giocatore, l'arbitro o segnapunti, è da considerarsi "Fuori Campo".



Dopo che la pallina esce dal campo il servizio riparte dalla porta 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, si riparte dalla difesa della squadra ove la pallina è più vicina.



Se la pallina si dovesse fermare nella zona del centro campo, il gioco riparte dalla difesa che è in turno di battuta o 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 entrambe le sponde laterali del campo per poi procedere all'esecuzione di tiro.



La battuta della pallina a seguito di un fallo subito è dal centro del campo come nel regolamento "VOLO".



Il goal non valido prevede la battuta dalla porta di chi ha subito l'infrazione di gioco.



## **POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA**

Il gioco consente un massimo 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo. Il tocco della pallina a un omino di stecca avversaria 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 effettua un gancio o un'altra azione fallosa e toccando un omino di stecca avversaria la pallina ritorna in proprio possesso (inteso anche come squadra) sarà da considerarsi fallo, anche se venisse intercettato 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 o pizzicata (quindi ferma e non trascinata sotto l'omino) 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.

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso la chiamata con esplicita esclamazione: "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.

### **AZIONI NON VALIDE CONSIDERATE "FALLO DI GIOCO":**



Nell'esecuzione di tiro non è consentito lasciare la mano dall'impugnatura della stecca;



Superare una stecca avversaria con un tiro-gancio o il passaggio con doppio tocco;



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;



Far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca (Gancio involontario) superando la marcatura avversaria;



Il pallonetto; Il salto stecca è ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta in porta; non viene convalidato il goal in caso di salto stecca.



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;



Quando si sbattono le stecche prima di eseguire un tiro (Esempio: effettuando la frusta si sbatte la stecca prima di aver colpito la palla)



Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina laddove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile;



Sbattere una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco senza un motivo apparente; a tale regola è fatta eccezione esclusivamente nei seguenti casi: sia in parata con la difesa e sia in marcatura, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco.



Nel caso in cui venisse commesso un gancio involontario in possesso di palla da qualunque stecca, la squadra avversaria ha diritto di chiamare il "Fallo" solo nel caso in cui almeno una delle proprie stecche sia stata scavalcata dalla pallina, anche dopo aver provato a controllarla.



Sbattere la stecca anche dopo che la pallina è entrata in porta. In tal caso il goal viene annullato.

## **REGOLA DEL VANTAGGIO**

Se in possesso di palla, l'avversario chiama un fallo inesistente, si ha facoltà di decidere se riprendere il gioco dal centro campo o da dove si è interrotto.

In caso di contestazione errata a goal avvenuto o successivo all'azione in discussione, il goal è da ritenersi valido.

## **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.



Quando si tira senza aver dichiarato l'inizio gioco e/o senza aver ottenuto il consenso dell'attaccante avversario.

## **ESECUZIONI VALIDE**

Il cambio di mano, al fine dell'impugnatura di una manopola, è consentito esclusivamente se la stecca impugnata dalla 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 è 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;



Quando una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa va necessariamente ribattuta sulla sponda prima di qualsiasi esecuzione o passaggio;



È consentito spostare le stecche solo con gli arti superiori.