



**Federazione Italiana Giochi  
e Sport Tradizionali**



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL **CONI**

# **REGOLAMENTO GENERALE**

**REDATTO DAL SETTORE  
CALCIO BALILLA FIGeST  
IN COLLABORAZIONE  
CON L'AFFILIATA**





## INTRODUZIONE

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 designati dalla LICB rappresentano la massima autorità del regolamento sportivo durante una 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. 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.

## 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".

Le azioni disciplinari possibili sono le seguenti:



La sanzione per avere infranto il Codice etico può essere “scontata” con:

1. Un fallo a favore della squadra avversaria
2. L’ammonizione
3. La sconfitta della partita a tavolino
4. L’espulsione diretta dalla gara

Ogni Arbitro può richiamare i giocatori verbalmente o con l’ausilio di cartellini:

1. Giallo – Ammonizione;
2. Arancione – Sconfitta del set che si sta giocando;
3. 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. L’espulsione diretta viene valutata dal Direttore di Gara ed in seguito esaminata dalla Commissione specifica per stabilire eventuali sanzioni

## **CODICE DELL’ABBIGLIAMENTO**

Ogni giocatore, nelle gare titolate, deve portare una tenuta sportiva adatta che comprenda: tuta sportive, t-shirt sportiva, polo e scarpe sportive. Nell’abbigliamento ufficiale si può inserire un proprio sponsor personale che non deve essere concorrenziale con gli sponsor della FIGeST.

## **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.

## LA PARTITA

Le partite si possono effettuare dai 5 a 9 goal per set a discrezione in base al procedimento di gara.

In caso di parità (4 a 4, 5 a 5, 6 a 6, 7 a 7, 8 a 8) vince il primo che realizza 2 goal di scarto sull'avversario (Doppio Vantaggio).

A discrezione del Direttore di gara è applicare la regola del Golden goal.

Per ragioni di tempo il Direttore di gara ha il diritto di decidere se ridurre il numero di goal per ogni set. Va rispettato il numero ufficiale di goal, pena l'espulsione dalla gara.

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

- 🕒 Durante il Time-Out (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 è consentito un 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.
- 🕒 In possesso palla, unicamente a palla ferma.
- 🕒 Nel momento in cui un giocatore si allontana dal tavolo da gioco senza approvazione dell'arbitro, l'allontanamento viene considerato un time-out.
- 🕒 Durante un time-out solo i giocatori che lo hanno richiesto possono cambiare ruolo in campo (Difesa – Attacco e viceversa).
- 🕒 Se dopo il tempo trascorso di 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 del set.



- Dopo i 30 secondi trascorsi, il gioco riprende da dove si è fermato con il possesso palla a chi ha precedentemente richiesto il time out.
- 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 e/o il malfunzionamento).

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 massimo di 20 minuti per le cure prima del riprendere del gioco.

In queste occasioni, in caso di specialità "tradizionale" e "internazionale", 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" e "roller ball" la palla sarà rimessa dalla squadra che era in turno di battuta con modalità di battuta ad "uscire"*.