



Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali

REGOLAMENTO

SPECIALITÀ:

TRADIZIONALE



LEGA ITALIANA CALCIO BALILLA

1. REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE

1.1. INDICAZIONI GENERALI

1. Per ogni dubbio o controversia non contemplata nel procedimento di gara, l'arbitro o il DG devono consultare il regolamento generale.

1.2. FASI PRELIMINARI, INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

2. In ogni competizione le fasi preliminari (riscaldamento, sorteggio, scelta del campo ecc..) sono descritte nel regolamento generale e/o nel procedimento di gara.
3. L'incontro ha inizio con il primo servizio del battitore da effettuarsi entro trentasecondi dal sorteggio (penalità "cambio palla").
4. La ripresa del gioco deve avvenire convenzionalmente entro dieci secondi dall'evento che ha causato l'interruzione.
5. L'arbitro ha piena facoltà di concedere maggior tempo in caso di eventi accidentali.

1.3. IL SERVIZIO.

IL "SERVIZIO DAL CENTRO"

6. Si ha diritto ad un "servizio di prima" nei seguenti casi:
 - Servizio di inizio partita;
 - Alla ripresa del gioco in seguito ad un goal subito;
 - Alla ripresa del gioco a causa di un fallo subito;
7. A seguito di un lancio valido è possibile:
 - Segnare calciando la pallina direttamente o indirettamente verso la porta;
 - Palleggiare tra gli omini della mediana ed effettuare il passaggio/tiro solo dopo aver toccato la sponda e/o il battente laterale;
 - Calciare la pallina anche con il retro dell'omino.

IL "SERVIZIO A ZONA"

8. Si ha diritto ad un "servizio a zona" nei seguenti casi:
 - Ripresa del gioco a seguito di un'interruzione accidentale. Il gioco riprende dalla stessa zona in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione. In questo caso il giocatore deve seguire la seguente procedura: posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della zona di campo in cui si deve riprendere il gioco. Successivamente il battitore, dopo aver seguito quanto descritto nel punto 13 ("Vado-Vai"), provvede ad effettuare la corretta "procedura di partenza", ovvero far toccare alla pallina entrambi i battenti laterali, far passare almeno un secondo e solo successivamente potrà effettuare l'esecuzione di tiro anche calciando la pallina stessa

IL “SERVIZIO DALLA DIFESA”

9. Il “servizio dalla difesa” consiste nel posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della difesa. Successivamente il battitore, dopo aver seguito quanto descritto nel punto 17 (“Vado-Vai”), provvede ad effettuare la corretta “procedura di partenza”, ovvero far toccare alla pallina il battente e/o sponda di fondo ed a seguito di uno “stop e palleggio”, il battente e/o sponda laterale. Successivamente potrà effettuare il servizio anche calciando la pallina stessa.

Si ha diritto ad un “servizio dalla difesa” nei seguenti casi:

- Palla ferma non raggiungibile da alcun omino. Il servizio sarà effettuato dalla difesa più vicina al punto in cui si è fermata la pallina (tranne quanto stabilito nel punto successivo);
- Palla ferma, tra le due mediane, non raggiungibile da alcun omino (solamente in questocaso batte l'ultimo che ha subito goal);
- “Fuori Campo”. Il servizio sarà effettuato da chi ha subito l'ultimo goal.

10. Il battitore ha diritto a due tentativi per rendere valido l'inizio del gioco. In caso di servizio “errato”, avrà la possibilità di effettuare un secondo tentativo. Se anche il secondo servizio risulterà “errato” si effettuerà un “cambio palla”.

11. Il secondo servizio deve essere obbligatoriamente eseguito dallo stesso giocatore che ha effettuato il primo; in caso contrario il servizio è da considerarsi “errato” e pertanto si procede al “cambio palla”.

12. La corretta sequenza delle azioni che precedono il servizio è:

- La squadra con il diritto di servizio annuncia l'inizio del gioco con l'appropriato termine “vado” (*entro 5 secondi dal termine dell'azione precedente*)
- Un qualsiasi avversario risponde in maniera chiara ed udibile con l'appropriato termine “vai” *entro* il tempo massimo di tre secondi.
- Da questo momento l'attaccante che deve effettuare il servizio ha tre secondi per lanciare la pallina verso la sponda antistante. Nel caso del “servizio dalla difesa” il difensore ha 5 secondi per effettuare la “procedura di partenza”.

13. Nel caso in cui uno o più giocatori non siano in grado, per qualsiasi motivo, di pronunciare correttamente i termini appropriati o di udire indistintamente gli stessi il DG dovrà adoperarsi per risolvere il problema in modo da non penalizzare nessuno dei partecipanti. In questa particolare regola viene lasciata la libertà di intervento al DG per favorire la risoluzione di qualsiasi caso.

14. La pallina, in caso di “Servizio dal Centro” e di “Servizio ad Uscire”, deve essere lanciata in un unico movimento con la mano a bordo del campo senza ostruire la visuale all’avversario.
15. Le mediane, nel momento del “Servizio dal Centro” e del “Servizio ad Uscire” devono avere una posizione perpendicolare al campo.
16. Durante il Servizio, il movimento “oscillatorio” di qualsiasi stecca è consentito:
 - Nel caso di “servizio dal Centro” e “Servizio ad Uscire”, solo dopo che la pallina, a seguito del lancio, abbia colpito il battente antistante il battitore.
 - Nel caso di “servizio dalla difesa”, solo dopo che il battitore abbia eseguito la regolare procedura di partenza.
17. Durante il “servizio dal centro” e “Servizio ad Uscire” le stecche degli attaccanti possono essere alzate solo se impugnate.
18. Durante il lancio della pallina e durante la procedura di partenza è consentito toccare il “tavolo di gioco” solo con l’ausilio delle “manopole”.
19. Durante il “Servizio dal Centro” e “Servizio ad Uscire” la pallina non può toccare il “bordo del campo” di gioco;
20. Se durante il lancio, nel “Servizio dal Centro” e nel “Servizio ad Uscire”, la pallina dovesse scivolare dalla mano del giocatore senza toccare il tavolo da gioco, il servizio è da ritenersi “nullo”.
21. Il secondo “nullo” consecutivo rende il servizio “errato”.
22. I servizi “non validi” possono essere considerati, a discrezione dell’arbitro, “ostruzione al gioco”.
23. Sia nel “Servizio dal Centro” sia nel “Servizio ad Uscire”, dopo aver colpito la sponda antistante il battitore, la pallina dovesse fermarsi contesa tra le due mediane, senza poter essere toccata, il servizio è da considerarsi “errato”.
24. Se il servizio viene effettuato dalla squadra che non ne ha il diritto, il servizio viene considerato “invertito” e, pertanto, ogni azione seguente non sarà valida e si ripartirà come se nulla fosse successo anche in caso di goal.

IL “SERVIZIO AD USCIRE”

25. Si ha diritto ad un “Servizio ad Uscire” nei seguenti casi:
 - Golden goal (Servizio dalla Difesa non Previsto);
26. Autogol passivo goal non valido (tranne il caso di tiro con omino inclinato);
27. In caso di goal non valido il servizio è da considerarsi “errato”;
28. In caso di autogol non valido il servizio è da considerarsi “errato”;

1.4. POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

29. Il gioco consente 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e il tocco con l'omino o con la stecca della squadra avversaria annulla tutti i secondi di possesso pallaprecedenti.
30. I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è nella zona di possesso palla o dopo l'eventuale intercettazione e, durante il servizio, dal momento in cui è stata effettuata la procedura di partenza;
31. 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 adeguata a quella della pallina.

1.5. IL TIME OUT

Il time out si può richiedere solo in caso di gioco fermo, ovvero nei seguenti casi:

- dopo un goal
- dopo un fallo
- in caso di "fuori campo"
- palla ferma

Dopo un time out si riparte da dove è stato interrotto il gioco

1.6. INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO

32. 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. Il fallo di gioco può essere chiamato solo nel momento in cui si concretizza l'effettivo svantaggio.

1.7. IL TRADIZIONALE

33. La specialità del TRADIZIONALE si basa sul seguente principio base:

- **sono ammessi un numero illimitato di tocchi della pallina tra omini nella stessa "zona di campo" (difesa, mediana, attacco).**

Restando nel limite del principio base della specialità è consentito il "tiro":

- in 1 tocco singolo per stecca;
- in 2 o più tocchi per stecca con un tocco a sponda e/o battente prima del "tiro".

1.8. ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE

34. In caso di palla “contesa” non è consentito prendere la pallina con le mani fino a quando la corsa della stessa non sia terminata (completamente ferma).
35. Il cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento;
36. Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.
37. Esecuzioni di tiro a palla ferma.
38. Tirare con la stecca del portiere a seguito di due tocchi consecutivi della stecca dei difensori senza che la pallina sia andata a sponda.
39. Tirare con la stecca dei difensori a seguito di due tocchi consecutivi della stecca del portiere senza che la pallina sia andata a sponda.
40. Far girare la stecca più di 360°.
41. “Sbattere” una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco senza intercettare la pallina.
42. “Sbattere” una qualsiasi stecca sul tiro in direzione opposta allo stesso.
43. Segnare un goal con il gancio o qualsiasi doppio docco sia su tiro unico sia in fase di marcatura attiva e passiva;
44. Il gancio o doppio tocco in fase di marcatura - anche in fase di contrapposizione passiva - se lo stesso ha portato uno svantaggio alla squadra offesa;
45. Tirare direttamente una pallina proveniente da un salto stecca anche se preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma, prima di effettuare un passaggio e/o tiro, la pallina deve toccare il battente laterale;
46. Trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;
47. Goal diretto nel caso in cui la pallina abbia saltato una o più stecche;
48. Schiacciare la pallina contro la sponda e/o palo sia in marcatura che in azione attiva se si perde il possesso palla;
49. Spostare il calciobalilla durante il gioco;
50. La “pizzicata” se a seguito della stessa si perde il possesso palla;
51. Il “Jarring”.

1.9. ESECUZIONI VALIDE

Oltre a quanto descritto nel paragrafo “ Il Tradizionale”,

52. Sbattere la stecca contro il battente laterale:
 - in fase di marcatura di un tiro avversario se si intercetta la pallina;
 - a seguito di un proprio tiro, in un unico tempo e nella stessa direzione dello stesso.
53. Autorete in caso di salto stecche esclusa quella del portiere;

54. Il doppio tocco in fase di marcatura solo in fase di contrapposizione passiva escluso lo “stop e tiro” e “tiro-tiro” con uno o più omini;

55. Il tiro con il retro dell'omino.

2. 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.

DEFINIZIONI (STRALCIO DEL WIKI-BALILLA)

1. PARTI DEL CAMPO DI GIOCO

- **Campo di gioco:** Parte piatta dove scorre la pallina;
- **Bordo:** Parte superiore dei battenti laterali e di fondo (generalmente in metallo).
- **Omino:** Sagoma che raffigura un calciatore.
- **Stecche:** Aste metalliche alle quali sono ancorati gli omini.
- **Porta:** Parte cava del “battente di fondo” protetta dal portiere.
- **Pali:** Estremità laterali della porta.
- **Traversa:** Estremità superiore della porta.
- **Sponda di Fondo:** Angolare con pendenza situato a destra e a sinistra della porta e/o parte parallela al lato corto del campo da gioco;
- **Sponda Laterale:** Parte parallela al lato lungo del campo gioco tra i due angolari opposti.
- **Battente di Fondo:** parte in legno più corta e perpendicolare che delimita il perimetro del campo di gioco
- **Battente Laterale:** parte in legno più lunga e perpendicolare che delimita il perimetro del campo di gioco

2. SERVIZI:

- **Servizio “Nullò”:** Circostanza nella quale il lancio della pallina non viene

effettuato per causa accidentale o volontaria;

- **Servizio “Non Valido”:** Circostanza nella quale l’avversario ostruisce il lancio della pallina;
- **Servizio “Invertito”:** Effettuato dalla squadra non avente diritto;
- **Servizio “Errato”:** azione passibile di penalità;

Dopo il primo servizio errato è possibile effettuare il secondo.

Dopo il secondo servizio errato si procede con il “cambio palla”

- **Cambio Palla:** azione che avviene dopo due servizi errati concedendo la battuta all’avversario; la battuta deve avvenire con la stessa modalità dell’ultimo turno.

In caso di golden-goal l’unica battuta di partenza ammessa è quella ad uscire a meno

che non si tratti di una battuta di prima a seguito di un fallo di gioco.

- **Servizio dal Centro:** il servizio che consente di segnare direttamente sul lancio della pallina o di palleggiare e ed eseguire il passaggio e/o tiro dopo il tocco della sponda e/o battente laterale;
- **Servizio ad Uscire:** il servizio che non consente di segnare prima che la pallina non abbia toccato la sponda e/o il battente di fondo per rendere l’azione valida con il tiro ai fini del goal.
- **Servizio dalla Difesa:** Il “servizio dalla difesa” consiste nel posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della difesa. Successivamente il battitore, dopo aver seguito la procedura descritta dai primi due sottopunti del seguente punto 17, deve effettuare la “procedura di partenza” che consiste nel far toccare alla pallina il battente e/o sponda di fondo e successivamente, a seguito di uno “stop e palleggio”, il battente e/o sponda laterale. Successivamente potrà effettuare il servizio calciando la pallina stessa.
- **Servizio a Zona:** Ripresa del gioco a seguito di un’interruzione accidentale. Il gioco riprende dalla stessa zona in cui si trovava la pallina al momento dell’interruzione. In questo caso il battitore deve seguire la seguente procedura: posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della zona di campo in cui si deve riprendere il gioco. Successivamente, dopo aver seguito quanto descritto nel punto 13 (“Vado-Vai”), provvede ad effettuare la corretta “procedura di partenza”, ovvero far toccare alla pallina entrambi i battenti laterali e solo successivamente potrà effettuare l’esecuzione di tiro anche calciando la pallina stessa.

3. FUORI CAMPO

Si considera Fuori Campo la pallina che tocca una parte esterna al campo di gioco (pavimento, parte esterna delle aste, manopole, giocatori, segnapunti ecc..) o che entra in porta passando sopra la stecca del portiere.

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.

4. OSTRUZIONE AL GIOCO

Qualsiasi Azione, Fatto, Comportamento con cui si tende volutamente e sistematicamente a ostacolare il regolare svolgimento e/o ripresa del gioco. Solo l'arbitro e/o il DG possono valutare e, di conseguenza sanzionare in base alla gravità, se l'azione, il fatto o il comportamento sono “ostruzione al gioco”.