



Federazione Italiana Giochi  
e Sport Tradizionali

# REGOLAMENTO

# SPECIALITÀ: VOLO



LEGA ITALIANA CALCIO BALILLA

# 1. REGOLAMENTO DOPPIO VOLO

---

## 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 trenta secondi 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 maggiore tempo in caso di eventi accidentali.

## 1.3. IL SERVIZIO

6. Ogni servizio deve essere effettuato al centro del campo, ovvero nell'area di gioco delimitata dalle stecche delle mediane.
7. Il battitore ha la possibilità di utilizzare solamente le aste del centro-attacco.
8. 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 lancio. Se anche il secondo servizio dovesse risultare "errato" si effettuerà un "cambio palla".
9. 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".
10. 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
11. 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.

12. La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano a bordo del campo senza ostruire la visuale all'avversario.
13. Le mediane, nel momento del servizio, devono avere una posizione perpendicolare al campo.
14. Il movimento di qualsiasi stecca è consentito solo dopo il lancio della pallina.
15. Durante il servizio le stecche degli attaccanti possono essere alzate solo se impugnate.
16. Durante il lancio della pallina è consentito toccare il "tavolo di gioco" solo con l'ausilio delle "manopole".
17. Durante il servizio, la pallina non può toccare il "bordo del campo" di gioco;
18. Se la squadra al servizio non rispetta le regole 6,8,9,10,12,13,14,15,16 e 17 il servizio è da considerarsi "errato".
19. Se la squadra che si oppone al servizio non rispetta le regole 10,13,14,15 e 16 il servizio può considerarsi "non valido".
20. Se durante il lancio 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. Se, 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. 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.
25. 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 DI PRIMA"***

26. 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;

27. A seguito di un lancio valido è possibile:

- Segnare calciando la pallina direttamente o indirettamente verso la porta;
- Calciare la pallina anche con il retro dell'omino;

## ***IL SERVIZIO DI SECONDA***

28. Si ha diritto ad un "servizio di seconda" nei seguenti casi:

- Palla ferma non raggiungibile da alcun omino
- "Fuori Campo"

29. Rispetto al “servizio di prima” il goal causato dalla battuta non è considerato valido e il servizio è ritenuto “errato”. Il goal non è valido nemmeno se, in seguito al tiro, la pallina entra in porta dopo aver toccato ometti in posizione di difesa passiva. Nelle stesse condizioni l’autogoal è da ritenersi non valido.

30. Dopo un servizio “valido” è possibile segnare di mediana nei seguenti casi:

- la pallina deve aver superato la zona di centrocampo ed essere stata colpita da un omino di una qualsiasi altra stecca.
- la pallina deve aver toccato una qualsiasi “Sponda di Fondo” e/o “Battente di Fondo”.

## ***IL SERVIZIO AD USCIRE***

31. Si ha diritto ad un “servizio ad uscire” nei seguenti casi:

- Ripresa del gioco a seguito di un’interruzione accidentale
- Golden goal (battuta di seconda non prevista)

32. Nel caso di infrazione il servizio è considerato “errato”

33. Autogoal passivo goal non valido.

34. In caso di goal/autogoal non valido il servizio è da considerarsi errore. (cambio palla)

## **1.4. POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA**

35. 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 palla precedenti.

36. I secondi verranno conteggiati da quando la pallina è nella zona di possesso palla o dopo l’eventuale intercettazione.

37. 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

38. 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.

## 1.7. ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE

39. 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).
40. Intercettare la pallina con il retro dell'omino e calciare con lo stesso o altri omini della stessa stecca (nel caso in cui la pallina impatti con l'asta metallica e non con il retro dell'omino, tale "tocco" non sarà conteggiato).
41. Il cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento;
42. Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.
43. Esecuzioni di tiro a palla ferma.
44. Pull-shot, Pin-shot e Snake
45. Il "tiro - tiro" e il "tiro-sponda-tiro" dalla "difesa".
46. Il "tiro - tiro" con omini diversi dalla stecca di attacco
47. Il "tiro-tiro", dalla stecca di attacco, con lo stesso omino tranne nel caso descritto dalla regola 66 delle Esecuzioni Valide.
48. Il "tiro-sponda-tiro" dall'attacco.
49. Una qualsiasi azione eseguita in difesa, sull'asse della mediana o dell'attacco nella quale il numero dei tocchi è superiore a due.
50. Far girare la stecca più di 360°.
51. Dall'attacco, stoppare e tirare la pallina proveniente da un tiro della stessa stecca.
52. "Sbattere" una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco senza intercettare la pallina.
53. "Sbattere" una qualsiasi stecca in direzione opposta al tiro.
54. Segnare un goal con il gancio dalla stecca dei tre omini sia su tiro unico sia in fase di marcatura.
55. Schiacciare la pallina contro la sponda sia in marcatura che in azione attiva.
56. Il "tiro-tiro" con la palla proveniente dal retro di una qualsiasi stecca.
57. Lo Stop e tiro con omini diversi della stecca d'attacco con palla proveniente dalla sponda di fondo su tiro della stessa squadra.
58. Spostare il calciobalilla durante il gioco.
59. Il "Jarring".

## 1.8. ESECUZIONI VALIDE

60. 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.
61. Lo stop e tiro in fase di contrapposizione diretta ad un tiro avversario (lato e fronte omino), in qualsiasi area del campo gioco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca.
62. Lo stop e tiro con lo stesso omino, è valido sempre tranne che nel caso descritto dalla regola 51 delle esecuzioni non valide
63. Il tiro con pallina proveniente da una sponda laterale in seguito a un'intercettazione.
64. Il gancio in un unico tiro con qualsiasi stecca, anche con pallina proveniente dal retro, tranne il goal dalla stecca dell'attacco.
65. Il "tiro-tiro" e il "tiro-sponda-tiro" dalla mediana solo se la pallina non proviene dal retro omino.
66. Il "tiro-tiro" con lo stesso omino dall'attacco solo in fase di contrapposizione diretta al tiro della difesa avversaria.
67. Azione in cui la pallina salta una o più stecche.
68. Goal e autorete in caso di salto stecche esclusa quella del portiere.
69. Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa (sempre nel limite dei 2 tocchi totali);
70. E' considerato valido il goal su azione che parte con un gancio dall'attacco 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.
71. Il tiro di una pallina che proviene dalla intercettazione con il retro omino di un'altra stecca.
72. La "pizzicata".
73. Il tiro con il retro dell'omino.
74. Intercettare la pallina con il retro del Portiere e calciarla con lo stesso.

## 2. REGOLAMENTO SINGOLO VOLO

---

La specialità del singolo al volo usufruisce dello stesso regolamento del doppio al volo 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.

# 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

## 3. 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 di Prima:** il servizio che consente di segnare direttamente sul lancio della pallina.
- **Servizio di Seconda:** il servizio che non consente di segnare dalla mediana sul lancio della pallina e quest'ultima, per rendere valida l'azione, deve uscire dall'area delle due mediane intercettando almeno un omino di un'altra stecca o toccare sponda e/o il battente di fondo.
- **Servizio a Uscire:** il servizio che non consente di segnare prima che la pallina non abbia toccato la sponda di fondo o il battente di fondo per rendere l'azione valida con il tiro ai fini del goal.

### 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".