



CALCIO BALILLA

REGOLAMENTO ORGANICO

www.ateneika.com

ART. 1 – Partecipanti: Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso dei requisiti previsti dal Regolamento iscrizioni che si intende integralmente richiamato, pena la non partecipazione alle partite.

ART. 1 bis – Sostituzione o aggiunta componente: Il giorno 1° giugno, prima della cerimonia inaugurale, potrà essere effettuato un cambio all'interno della formazione dichiarata in fase di iscrizione.

ART. 2 - Sede e giorni di gara: Gli incontri si disputeranno sui campi del CUS Cagliari secondo il calendario, consultabile sul sito www.ateneika.com, dal 4 al 10 giugno. Gli orari delle gare non potranno subire variazioni.

ART. 3 – Organizzazione torneo: Il biliardino di AteneiKa vedrà le 13 squadre di doppio e i 6 giocatori del singolo, sfidarsi in una fase di qualificazioni nelle giornate di lunedì 4, martedì 5 e mercoledì 6 Giugno.

ART. 4 – Declino responsabilità: Il CUS Cagliari e l'associazione culturale "Il Paese delle Meraviglie", organizzatori del torneo, declinano qualsiasi responsabilità per quanto possa accadere ai partecipanti durante lo svolgimento del torneo.

REGOLAMENTO TECNICO

ART. 1 – Formula qualificazioni.

Prevede la partecipazione, per il doppio di 13 squadre suddivise in 3 gironi e per il singolo di 6 giocatori in un girone unico. Le squadre si sfideranno una volta in una partita secca. Vince la squadra che arriva a 11. Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo i seguenti punteggi: 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni partita pareggiata, 0 per ogni partita persa. In caso di parità di punti in classifica la graduatoria avverrà secondo nell'ordine: scontro diretto (in caso di tre squadre a pari punti: classifica avulsa*), differenza reti, maggior numero di reti segnate, minor numero di reti subite, sorteggio.

ART. 2 – Giorni di gara e durata partite: Le partite della fase qualificazioni saranno disputate all'interno degli impianti del CUS Cagliari nelle giornate di lunedì 4, martedì 5 e mercoledì 6 Giugno. Le gare avranno inizio alle ore 16:00 e si concluderanno alle ore 22:00. Il calendario completo è consultabile sul sito www.ateneika.com.



ART. 3 – Formula fase a eliminazione diretta.

Doppio: si qualificano ai quarti le 1° classificate e la miglior 2° classificata; si qualificano agli ottavi tutte le restanti squadre ad eccezione della peggiore del torneo; quarti; semifinali; finale 3°-4° e 1°-2°.

Singolo: si qualificano alle semifinali i primi due classificati; le restanti quattro squadre si qualificano ai quarti; semifinali; finale 3°-4° e 1°-2°.

ART. 4 – Giorni di gara e durata partite: Le partite della fase finale saranno disputate all'interno degli impianti del CUS Cagliari dal 7 al 10 giugno. Le gare avranno inizio orientativamente alle ore 16:00 e si concluderanno alle ore 00:00. Il calendario completo è consultabile sul sito www.ateneika.com.

ART. 5 – Ritardi: Il tempo massimo di attesa per una squadra, che si presenti in ritardo alla gara, è di 5 minuti. La gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di due giocatori.

ART. 6 – Vincitori: Verranno premiate le prime tre classificate di ogni lega con le medaglie Oro, Argento, Bronzo.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

A) L'inosservanza dell'articolo 5 del Regolamento tecnico comporta la perdita della gara col punteggio più penalizzante possibile (11-0).

B) L'inclusione in una squadra di giocatori che non abbiano titolo a partecipare alla stessa comporta la perdita della gara col punteggio più penalizzante possibile (11-0).

E) Per quanto non previsto nel presente articolo, vale il regolamento disciplinare integrale della manifestazione e le norme F.I.C.B. attualmente in vigore.

REGOLAMENTO CALCIO BALILLA

CODICE ETICO

Ogni azione di natura anti sportiva o non etica durante la gara o sul luogo dell'evento, è considerata una violazione del Codice Etico. Il rispetto reciproco tra i giocatori e gli spettatori, è necessario. Parole, grida, esclamazioni, commenti o qualsiasi movimento che possa provocare distrazione e atteggiamenti antisportivi atti direttamente o indirettamente ad un giocatore sono assolutamente vietati. Lo spettatore non può disturbare una squadra, pena l'allontanamento dell'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". E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per far ripetere la partita; tale infrazione è punibile con la squalifica dalla competizione di entrambe le squadre. I giocatori, saranno tenuti a rispettare le seguenti norme comportamentali e a gestire le proprie partite in base al Fair-Play che ha da sempre distinto il gioco del calcio balilla.



IN SEDE DI PARTITA

La partita termina al raggiungimento di 11 gol con almeno 2 gol di scarto da parte di una squadra. Nella fase a gironi la squadra vincente otterrà 3 punti. Nella fase a eliminazione diretta la partita sarà al meglio dei 3 set.

In caso di parità (10 a 10) si proseguirà la partita con la regola del Doppio Vantaggio. La squadra che per prima realizzerà 2 gol di scarto sull'avversario vincerà la partita.

Ogni 6 palline giocate si cambia lato del campo.

Nel caso in cui la pallina esca fuori dal terreno di gioco (o in altri casi eccezionali), la rimessa in gioco dovrà essere effettuata dalla stessa squadra che aveva battuto prima che la pallina uscisse fuori.

In caso di gol "fortuito" (la pallina che entra e esce fuori dalla porta), il gol è ritenuto valido.

Solamente in caso di gol (subito o effettuato) la pallina passa in mano all'altra squadra che dovrà provvedere alla rimessa in gioco in base alla regola della battuta alternata.

Nel caso in cui un giocatore, per ragioni non attribuibili al gioco, dovesse distrarsi e/o perdere il controllo delle stecche (o in generale disinteressarsi della partita) è ritenuto responsabile e l'eventuale gol subito in seguito a comportamenti di questo tipo sarà, inequivocabilmente, validato.

In qualsiasi momento della gara, i giocatori di una squadra avranno la possibilità di invertire le proprie posizioni in campo.

L'INIZIO DI UN INCONTRO

Le due squadre avversarie potranno accordarsi liberamente sulla scelta della parte del campo in cui giocare e su chi dovrà battere per primo.

Una volta stabilite le posizioni in campo, la rimessa in gioco della pallina avverrà dal centrocampo.

Con entrambe le squadre con gli omini in posizione perpendicolare al rettangolo di gioco si procederà alla rimessa in gioco della pallina.

Chi sarà incaricato di giocare la pallina sarà obbligato a lanciarla in modo che batta per 2 volte sulle sponde (il primo tocco dovrà essere della sponda opposta alla propria e il secondo nella propria) in base alla regola della doppia sponda. Solo allora alle due squadre sarà consentito di toccare la pallina con l'omino.

Ogni gol effettuato senza che questa condizione venga rispettata, sarà annullato.

Il gioco verrà svolto con le seguenti possibili giocate:

- Sponda e tiro (passaggio laterale verso la sponda e sul rimbalzo conseguente tiro)
- Doppietta e tiro (tiro dritto verso la sponda del portiere e conseguente tiro con qualsiasi giocatore)
- Finta e tiro
- Rullata semplice (se la rullata si blocca entro i 360°).
- Passaggio a un omino di un'altra stecca e tiro.
- Cambio di mano (con conseguente tiro).
- La pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile).
- Lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca.
- Il tiro di prima effettuato successivamente al tiro dell'avversario.
- Il tiro dell'attaccante che utilizza il difensore avversario come sponda.



Non saranno ammessi, invece, seppur effettuati involontariamente (pena annullamento del gol) :

- Passetti (passaggio tra i giocatori con conseguente tiro)
- Ganci (con un giocatore si sposta lateralmente la pallina con conseguente tiro)
- Virgolette (con un giocatore si sposta lateralmente la pallina effettuando una rotazione con tiro finale)
- Pallonetto
- Rullata continua (se la rullata non si blocca dopo un giro di 360°)
- Doppi tocchi
- Tutte le giocate effettuate con espediente a proprio favore che condizionino il regolare svolgimento dell'incontro (es. Soffio sulla pallina, spostamento del tavolo di gioco ecc.)