

# REGOLAMENTO TECNICO CALCIO BALILLA ASI DISCIPLINA TRE TOCCHI

## **Art. 1 (Pallina di partenza)**

La partita ha inizio con il possesso della palla a favore della squadra di casa, con messa in gioco da parte del portiere, dopodiché il possesso della pallina il turno di lancio sarà a carico di chi subisce il goal.

## **Art. 2 (Chiamata inizio partita)**

Prima del lancio della pallina, o il rinvio e ogni volta che si interrompe il gioco, il **possessore dovrà sempre segnalare con il VIA, l'inizio della partita, e ricevere risposta VADO, VAI.**

## **Art. 3 (Messa in gioco della pallina)**

La pallina dovrà essere messa in gioco dal portiere, non è valido il tiro diretto. La pallina, dalla posizione ferma sul campo da gioco o sul nocciolo dell'asta del portiere, dovrà obbligatoriamente toccare almeno una volta la sponda per dichiarare l'inizio del gioco e procedere per il conteggio dei tre tocchi.

## **Art. 4 (Auto goal non valido)**

Se nella messa in gioco da parte del difensore, effettua una sponda e maldestramente la passa indietro con conseguente autogol senza toccarne un'altra sponda o il proprio portiere il gol/autogol è da intendersi non valido.

## **Art. 5 (Tocco pallina ovvero "Tre tocchi")**

- La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di 3 volte (3 tocchi) dagli omini dello stesso giocatore (esclusa la parata "o marcatura" su tiro dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario, per tocco è inteso l'omino che sfiora e/o colpisce la pallina.
- Il portiere potrà tirare la palla all'indietro nella propria sponda oppure in quella laterale, non più di 2 volte (al terzo dovrà tirare), fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini. (le sponde sono neutre, solo il piede dell'omino fa tocco).
- L'attaccante ed il portiere potranno colpire la pallina per un totale di 3 tocchi tra le due stecche (mediana e attacco) e/o (difensori e portiere), la sponda non fa tocco, (come anche la parata su tiro dell'avversario).

## **Art. 6 (Partite auto arbitrate)**

Le partite verranno auto arbitrate dai Capitani delle rispettive squadre (Responsabili di far rispettare l'integrità del regolamento), se vorranno potranno delegare un osservatore di gioco ed intervenire in caso di scorrettezza di gioco

### **Art. 7 (Velocità di gioco)**

Il gioco deve svolgersi in modalità “VELOCE”, nel caso la pallina si **fermasse immobile**, senza girare su sé stessa, il gioco riprenderà con la regola del vantaggio campo di chi ha subito l'ultimo goal.

### **Art. 8 (Palla ferma a metà campo)**

Qualora la pallina si fermi fra le due metà campo, il gioco riparte comunque dal portiere che ha subito l'ultimo goal. Qualora essa rimbalzi e rientri, in ogni parte del tavolo verticale, tranne che su ferma punti è buona. Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa da chi aveva il possesso palla (Art. 9). Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

### **Art. 9 (Fuoriuscita della pallina)**

In caso la pallina fuoriesce dal perimetro di gioco ovvero dal rettangolo di gioco (spigolo a L sopra le sponde corte e lunghe), che gira tutto intorno al campo, **LA PALLINA VA RIMESSA IN GIOCO DAL PORTIERE a vantaggio di chi ha subito per ultimo il goal.**

### **Art. 10 (mosse non valide)**

Non è consentito:

- sbattere ripetutamente le stecche;
- frullare/rullare;
- giro completo a 360;
- azioni di disturbo sbattendo le stecche prima che l'avversario tiri
- spostare il tavolo durante l'azione;
- mettere le mani nel campo di gioco senza motivo e senza avviso.

### **Art. 11 (Posizionamento del tavolo da gioco)**

Non è consentito spostare il campo a suo comodo, se non concordato.

### **Art. 12 (Giocate non valide)**

La pallina schiacciata, pizzicata, smorzata o trascinata e/o che resta bloccata fra vetro e omino e continua l'azione è da considerarsi **FALLO (come se la toccassi due volte)**.

### **Art. 13 (Goal non valido)**

Nel caso in cui il portiere subisce goal con la pallina passante da sopra l'asta del portiere il Goal è da considerarsi nullo.

### **Art. 14 (Parata di rimpallo)**

- La parata, il rimpallo e le sponde non fanno tocco;
- La parata per marcare, **non fa tocco solamente su tiro dell'avversario** (in caso contrario è fallo);
- La parata ed il rimpallo può essere effettuata sia con la parte anteriore e sia con la parte posteriore dell'omino, in ogni caso è valido ed è possibili effettuare parata e tiro senza andare a sponda.

### **Art. 15 (Chiamata del fallo)**

- I falli potranno essere chiamati esclusivamente dai giocatori scesi in campo;
- Non è ammesso dal personale spettatore (anche facente parte della squadra ad esclusione degli eventuali arbitri scelti da ambe due le squadre – vedi Art. 6) di chiamare fallo o di intervenire verbalmente con l'obbligo di osservare l'assoluto silenzio durante le fasi di gioco al fine di non disturbare o creare tensione tra le coppie.
- Nel caso in cui dovesse accadere quando sopra sancito i capitani delle due squadre avranno l'obbligo ed il dovere di far rispettare il presente regolamento e potranno ricorrere all'applicazione dell'Art. 20 del Regolamento Campionato.

### **Art. 16 (Messa in gioco dalla chiamata del fallo)**

Il fallo comporterà la rimessa dal portiere dell'avversario (Art. 3), e dovrà essere chiamato subito ed esclusivamente dall'avversario entro un massimo di 3 secondi, in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.

### **Art. 17 (Goal con fallo in dubbio “½ palla”)**

In caso di goal con presunto fallo di gioco e con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta “½ palla” rimettendo la pallina in gioco dalla coppia a cui è stato negato il goal, dopodiché se la stessa fa goal viene “confermato goal” il goal inizialmente contestato, in caso contrario “goal annullato” e si riprende il gioco dal punteggio antecedente la contestazione.

### **Art. 18 (Supervisione osservatori e/o arbitri)**

In caso di un fallo chiamato, la squadra avversaria volendo Vi potrà chiedere la spiegazione del fallo chiamato, questo onde evitare il **chiamare di falli inesistenti per spezzare il ritmo del gioco**, qualora non fosse in grado, (**il goal subito sarebbe valido**) e la ripresa del gioco comunque tornerebbe a chi ha gestito l'ultima rimessa;

**DOPO 2 FALLI (ANCHE SENZA GOALS) CHIAMATI E NON CHIARITI MODERATAMENTE SI PUO' CHIEDERE UNA ATTENTA SUPERVISIONE ESTERNA DA AMBO LE PARTI (VEDI PUNTO 3 SOPRA).**

### **Art. 19 (Gancio volontario ed involontario)**

Il **Gancio Involontari a tiro unico** è da considerarsi sempre FALLO:

**FALLO** quando il Gancio Involontario con la stecca in movimento: questo quando la pallina viene toccata tra un omino ed un altro omino della stessa stecca con l'azione della stecca in movimento o in trascinamento verso una delle sponde laterali.

**FALLO** quando il Gancio Involontario con la stecca ferma: questo quando la pallina viene toccata tra un omino ed un altro omino della stessa stecca con l'azione della stecca ferma e non trascinata verso una delle sponde e con la sola oscillazione in avanti dell'omino.

### **Art. 20 (Designazione osservatori)**

Per ogni gara, si potranno designare due osservatori, uno per squadra per controllare il regolare svolgimento delle gare. Il loro giudizio sarà definitivo per il regolare svolgimento della gara. La società potrà fare reclamo alla commissione rispettando le norme e le modalità dei ricorsi che avverranno solo e tassativamente tramite e-mail.

**Art. 21 (Compilazione referto di gara)**

- Prima dell'inizio della gara le squadre dovranno schierare i primi quattro giocatori, ovvero le prime 2 coppie che disputeranno la 1<sup>a</sup> fase di gara con 3 partite ai 7 goals per ogni incontro;
- Con lo stesso metodo verrà disputata la 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> fase di gioco per un totale di 6 incontri e per un totale di 18 partite.
- (In caso le partite si protraessero ai vantaggi il limite dei goal sarà agli 11 Goal con il conseguente golden goal, ovvero al 10 a 10 vince chi segna per primo).

**Art. 22 (Accoppiamenti consentiti)**

Ogni giocatore potrà disputare tutte le fasi di gioco ed al massimo 2 volte in coppia con lo stesso giocatore.