



REGOLAMENTO CALCIO BALILLA

Il numero e la formazione dei gironi vengono stabiliti dall'ente organizzatore sulla base delle squadre iscritte e dal numero di biliardini a disposizione.

Ogni partita è preceduta dal lancio della moneta, per decretare la scelta del campo da parte dei giocatori, successivamente, al termine di ogni tempo, i giocatori dovranno tassativamente cambiare campo, questo per non favorire alcuni giocatori a discapito di altri.

Dopo aver scelto il campo i giocatori posizioneranno le stecche della linea mediana in versione "sciabola" ovvero rivolte verso l'alto e la prima pallina verrà posizionata tra esse; quindi i giocatori attenderanno il "via" dato dall'arbitro prima di abbassare le stecche e colpire la pallina, appena essa colpirà una sponda accanto alla porta di una o dell'altra squadra, la partita avrà inizio.

Non è consentito toccare la pallina due volte con lo stesso ometto o con ometti della stessa stecca, il passaggio di palla con la stessa stecca può essere fatto solo con il tocco di sponda della pallina.

Dopo aver subito un gol, al via dell'arbitro la partita riprende e sono consentiti 3 tocchi dalla porta (esclusi parata e rinvio) e 3 tocchi in attacco (escluso il tiro), in entrambi i ruoli è comunque vietato fermare volontariamente la pallina, se questa dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile dalle stecche della difesa e dell'attacco avversario e con pallina fuori dal campo, si ripartirà da chi ha subito l'ultimo gol. Nel caso in cui si verificano dubbi e incertezze tra i giocatori, ogni decisione verrà presa dagli arbitri.

Se dopo un tiro, la pallina dovesse entrare e uscire dalla porta, il gol sarà convalidato e si riparte dal portiere che ha subito il gol regolare.

Le giocate non valide sono:

- a) non è consentito far girare le stecche di 360 gradi (giro completo dell'ometto comunemente chiamato "rullata");
- b) non sono consentiti i ganci, cioè passaggi di palla tra ometti della stessa stecca senza toccare la sponda;
- c) non è consentito trascinare la pallina con gli ometti;
- d) non è consentito tirare a palla ferma;
- e) se la pallina esce dal campo di gioco, colpisce cose e/o persone, rientra nel campo di gioco ed entra in porta il gol non è convalidato;
- f) i ganci involontari non sono ammessi (ovvero quando dopo il tiro, la pallina colpisce due o più ometti della stessa stecca ed entra in porta);
- g) non è ammesso rimettere in gioco la pallina senza attendere il "via" dell'arbitro;
- h) è vietato distrarre gli avversari con offese, gesti, urla e altre forme sleali, pena la prima volta un richiamo verbale dell'arbitro, in seguito se una delle due parti in gioco continuerà a distrarre gli avversari verrà applicato un punto di penalizzazione per ogni scorrettezza.

Centro Universitario Sportivo Camerino

Associazione sportiva dilettantistica - Personalità giuridica n. 203 del 21-1-2004 Regione Marche

Sede: Via Madonna delle carceri, 15 - 62032 Camerino

Tel. 0737 402109 - E-mail: segreteria.cus@unicam.it

Impianti Sportivi: Località Le Calvie - Centro Sportivo "Sergio Sabbieti"

Tel. 0737 630047 - E-mail: cuscamerino@unicam.it

commessa, qualora la distrazione nei confronti degli avversari dovesse continuare, chi la commette avrà partita persa a tavolino.

Durante lo svolgimento della partita, i/le due giocatori/trici non possono essere sostituiti, salvo infortuni, è possibile cambiarsi di ruolo due volte.

Durante ogni partita i/le giocatori/trici potranno chiedere una sola interruzione momentanea di massimo 1 minuto (time out).

In caso di bestemmia l'arbitro applicherà l'espulsione dalla partita (e automaticamente sconfitta per 0 – 9).

Centro Universitario Sportivo Camerino

Associazione sportiva dilettantistica - Personalità giuridica n. 203 del 21-1-2004 Regione Marche

Sede: Via Madonna delle carceri, 15 - 62032 Camerino

Tel. 0737 402109 - E-mail: segreteria.cus@unicam.it

Impianti Sportivi: Località Le Calvie - Centro Sportivo "Sergio Sabbieti"

Tel. 0737 630047 - E-mail cuscamerino@unicam.it