

SECONDO TORNEO CALCIO BALILLA A COPPIE NON COMPETITIVO

REGOLAMENTO

CODICE ETICO

Qualsiasi azione di natura sportivamente non corretta o non etica durante il corso del torneo, nella sala del torneo, o nei confronti delle capacità dell'avversario, sarà considerata una violazione del Codice Etico. È da ritenersi requisito necessario il rispetto reciproco tra tutti i giocatori, gli arbitri e/o gli spettatori. Rappresentare il calcio balilla nel modo più positivo e sportivo possibile deve essere la finalità di ogni giocatore e di ogni arbitro.

IL TORNEO

La partita viene vinta dalla squadra che per prima fa 6 reti.

1. la Fase 1 prevede 8 gironi da 6 squadre, ogni squadra gioca una volta contro le altre 5 del proprio girone, partita secca. Le prime quattro classificate passano alla Fase 2, le ultime due entreranno nel Tabellone dei Perdenti. La classifica viene conteggiata in base alle vittorie di ogni team: in caso di parità tra due squadre si guarda lo scontro diretto, in caso di parità tra più di due squadre sarà presa in considerazione la somma totale dei goal fatti da ogni squadra. Le prime classificate, inoltre, entreranno come teste di serie dei gironi della Fase 2, le altre saranno distribuite tramite estrazione a sorte.
2. La Fase 2 prevede 8 gironi da 4 squadre, ogni squadra gioca una volta contro le altre 3 del proprio girone. Le prime due classificate di ogni girone accedono agli ottavi di finale (vedi punto 4), la terza e la quarta sono eliminate.
3. Tabellone dei Perdenti: si compone di 4 gironi da 4 squadre l'uno. Le prime classificate dei 4 gironi si scontreranno contro le seconde classificate (gli accoppiamenti saranno sorteggiati) per definire le 4 squadre che potranno giocare l'accesso agli ottavi di finale. La terza e la quarta sono eliminate.
4. Accesso agli Ottavi di Finale: Le 8 squadre arrivate prime nella Fase 2 accedono di diritto agli ottavi di finale, così come le 4 migliori seconde classificate. Le 4 peggiori seconde classificate si giocano l'accesso agli Ottavi con le 4 squadre vincitrici del Tabellone dei Perdenti.
5. Ottavi di Finale: sedici squadre verranno accoppiate con sorteggio (le prime 8 classificate della Fase 2 contro le restanti 8 squadre) per un totale

di otto incontri. Ogni partita viene disputata al meglio di 3, cioè passa al turno successivo aggiudicandosi la partita, la squadra che per prima vince 2 giochi.

6. Quarti di finale: otto squadre verranno accoppiate con sorteggio per un totale di quattro incontri. Ogni partita viene disputata al meglio di 3, cioè passa al turno successivo aggiudicandosi la partita, la squadra che per prima vince 2 giochi.
7. Semifinali: quattro squadre verranno accoppiate con sorteggio per un totale di due incontri. Ogni partita viene disputata al meglio di 5, cioè passa al turno successivo aggiudicandosi la partita, la squadra che per prima vince 3 giochi.
8. Finale: verrà disputata al meglio di 5, la squadra che per prima vince 3 giochi ha vinto il torneo
9. Finale 3° e 4° posto: viene giocata dalle due squadre che hanno perso in semifinale. Verrà disputata al meglio di 5, la squadra che per prima vince 3 giochi si classificherà terza.

IL SERVIZIO

L'inizio della partita si ha con il lancio "a mano" dal centro campo, il tiratore verrà scelto con il lancio della moneta, esattamente come la scelta del campo. Da quel momento, la pallina dovrà toccare almeno una delle due sponde corte del campo affinché sia possibile fare goal. Dopo ogni goal, il gioco riprende con la palla ferma in qualsiasi parte della difesa della squadra che ha subito la rete, annunciando l'inizio del gioco dichiarando il VIA con termini appropriati e solo dopo aver udito chiaramente la risposta favorevole da parte dell'attaccante avversario il gioco può avere inizio. La pallina prima di essere colpita, tirata e/o passata deve toccare sia sulla sponda di fondo campo e sia con almeno un palleggio sulle sponde laterali. Confidiamo nella sportività dei giocatori nel caso, dopo il via, la pallina venisse persa fortuitamente.

Nel caso in cui la pallina dovesse toccare o anche ruzzolare sui bordi superiori del campo si continua a giocare, seguendo la regola della palla ferma. Se la palla rientra in campo dopo aver toccato un giocatore, l'arbitro o qualsiasi altro, è da considerarsi "Fuori". Dopo che la pallina esce dal campo il servizio va alla squadra che ha subito l'ultimo goal e si riparte dalla porta.

Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal. Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali esterne al gioco mentre la palla è in possesso in zona di attacco (mediana o tre), il gioco può riprendere dalla difesa della squadra che ha subito goal.

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Non si può:

- Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura della stecca;
- Il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettua il tiro con l'altra stecca;
- Trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;
- Far girare la stecca più di 360°;
- Far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente;
- Far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca (Gancio involontario);
- Il pallonetto;
- L'esecuzione di tiro a palla completamente ferma;
- A palla ferma, parare e tirare con un omino della stessa stecca senza passare alla sponda;
- Sbattere le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria solo se il calcio balilla viene mosso;
- Sbattere le stecche prima di eseguire un tiro (Esempio: effettuando la frusta si sbatte la stecca prima di aver colpito la palla, solo se il calcio balilla viene mosso);
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina laddove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile;

REGOLA DEL VANTAGGIO

Se in possesso di palla, l'avversario chiama un fallo inesistente, si riprende il gioco da dove si è interrotto (possesso palla a chi ce l'aveva precedentemente). In caso di contestazione errata a goal avvenuto o successivo all'azione in discussione, il goal è da ritenersi valido.

ESECUZIONI NON VALIDE

Quando la palla entra in porta passando dietro la stecca del portiere, anche se si tratta di autorete; in tal caso la ripresa del gioco parte dalla difesa di chi ha subito l'ultimo goal. Quando si tira senza aver dichiarato l'inizio gioco e/o senza aver ottenuto il consenso dell'attaccante avversario.

ESECUZIONI VALIDE

L'autorete derivante da un tiro proprio è sempre valida, anche quando la palla salta la stecca.