



# 1° TORNEO DI CALCIO BALILLA GIOVEDÌ 5 LUGLIO 2018 ORE 17:30



## REGOLAMENTO INTERNO

### ISCRIZIONE

- A soli 3€ a testa in prevendita entro il 28 giugno. Dal 29 Giugno al 3 Giugno 5€ a testa.
- Iscrizione all'indirizzo [calciobalillatoast@gmail.com](mailto:calciobalillatoast@gmail.com) indicando il nominativo dei partecipanti e della coppia; oppure : <https://goo.gl/forms/zHoHg2g3Qr00mfHh2>
- Sono ammesse solo Coppie miste.
- Sono ammesse iscrizioni di singoli giocatori che verranno abbinati a sorte.
- Svolgimento Torneo presso Piazzale antistante bar sottovento.

### REPIGGIU (o Ripesceggio)

Sino ai quarti di finale, le coppie possono decidere di re-isciversi al torneo pagando una quota aggiuntiva di 5€ a testa per un massimo di 2 volte. La coppia rientrerà nella fase successiva del torneo.

### TIPOLOGIE PARTITE

**Finale, Semifinali:** vince il primo che arriva a 9 goal o, in caso di parità (8 a 8), realizza 2 goal di scarto sull'avversario (Doppio Vantaggio).

E' previsto 1 Time-out: abbandonare la posizione di gioco per 30 secondi.

- Durante un time-out i giocatori possono cambiare posizione di gioco.
- Dopo i 30 secondi trascorsi il gioco riprende da dove si è fermato.
- Se, dopo il tempo trascorso (30 secondi), la squadra non si presenta al tavolo da gioco, si determina la fine della partita e la sua sconfitta.
- In caso di secondo Time-out per la stessa squadra, si determina la fine della partita e la sua sconfitta.

**Quarti, Ottavi etc. :** vince il primo che arriva a 9 goal con un tempo massimo di 10 minuti; scaduto il tempo massimo vince la squadra in vantaggio o, nel caso di pareggio, vince chi segna il primo goal (golden goal)

### PARTITA

- Il lancio della monetina precede l'inizio della partita.
- La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e ha il possesso della pallina.
- E' previsto il cambio campo per Finale e Semifinali quando la somma goal raggiunge quota 8.

### SERVIZIO

- dichiarando il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario, la palla viene lanciata dal centro attacco e deve toccare la sponda opposta del campo prima di tirare o passare.
- Dopo un goal la battuta è eseguita dalla squadra che ha subito il goal.
- Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo viene rimessa in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
- Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, tranne in una delle due difese, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal.
- Se la pallina dovesse fermarsi in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto.



# 1° TORNEO DI CALCIO BALILLA

## GIOVEDÌ 5 LUGLIO 2018 ORE 17:30



### REGOLAMENTO INTERNO

- Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla e' in possesso in zona di attacco (mediana o tre), il gioco può riprendere dalla stessa zona.

#### ESECUZIONI NON VALIDE

- Quando si tira senza dichiarare il "VIA" e non si aspetta il "VAI" dell'avversario.
- 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 riparte dal servizio.

#### FALLI

- Il fallo di gioco va segnalato dai giocatori chiaramente attraverso "fallo" oppure "no".
- Dopo un fallo, la pallina riparte dal servizio della squadra offesa.
- Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione.
- Nel caso in cui dopo un fallo la pallina entra in rete, il goal viene annullato e il gioco riprende dal servizio della squadra offesa

#### FALLI RICONOSCIUTI

- 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.
- "Rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente tirando o marcando.
- Far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca sia in attacco che in difesa (Gancio involontario).
- Pallonetto; Il salto stecca e' ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta in porta.
- Tirare al volo la palla proveniente da un salto stecca preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma toccando la sponda per rendere valido il seguire del gioco.
- Quando si sbattono le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria.
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina là dove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile.