



Comune di Remanzacco
1° TORNEO DEI BORGHI e 13ª FESTA DELLO SPORT

REGOLAMENTO TORNEO CALCIO BALILLA

Venerdì 13 giugno 2008 ore 20
Cortile Parrocchia San Giovanni Battista



Ogni borgo partecipa con due coppie. Età minima consentita **14 anni compiuti**.

Ogni borgo, prima dell'inizio della gara, fornirà alla Giuria una lista con i nomi dei partecipanti che gareggeranno (le due coppie più due riserve).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Svolgimento del torneo in due campionati distinti A e B. Ogni borgo avrà una coppia inserita nel campionato A e l'altra nel campionato B.

Il campionato si svolgerà ad eliminazione diretta, gli abbinamenti verranno decisi dal sorteggio.

I borghi che vinceranno il primo incontro andranno ad affrontarsi per il 1°, 2°, 3° e 4° posto mentre i perdenti per i rimanenti (5°, 6°, 7°, 8°).

Le partite si svolgeranno mediante 2 incontri singolari ed un eventuale terzo in caso di parità.

Vincerà l'incontro chi farà prima 6 gol con almeno 2 gol di scarto sull'avversario. In caso contrario si proseguirà fino a che una delle due squadre non avrà due gol di scarto sull'altra.

La somma dei punti conquistati dal borgo nei due campionati determinerà la sua posizione in classifica generale del torneo di calcio balilla.

INIZIO GARA: la squadra che si disporrà dalla parte della cassetta con le palline sarà determinata a sorte con lancio della moneta. Nel secondo incontro verrà effettuato cambio di campo. Così anche nel terzo

REGOLE: Si applica il regolamento doppio al volo.

Ogni servizio di inizio gioco deve partire dal centro del campo effettuando un servizio dalla squadra che si trova dalla parte della cassetta con le palline.

Il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante effettuerà il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo solo dopo aver dichiarato il VIA e sentito il VAI dell'attaccante avversario; qualunque gesto di preparazione al lancio può precedere il VIA, pertanto una volta dichiarato, la pallina deve essere esclusivamente lanciata contro la sponda antistante senza eventuali altri movimenti di distrazione. Dopo che la palla avrà toccato la sponda di fronte al giocatore potrà essere passata o calciata direttamente in porta.

Il lancio della pallina potrà essere effettuato sfruttando il più possibile il passaggio.

Nel caso in cui la pallina dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile da alcun omino la rimessa in gioco andrà effettuata dall'attaccante di turno in battuta. Se la pallina si ferma in una zona del campo raggiungibile da un omino, verrà concesso il fallo alla squadra avversaria.

Falli ed esecuzioni consentite

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso attraverso un chiaro "fallo" oppure "no". Tutti i falli segnalati saranno rimessi dal centro da chi ha subito l'irregolarità.

Saranno considerati falli le seguenti infrazioni :

- Il gancio classico o pizzicata.
- lo sbattere le stecche durante un'esecuzione di tiro al fine di causare distrazione
- far girare la stecca più di 360°
- stoppare e tirare una palla proveniente già da un tiro proprio o della stessa squadra.

Sono considerate valide le seguenti azione di gioco :

- lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, fatto con lo stesso omino.
- il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad una intercettazione
- il caso in cui la pallina saltasse una o più stecche esclusa quella del portiere
- lo sbattere le stecche in fase di marcatura senza spostare il tavolo di gioco
- il passaggio tra portiere e terzino o viceversa
- il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa
- il tiro di qualsiasi giocatore sulla sponda di fondo della propria metà campo col retro dell'omino

La complessità di questo gioco implica la massima correttezza e sportività da parte dei partecipanti. Ogni decisione della Giuria è insindacabile.