

ALLEGATO C
alla richiesta di riconoscimento CIP

E.N.S.I.

ENTE NAZIONALE
SPORT INCLUSIVI

*REGOLAMENTO
TECNICO
CALCIOBALILLA
INCLUSIVO*

La struttura dello sport "Calciobalilla Inclusivo" è formata da:

- a) Squadre appartenenti ad ASD o Associazioni tesserate per l'ENSI;
- b) Una Commissione Tecnica Regionale formata da una persona per ogni ASD presente in Regione; questa può essere: un dirigente, un allenatore o giocatore indicati dalla Società stessa;
- c) Arbitri.

Tutti i giocatori, sia agonisti sia amatori, che partecipano ad eventi sportivi organizzati o patrocinati dall'ENSI "Calciobalilla Inclusivo", si impegnano ad accettare e rispettare il seguente regolamento di gioco.

La Direzione Gara, Commissione Tecnica più eventuali arbitri è l'organo preposto per gestire e disciplinare ogni evento sportivo. Ad essa spettano i seguenti compiti:

- a) Fornire ai giocatori delucidazioni sul regolamento di gioco;
- b) Chiamare le squadre a disputare le partite e registrare il risultato;
- c) Verificare la correttezza dei ruoli e l'esatta composizione delle squadre;
- d) Prendere decisioni in relazione ad eventuali sanzioni.

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- a) Ogni squadra dovrà essere formata da 6 giocatori dei quali 3 di ruolo 1 e 3 di ruolo 2;
- b) I ruoli 1 sono equivalenti ai ruoli 1,2,3 della classificazione del Baskin; i ruoli 2 sono equivalenti ai ruoli 4,5 della classificazione del Baskin;
- c) in ogni squadra è obbligatoria la presenza di almeno una femmina e di almeno un maschio.

REGOLE DI GIOCO

- 1) Ogni partita si svolge in tre giochi
- 2) ad ogni partita dovrebbe essere presente un arbitro e un Commissario (nel caso non ci fossero le squadre si arbitreranno da sole rispettando le regole previste);
- 3) In ogni gioco vince la squadra che per prima raggiunge i 9 gol fatti;
- 4) Ogni squadra conquista 2 punti per ogni gioco vinto;
- 5) La squadra che perde tutte tre i giochi conquista 1 punto;
- 6) In ogni partita devono giocare tutti e sei i giocatori (2 nel primo gioco, altri due nel secondo gioco e gli altri due nel terzo).

NORME GENERALI

1. Prima dell'inizio di ogni partita si procede con il lancio della monetina per assegnare il possesso della pallina e il campo.
2. Dopo la chiamata della partita da parte della Direzione Gara, le 2 squadre devono presentarsi al tavolo assegnato entro e non oltre 3 minuti. Se uno o entrambi i componenti di una squadra mancano all'appello, si procede ad una seconda chiamata. Se, trascorsi ulteriori 3 minuti, la situazione rimane invariata, viene assegnata la sconfitta a tavolino con il punteggio più penalizzante (6 a 0, 7 a 0 oppure 8 a 0).
3. A partita in corso i giocatori non possono parlare, se non per chiamare un fallo, inoltre non sono ammessi comportamenti antisportivi e tanto meno la bestemmia. Queste infrazioni comportano la perdita della partita a tavolino con il punteggio più penalizzante (6 a 0, 7 a 0 oppure 8 a 0). In caso di recidività scatta la squalifica dalla competizione.
4. A nessun giocatore è consentito interrompere una partita in corso, l'interruzione è consentita solo dopo aver richiesto un "time out". Ciascun time out ha una durata massima di 30 secondi, può essere chiamato solo a gioco fermo e durante la stessa partita ciascuna squadra ne ha a disposizione 3 (uno per ogni gioco) e non sono cumulabili.
5. Una partita può essere interrotta qualora uno dei giocatori subisca un infortunio oppure abbia impellenti bisogni fisiologici. In entrambi i casi è prevista un'interruzione della durata massima di 20 minuti, trascorsi i quali, il giocatore medesimo con il consenso della Direzione Gara, decide di proseguire o dichiarare forfait (quindi può essere sostituito da un compagno di squadra qualsiasi purché appartenente allo stesso ruolo). Quando la partita riprende la pallina passa alla squadra avversaria.

6. Una partita può essere interrotta qualora il tavolo da gioco si rompa oppure la pallina risulti gravemente danneggiata. In quest'ultimo caso uno qualsiasi dei giocatori o la Direzione Gara chiama il "cambio pallina". La pallina nuova deve essere rimessa in gioco partendo dalla squadra in possesso di battuta.

7. A partita in corso i giocatori possono scambiarsi di ruolo, ma solo a gioco fermo e non più di 2 volte durante la stessa partita. Il cambio di ruolo si può effettuare dopo che una delle due squadre ha realizzato un goal, quando la pallina fuoriesce dal campo di gioco, oppure durante un "time out".

8. Il cambio di campo va effettuato dopo ogni gioco, nella terza partita si cambia campo quando la somma dei gol delle 2 squadre è pari a 8.

SPECIALITÀ DOPPIO "VOLO"

INIZIO DELLA PARTITA SERVIZIO DAL CENTRO

La partita inizia dal centro del campo, con sorteggio per chi lancia la pallina.

Durante la partita parte sempre chi subisce il goal.

Solo dopo aver dichiarato il VIA e ascoltato il VAI dell'attaccante avversario, il giocatore che ricopre il ruolo di attaccante avrà 3 secondi per effettuare il servizio lanciando la pallina con la mano dal centro del campo; le stecche devono avere una posizione perpendicolare al campo.

La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano all'esterno del campo senza ostruire la visuale all'avversario. Una volta pronti alla battuta la pallina deve essere lanciata contro la sponda ante stante. Dopo che la palla ha toccato la sponda di fronte al giocatore, può essere passata o calciata direttamente in porta. Dopo 2 errori di servizio, anche involontario, la pallina passa all'avversario.

POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

Il gioco consente il possesso palla in tutte le zone del campo e si deve sviluppare al volo con al massimo due tocchi consecutivi da parte dei giocatori.

Durante il possesso palla l'avversario non può disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma può contrastare l'azione stessa esclusivamente con movimenti laterali con velocità pari a quella della pallina.

FALLI

I falli possono essere chiamati solo dalla squadra che subisce l'irregolarità, indifferentemente sia dal portiere sia dall'attaccante. La chiamata deve essere immediata, entro 2 secondi, e si devono pronunciare in modo chiaro le parole "NO" oppure "FALLO".

Se la squadra che subisce il fallo reputa l'azione di gioco a proprio vantaggio può non chiamarlo.

Tutti i falli evidenziati vengono rimessi dal centro da parte di chi ha subito l'irregolarità, potendo battere la palla direttamente in porta.

Sono considerati falli le seguenti infrazioni:

- 1) Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche;
- 2) Il gancio classico (passaggio e tiro senza interruzione del movimento);
- 3) L'azione in difesa o con la stessa stecca dove i tocchi della pallina sugli omini superino il numero di due, intercettazione compresa .
- 4) Far girare la stecca più di 360° da parte dei ruoli 2 mentre per i ruoli 1 è consentito.
- 5) Palleggiare in qualsiasi modo la pallina sulla sponda dopo un'intercettazione;
- 6) Stappare e tirare una palla proveniente già da un tiro della stessa stecca;
- 7) Sbattere fuori tempo una qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco.

ESECUZIONI VALIDE

È consentito sbattere le aste esclusivamente nei seguenti casi:

- a) Quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco;
- b) In fase di marcatura di un tiro avversario se si intercetta la pallina.

Sono considerate valide le seguenti azioni di gioco:

- 1) Lo stop e tiro in fase di intercettazione (lato e fronte omino) in difesa e in attacco, sia con lo stesso che con omini differenti della stessa stecca.
- 2) Il tiro con pallina proveniente da una sponda in seguito ad un'intercettazione.
- 3) Il gancio involontario (due tocchi non in continuo).
- 4) Qualora la pallina, in seguito ad un tiro effettuato da un giocatore avversario, caramboli contro due ometti di una medesima stecca, compiendo un gancio, l'azione di gioco, così come un eventuale goal, è valida, in qualsiasi caso.
- 5) Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere.

- 6) Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa.
- 7) Stop e tiro dalla stecca con palla proveniente dalla sponda di fondo campo avversaria.
- 8) Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciando con un'altra stecca.
- 9) Il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa.
- 10) Pizzicata (pinzare la pallina tra omينو e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina non si ferma completamente tra omينو e fondo del tavolo.
- 11) Il tiro di qualsiasi giocatore, volontario o involontario, col retro dell'omino.
- 12) Il cambio di mano in fase di battuta.
- 13) I giocatori di ruolo 1 possono far girare le stecche anche a 360 gradi.

Norme transitorie

Per tutto quanto attualmente non previsto e disciplinato nel presente Regolamento Tecnico Calciobalilla Inclusivo, si fa riferimento al Regolamento Tecnico Baskin.