



# REGOLAMENTO TECNICO

## 2014/2015

(rev. del 26/09/2014)



1. Con l'iscrizione ogni giocatore sottoscrive l'impegno di accettare sportivamente il regolamento di gioco;
2. Alla chiamata in gioco i giocatori devono presentarsi al calcetto assegnato, passati 5 minuti la direzione gara può dare partita persa alla/e coppia/e che non si è presentata;
3. Le partite giocate tra concorrenti errati devono essere rigiocate dai concorrenti giusti;
4. Il fallo di gioco può essere chiamato solo da un giocatore avversario di chi lo commette dentro i termini dell'azione di gioco e non oltre i 3 secondi;
5. Il giocatore avversario di chi commette il fallo può decidere di proseguire il gioco rinunciando alla chiamata dello stesso;
6. In caso di chiamata errata del fallo il giocatore avversario può decidere di rimettere in gioco la pallina o lasciare valida l'azione;
7. In caso di fallo di gioco la pallina verrà rimessa in gioco dal difensore che ha subito il fallo;
8. In caso di contestazione durante una partita (non arbitrata) e in mancanza di un rapido accordo si procederà ad uno spareggio di una pallina con sorteggio iniziale (alternandola d ogni uscita dal campo) e vincer la contestazione la prima squadra che segnerà la marcatura;
9. I giocatori non possono interrompere la partita o allontanarsi dal calcetto (sono consentiti solo 10 secondi tra una pallina e l'altra);
10. È consentito il cambio di campo solo a metà partita (somma dei goal pari al totale meno uno);
11. È consentito il cambio portiere-attaccante, solo dopo una marcatura, massimo due volte per ogni singola partita.
12. Quando la pallina è in gioco non è consentito parlare se non per una richiesta di fallo;
13. Non sono ammessi durante la partita comportamenti antisportivi;
14. La bestemmia verrà sanzionata con la sconfitta della partita a tavolino con il punteggio più penalizzante. La recidività alla bestemmia implicherà la squalifica della gara;
15. Ogni inizio partita sarà preceduto dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo;
16. La squadra che sceglie il campo inizia con la rimessa a palla ferma dalla propria difesa;
17. La sponda perimetrale, detta anche spondina o scivolo, è considerata pari alla sponda verticale del calcio balilla;
18. Alla partenza la pallina è ritenuta in gioco solo dopo una sponda laterale e un retropassaggio sulla sponda di fondo campo, o in alternativa sponda laterale e portiere. Solo per la partenza non è valida la sponda perimetrale art 17;
19. Ogni giocatore ha a disposizione un massimo di 5 tocchi compresa la parata e il tiro per liberarsi della pallina;
20. Al quinto tocco, se non è quello del tiro, l'avversario deve chiamare anticipatamente il fallo impedendo così il possibile goal sul sesto tocco ed evitando così possibili discussioni sulla tempestività di reazione.
21. Ad ogni marcatura il gioco riparte sempre a palla ferma dal difensore che ha subito la marcatura;
22. Nel caso in cui la pallina non sia raggiungibile da nessun giocatore sarà rimessa in gioco dal difensore più vicino alla pallina, se si ferma a centrocampo, dal difensore che per ultimo ha subito una marcatura. Questo vale anche quando la pallina fosse palesemente ferma in un punto dove un giocatore potesse ancora toccarla. Con palesemente ferma si intende assenza di movimento per indicativamente 2 secondi ;
23. Se la pallina ruota su se stessa ma non scorre è da ritenersi "ferma", vedasi punto 22;
24. Ogni volta che la pallina esce dal campo sarà rimessa in gioco dal difensore che per ultimo ha subito una marcatura;
25. Se la pallina uscendo dal campo colpisce persone, oggetti o qualsiasi parte del calciobalilla parallela ed esterna al campo di gioco non è più ritenuta valida;
26. La pallina che entra in porta e ne riesce fortuitamente è da considerarsi marcatura valida;
27. La pallina che supera la stecca del portiere, e ricade tra stecca e sponda di fondo, è da considerarsi fuori gioco. Questo vale sia dall'alto verso il basso che dal basso verso l'alto;
28. Non sono consentiti ganci anche se involontari cioè passaggi tra ometti della stessa stecca o trascinamenti della pallina con un ometto;
29. Non è consentito far girare la stecca di 360° sul tiro;
30. Non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso ometto o con ometti della stessa stecca se non in opposizione ad un tiro dell'avversario o su palla vagante, in questo caso è possibile tirare o andare a sponda con qualunque omino della stecca. Non è possibile su retropassaggio ;
31. La pallina può essere fermata con il retro dell'omino solo se proviene da gioco dell'avversario o su palla vagante. Non è mai consentito su passaggio portiere-difensore, difensore-mediana, mediana-attacco. E comunque in caso di stop/parata da dietro è consentito andare a sponda con qualunque omino ma non il tiro diretto ;
32. Le partite non si rigiocano mai. Durante i gironi si giocherà sempre la pallina secca, chi vince avrà 2 punti, chi perde 1 punto. Durante le eliminazione dirette si giocherà sempre ai vantaggi di 2 goal;