

## CALCIO BALILLA

### REGOLAMENTO ORGANICO

**ART. 1 – Partecipanti:** Tutti i giocatori partecipanti al torneo dovranno essere in possesso dei requisiti previsti dal Regolamento iscrizioni che si intende integralmente richiamato, pena la non partecipazione.

**ART. 1 bis – Sostituzione componente e aggiunta componenti:** Il giorno 29 Maggio 2025 potrà essere effettuata la sostituzione di un giocatore all'interno della formazione dichiarata in fase di iscrizione. Sarà possibile anche l'aggiunta di giocatori fino al raggiungimento del massimo consentito dal regolamento iscrizioni, fermo restando le regole in tema di numero massimo di iscritti esterni alla facoltà rappresentata. Questi giocatori dovranno essere già in possesso della Cus Card ed aver consegnato un certificato valido in precedenza. Non sarà possibile la rimozione di giocatori. Sarà cura dell'organizzazione informare le squadre in merito alle modalità di aggiunta e sostituzione.

**ART. 2 - Sede e giorni di gara:** Gli incontri si disputeranno sui campi del CUS Cagliari secondo il calendario, consultabile sul sito [www.ateneika.com](http://www.ateneika.com), da martedì 3 giugno a sabato 7 giugno. Gli orari delle gare non potranno subire variazioni.

**ART. 3 – Organizzazione torneo:** Il torneo prevede la partecipazione di 64 squadre, suddivise inizialmente in 4 Tornei Preliminari, ciascuno composto da 16 squadre. La distribuzione delle squadre nei quattro tornei avverrà tramite estrazione casuale.

All'interno di ogni Torneo Preliminare, le 16 squadre saranno suddivise in 4 gironi all'italiana da 4 squadre ciascuno. Ogni squadra affronterà le altre del proprio girone in partite di sola andata.

Al termine della fase a gironi, le prime due classificate di ogni girone accederanno alla fase a eliminazione diretta del proprio Torneo Preliminare, articolata in quarti di finale, semifinale e finale 1°2°.

Al termine dei 4 Tornei Preliminari, le prime classificate di ogni torneo si sfideranno in un tabellone composto da 4 squadre, che prevederà semifinale, finale 3°/4° posto e finale 1°/2° posto.

**ART. 4 – Declino responsabilità:** Il CUS Cagliari e l'associazione culturale “Il Paese delle Meraviglie”, organizzatori del torneo, declinano qualsiasi responsabilità per quanto possa accadere ai partecipanti durante lo svolgimento del torneo.

### REGOLAMENTO TECNICO

**Art. 1 – Classifiche e qualificazioni:** Nella fase a gironi la classifica di ogni singolo girone viene stabilita secondo i seguenti punteggi: 3 punti per ogni partita vinta, 0 punti per ogni partita persa.

In caso di parità di punti in classifica la graduatoria avverrà secondo criteri di classifica avulsa, nell'ordine: punti conseguiti negli scontri diretti, differenza tra reti segnate e subite negli scontri diretti, differenza tra reti segnate e subite nell'intero girone, maggior numero di reti segnate nell'intero girone, minor numero di reti subite nell'intero girone, sorteggio.



**Art. 2 – Punteggio e partita:** La partita termina al raggiungimento di 8 gol con almeno 2 gol di scarto da parte di una squadra/giocatore. In caso di parità (8 a 8) si proseguirà la partita con la regola del Doppio Vantaggio: la squadra/giocatore che per prima realizzerà 2 gol di scarto sull'avversario vincerà la partita. Le fasi finali, al termine dei tornei preliminari, si svolgeranno al meglio delle 3 partite.

**Art. 3 – Inizio di un incontro:** Le due squadre potranno accordarsi liberamente sulla scelta della parte del campo in cui giocare e su chi dovrà battere per primo.

Una volta stabilite le posizioni in campo, la rimessa in gioco della pallina avverrà dal centrocampo con entrambe le squadre con gli omini in posizione perpendicolare al rettangolo di gioco.

Chi sarà incaricato di giocare la pallina sarà obbligato a lanciarla in modo che batta per 2 volte sulle sponde (il primo tocco dovrà essere della sponda opposta alla propria e il secondo nella propria) in base alla regola della doppia sponda. Solo allora alle due squadre sarà consentito di toccare la pallina con l'omino.

Ogni gol effettuato senza che questa condizione venga rispettata sarà annullato.

**Art. 4 - Svolgimento della partita e giocate:** Ogni 4 palline giocate si cambia lato del campo. Nel caso in cui la pallina esca fuori dal terreno di gioco (o in altri casi eccezionali), la rimessa in gioco dovrà essere effettuata dalla stessa squadra/giocatore che aveva battuto prima che la pallina uscisse fuori. In caso di gol “fortuito” (la pallina che entra ed esce fuori dalla porta), il gol è ritenuto valido. Nel caso in cui un giocatore, per ragioni non attribuibili al gioco, dovesse distrarsi e/o perdere il controllo delle stecche (o in generale disinteressarsi della partita) è ritenuto responsabile e l'eventuale gol subìto in seguito a comportamenti di questo tipo sarà, inequivocabilmente, validato, fatta salva l'accettazione da parte della squadra/giocatore avversaria della validità della motivazione della distrazione.

In qualsiasi momento della gara i giocatori di una squadra avranno la possibilità di invertire le proprie posizioni in campo.

Il gioco si svolgerà con le seguenti possibili giocate:

- Sponda e tiro (passaggio laterale verso la sponda e sul rimbalzo conseguente tiro)
- Doppietta e tiro (tiro dritto verso la sponda del portiere e conseguente tiro con qualsiasi giocatore)
- Finta e tiro
- Rullata semplice (se la rullata si blocca entro i 360°).
- Passaggio a un omino di un'altra stecca e tiro.
- Cambio di mano (con conseguente tiro).
- Pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile).
- 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.
- Tiro di prima effettuato successivamente al tiro dell'avversario.
- Tiro dell'attaccante che utilizza il difensore avversario come sponda.

Non saranno ammesse, invece, seppur effettuate involontariamente, le seguenti giocate:

- Passetti (passaggio tra i giocatori della stessa stecca con conseguente tiro)
- Ganci (con un giocatore si sposta lateralmente la pallina con conseguente tiro)



- Virgolette (con un giocatore si sposta lateralmente la pallina effettuando una rotazione con tiro finale)
- Pallonetto
- Rullata continua (se la rullata non si blocca dopo un giro di 360°)
- Doppi tocchi
- Tutte le giocate effettuate con espediente a proprio favore che condizionino il regolare svolgimento dell'incontro (es. Soffio sulla pallina, spostamento del tavolo di gioco ecc.)

**ART. 5 – Sede e giorni di gara:** Le partite saranno disputate all'interno degli impianti del CUS Cagliari nelle giornate da martedì 3 giugno a sabato 7 giugno. Ogni Torneo Preliminare si concluderà in una giornata. Sabato 7 Giugno si svolgeranno le fasi finali. Il calendario completo è consultabile sul sito [www.ateneika.com](http://www.ateneika.com).

**ART. 6 – Tornei Preliminari - Fase a eliminazione diretta:** Si qualificano ai quarti di finale le 1° e 2° classificate di ogni girone, a seguire semifinali e finali.

**ART. 7 – Fasi finali:** Al termine dei 4 Tornei Preliminari, le prime classificate di ogni torneo si sfideranno in un tabellone composto da 4 squadre, che prevederà semifinale, finale 3°/4° posto e finale 1°/2° posto.

**ART. 7 – Ritardi:** Il tempo massimo di attesa per una squadra, che si presenti in ritardo alla gara, è di 5 minuti. Nel Calcio Balilla Doppio a gara non può essere iniziata o proseguita nel caso in cui una squadra si trovi ad avere meno di due giocatori.

**ART. 8 – Vincitori:** Verranno premiate le prime tre squadre classificate del Calcio Balilla Doppio con le medaglie Oro, Argento, Bronzo.

## REGOLAMENTO DISCIPLINARE

**A)** L'inosservanza dell'articolo 8 del Regolamento tecnico comporta la perdita della gara col punteggio di 8-0.

**B)** L'inclusione in una squadra di giocatori che non abbiano titolo a partecipare alla stessa comporta la perdita della gara col punteggio di 8-0.

**C)** Per quanto non previsto nel presente articolo, vale il regolamento disciplinare integrale della manifestazione e le norme F.I.C.B. attualmente in vigore.