



Campo virtuale, emozioni reali.



IL CALCIO A PORTATA DI MANO

Regolamento Calcio Balilla

Il presente regolamento è basato sulle regole generalmente utilizzate nelle competizioni ufficiali e riconosciuto a livello internazionale. In base all'organizzazione del torneo o della competizione, alcune regole possono essere modificate o adattate dalla Segreteria della **LND Calcio Virtuale** e/o dal **Comitato Regionale LND Abruzzo**. Tuttavia, le regole esposte sono quelle di base più utilizzate a livello ufficiale e amatoriale.

1. Campo di gioco e attrezzatura

- Il Tavolo di calcio balilla deve avere dimensioni standard, con otto barre orizzontali, quattro per ogni squadra, su cui sono fissate le figure dei giocatori.
- La pallina deve avere un diametro di circa 34-36 mm e un peso di 24-27 grammi.
- Ogni squadra è composta da due giocatori nelle competizioni ufficiali (uno controlla le barre di difesa e portiere, l'altro le barre di centrocampo e attacco).

2. Regole del gioco

2.1 Inizio della partita

- Il gioco inizia con un sorteggio per decidere chi effettua il primo servizio.
- La palla viene servita nel campo centrale (tramite un apposito foro sul lato del tavolo o posizionata manualmente).
- La squadra che serve deve toccare la pallina con almeno due giocatori prima di poter tirare in porta.

2.2 Movimenti delle barre

- Le barre possono essere spinte o tirate, ma non devono essere ruotate a 360 gradi.
- Ogni barra può essere mossa avanti e indietro per controllare la pallina.
- Non è consentito colpire la palla con il palmo della mano o utilizzare altro che non siano le barre per muovere i giocatori.

2.3 Gol

- Un gol viene segnato quando la pallina attraversa completamente la porta.
- Se la pallina entra in porta e ne esce fortuitamente, il gol sarà considerato valido.

- Dopo un gol, il servizio viene ripreso dalla squadra che ha subito il gol.
- Un gol segnato dopo una rotazione completa (360 gradi) del giocatore non è valido.

2.4 Pallina fuori dal tavolo

- Se la pallina esce dal tavolo o rimbalza fuori dal campo di gioco, viene rimessa in gioco dal difensore della squadra che non ha causato l'uscita.

2.5 Pallina immobilizzata

- Se la pallina rimane bloccata in un punto del campo e nessun giocatore riesce a raggiungerla, viene rimessa in gioco da uno dei due difensori (quello più vicino alla pallina).

2.6 Tempo di possesso

- In ogni zona del campo (difesa, centrocampo, attacco), i giocatori non possono trattenere la pallina per più di 15 secondi.
- Il portiere può trattenere la palla nella sua area per un massimo di 10 secondi.

3. Penalità e falli

3.1 Falli comuni

- Non è consentito sollevare o ribaltare le barre durante il gioco.
- Non è permesso toccare o disturbare l'avversario mentre controlla le barre.
- La rotazione completa (360 gradi) dei giocatori non è consentita.
- Non è consentito il gancio classico o pizzicata

3.2 Penalità

- In caso di fallo, la squadra avversaria ha il diritto di riprendere il gioco dalla propria zona difensiva.
- Penalità gravi o comportamenti antisportivi, possono comportare la squalifica del giocatore o la perdita della partita.

4. Modalità di gioco e vittoria

4.1 Scopo del gioco

- Ogni partita si disputerà in due set con cambio di campo.
- Vince il Set la squadra che realizza per prima 8 gol, con uno scarto di almeno 2 gol sull'avversaria. Nel caso di punteggio di parità sul 8-8 vince comunque la partita la squadra che segna per prima il 9 gol anche se non ha 2 gol di scarto sull'avversaria.
- Ogni Set potrà avere una durata massima di 12 minuti e nel caso vincerà lo stesso, la Squadra che al momento avrà un punteggio maggiore.

4.2 Punti e classifica

- La squadra vincitrice la partita guadagna 3 punti, La squadra perdente nessun punto.
- Le Squadre che vinceranno 1 Set guadagneranno entrambe 1 punto.

5. Condotta di gioco

- Il fair play è essenziale. Qualsiasi comportamento antisportivo, come insulti, minacce o eccessiva aggressività, può comportare penalità e, nei casi gravi, l'espulsione dal torneo.
- I giocatori devono rispettare sempre le decisioni dell'arbitro, ove presente.

6. Arbitro

- La presenza di un arbitro non è sempre obbligatoria, ma può essere utile nelle competizioni per risolvere eventuali controversie e supervisionare il rispetto delle regole.
- L'arbitro può fermare il gioco per consultazioni o verifiche e le sue decisioni sono insindacabili e definitive.