UISP

Regolamento Tecnico Nazionale 2026-2027

1. Fase preliminare, inizio gara e rimessa.

1.1. Ogni inizio di gara sarà preceduto dal lancio della moneta o pari e dispari per stabilire la scelta del campo. La coppia che sceglie il campo inizia con la rimessa in gioco del proprio difensore, dopodiché nella partita successiva le coppie invertiranno il campo e la conseguente rimessa in gioco, mentre nell'eventuale bella si sorteggerà la rimessa in gioco e il campo.

1.2. Nella terza partita, disputata ai 7 gol, il cambio di campo avviene al raggiungimento complessivo di 6 gol (3-3, 4-2, 5-1 oppure 6-0). In caso di parità sul 6-6 si effettua un nuovo cambio di campo. Qualora la partita prosegua ai vantaggi, il cambio di campo può essere effettuato ogni ulteriori 3 gol complessivamente segnati. La partita si vince comunque con due gol di vantaggio. Anche qualora non si sia cambiato campo durante le prime due partite, il cambio di campo potrà essere effettuato nella terza. Il cambio dovrà avvenire prima della rimessa del portiere e, quindi, prima che la pallina venga rimessa in gioco. Salvo diversa indicazione, le partite sono da considerarsi tutte 2 su 3 ai 7 goals.

1.3. Il portiere, ogni qualvolta si accingerà a rimettere in gioco la pallina dalla propria porta, dovrà preannunciare un termine che indichi la volontà di iniziare l'azione di gioco (es. "vado"). Il portiere potrà validamente iniziare l'azione solo dopo che un qualsiasi giocatore dell'altra squadra abbia risposto, verbalmente ed in maniera chiara e udibile, che è pronto per l'inizio dell'azione (es. "vai").

1.4. Al momento della rimessa, la palla dovrà essere ferma sul piano di gioco. Il portiere dovrà metterla in moto fino a toccare una qualsiasi sponda laterale o posteriore (tocco di messa in moto), dopodichè avrà a disposizione massimo 3 tocchi con gli omini (portiere e difensori) e dovrà obbligatoriamente rimandare la pallina ad una qualsiasi sponda con un altro tocco (laterale o dietro la propria porta, toccando la suddetta) o al proprio portiere (in questo caso il portiere si considera una sponda) e successivamente effettuare il tiro. Se dopo aver effettuato il tocco di messa in moto, il difensore perde la pallina prima di aver mandato la pallina sulla seconda sponda, questa gli va restituita e l'eventuale goal verrà annullato. Per il tocco di messa in moto e per il tocco a sponda successivo, e solo per questi, non si considerano sponde le alzate laterali o posteriori (perimetrali).

<u>Esempi/casi particolari</u>.

1. *Non sono da considerarsi valide le seguenti giocate (e quindi l'eventuale azione successiva, o il goal diretto/indiretto che ne dovesse nascere non potrà essere convalidato):*

   tocco di messa in moto, passaggio dal difensore al portiere e tiro di quest'ultimo;
   tocco di messa in moto, passaggio dal portiere al difensore e tiro di quest'ultimo;
   tocco di messa in moto, e successivo tiro del portiere/difensore sulla sponda a uscire;
   tocco di messa in moto e tiro sul retro della sponda, senza che il difendente ricolpisca la pallina con il portiere o con il difensore.

I casi particolari di cui sopra si considerano falsa partenza e di conseguenza falli, e pertanto gli avversari, a propria discrezione, potranno chiamare il fallo.

2. *Dopo che il difensore ha effettuato le due sponde con due tocchi (o sponda, difensore e portiere), la pallina si intende messa in gioco, e quindi se il difensore perde la pallina, l'avversario potrà tirare e l'eventuale goal sarà ritenuto valido.*
3. *Se, dopo che il difensore ha effettuato le due sponde (o sponda, difensore e portiere), la palla finisce nella propria porta, l'autogol è valido.*

2. Fase di gioco

2.1. La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di tre volte (3 tocchi) dagli omini dello stesso giocatore, eccetto lo stop o parata su tiro o tocco avversario. Il giocatore, effettuati i tre tocchi, potrà giocare nuovamente la pallina solo dopo che sia stata toccata da un omino di un giocatore avversario.

2.2. Non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso omino o con omini della stessa stecca con 2 tocchi consecutivi (parata su tocco dell'avversario esclusa) a meno che la pallina tocchi la sponda tra un tocco e l'altro, fermo restando il limite massimo di 3 tocchi. L'omino fa tocco con tutto il corpo. Nel caso in cui la pallina impatti con l'asta metallica e non con l'omino, tale "tocco" non sarà conteggiato. Non è mai consentito al giocatore far fermare volontariamente la pallina, né tirare a pallina ferma.

2.3. La parata non fa tocco quando proviene da un precedente tiro/tocco dell'avversario (è il "tocco zero").

2.4. La parata su un tiro/tocco del proprio compagno è consentita solo se, con la parata, la pallina viene mandata direttamente a sponda. Nel caso in cui, dopo il tiro diretto di un giocatore avversario, vi sia una deviazione fortuita in copertura/contrasto da parte del proprio attaccante, il portiere potrà parare la pallina e verrà considerato tocco "zero" (pur non provenendo da un avversario). Dopo la parata, il difensore dovrà necessariamente battere la pallina a sponda e poi dovrà effettuare un passaggio o un tiro.

2.5. Il tiro su tiro o tocco dell'avversario (tiro/tiro) è sempre da considerarsi parata.

2.6. Se la parata è effettuata con la parte anteriore dell'omino, si potrà tirare direttamente con lo stesso omino oppure con un altro omino della stessa stecca se la pallina gli arriva senza alcun passaggio volontario. In caso di parata con la parte posteriore dell'omino o laterale il giocatore dovrà obbligatoriamente giocare la pallina verso una sponda e ritoccarla successivamente, nel rispetto dei tocchi residui. Il tiro/tocco successivo ad una parata è da considerarsi valido quando questa è effettuata in contrapposizione ad un tocco/tiro avversario.

2.7. Non è valido il tiro o il tocco successivo a un controllo (parata) trascinando o accompagnando la palla verso un altro omino della stessa stecca o verso la sponda. In tale ipotesi non è consentito tirare né con lo stesso omino né con un altro omino della stessa stecca: il giocatore dovrà obbligatoriamente giocare la pallina verso una sponda e ritoccarla successivamente, nel rispetto dei tocchi residui. Se la parata è effettuata con la parte posteriore dell'omino, la pallina dovrà comunque essere giocata verso una sponda prima di poter essere ritoccata. Anche in quest'ultimo caso, la giocata sarà valida solo se la pallina verrà ritoccata dal giocatore, dopo che ha toccato la sponda.

Chiarimenti:

- *Si considera trascinato (o accompagnato) quel controllo con cui il giocatore modifica in maniera*

significativa la traiettoria della pallina rispetto a quello che sarebbe stato il suo naturale rimbalzo
Casi esemplificativi:
Dopo un controllo trascinato o una parata con la parte dell'omino posteriore o laterale, è necessario andare a sponda e poi effettuare una giocata, ritoccando la pallina. Non sono pertanto valide le seguenti giocate:

- *l'attaccante fa un controllo da dietro o laterale, oppure un controllo trascinato/accompagnato, va a sponda e dopo che la palla è andata a sponda finisce alla propria mediana e tira;*
- *il portiere effettua una parata con la parte posteriore o laterale dell'omino, va a sponda e la palla finisce al suo compagno che tira.*

2.8. Il portiere (stecca ad 1 omino) dopo aver effettuato la parata su tiro dell'avversario, potrà passare la pallina ai difensori, i quali a loro volta prima di effettuare il tiro dovranno passare la pallina ad una qualsiasi sponda, sempre nel limite dei 3 tocchi in totale con le 2 stecche.

2.9. In caso di tiro da parte del difensore o del proprio attaccante (con tutte le stecche) che attraversi tutto il campo, sbatta nella sponda posteriore e torni indietro verso la difesa, senza venire toccata dagli omini degli altri giocatori, il difensore potrà parare la pallina e questo verrà considerato tocco "zero" (pur non provenendo da un avversario). Dopo la parata, il difensore dovrà necessariamente battere la pallina a sponda e poi dovrà effettuare un passaggio o un tiro.

2.10. Le sponde non fanno tocco. Nella fase di gioco vengono considerate sponde anche le alzate laterali o posteriori (perimetrali).

2.11. Qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali senza limite di sponde toccate dalla pallina stessa e potrà essere colpita con un omino qualsiasi, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi.

2.12. Il passaggio della pallina attraverso una stecca dell'avversario azzera il numero dei tocchi.

2.13. Per sbattuta, si intende il movimento con cui il giocatore, al momento di effettuare il tiro con una stecca, sbatte l'altra stecca verso la sponda. La sbattuta, sia del difensore che dell'attaccante, è da considerarsi valida solo se, con la sbattuta, non viene alterato il moto della pallina, aumentandone o diminuendone la velocità o facendola saltare, e se non viene spostato il biliardino. Non è consentito sbattere le stecche contro la sponda per "richiamare" la pallina quando essa è in movimento, ma non è raggiungibile da nessun omino (palla contesa). Non è consentito disturbare l'avversario, mentre si prepara ad effettuare il tiro, sbattendo la propria stecca contro la sponda. Non è consentito spostare il biliardino volontariamente durante l'azione di gioco.

Esempi/casi particolari.

1. *Dopo un'azione del proprio difensore, l'attaccante potrà continuare la giocata soltanto tirando al volo o controllando la palla mandandola a sponda con il primo tocco.*
2. *L'attaccante potrà tirare al volo infinite volte sulle sponde dietro al portiere avversario, ma sulla pallina di ritorno, non potrà effettuare lo stop ed andare poi a sponda con un secondo tocco, ma potrà andare a sponda soltanto con il tocco con cui effettua lo stop.*
3. *Per il difensore, l'obbligo di andare a sponda dopo il passaggio del proprio portiere, sussiste*

solo in caso di precedente parata del portiere. Se il passaggio non proviene da una parata, l'obbligo di andare verso la sponda non c'è. E' da considerarsi valida la seguente giocata-sequenza: tocco dell'avversario, portiere - difensore- portiere – difensore.

3. Controllo e tiro.

3.1. Non è consentito, con un unico movimento, spostare lateralmente la pallina ed effettuare un tiro/tocco.

3.2. Nella fase di possesso della palla, non è mai consentito far girare la stecca di 360° (un giro completo dall'inizio del movimento di rotazione al punto dove la rotazione è partita). Se durante il tiro/giocata un giocatore perde il controllo della stecca (gli sfugge di mano) senza che la stecca stessa effettui un giro di 360°, il tiro/giocata è da considerarsi valido. Sia in fase di possesso della pallina che di non possesso, non è mai consentito frullare/rullare, ossia girare rapidamente una o più stecche di 360 ° o oltre.

3.3. Se la pallina, durante il gioco, rimane schiacciata tra l'omino e la sponda laterale, la giocata è da considerarsi valida. Se, durante l'esecuzione del tiro, la pallina colpita resta bloccata fra il vetro e gli omini (c.d. zappata), la giocata è da considerarsi valida, purché la palla rimanga in movimentoe parta con un movimento unico.

3.4. Non è consentito il cambio di mano in fase di gioco.

3.5. Non è da considerarsi valido il goal su tiro di pallonetto diretto, mentre è valido se la pallina si impenna per effetto di un tocco fortuito (es. in opposizione).

4. Un caso particolare: il gancio / tiro unico

4.1. Si intende per gancio/tiro unico quel tiro con il quale, con un solo movimento, si colpisce un altro omino della stessa stecca. Ai fini del conteggio dei tocchi, il gancio/tiro unico è considerato come un solo tocco. Il gancio/tiro unico è sempre da considerarsi valido, ad eccezione della fase di attacco con i tre omini dell'attaccante. Il gancio dai tre omini della stecca di attacco è considerato valido solo in opposizione al tiro del portiere avversario. Si considera tiro del difensore anche tentativo di passaggio del difensore alle stecche del proprio compagno.

<u>Chiarimenti e casi esemplificativi:</u>

- deve considerarsi valido (ad eccezione della fase di attacco dai tre omini), la parata seguita da un gancio/tiro unico, perché quest'ultimo vale 1 solo tocco. Viceversa, non è da considerarsi valido il tiro/tocco seguente ad un gancio/tiro unico.

- il gancio dai tre omini è da considerarsi valido solo quando il tiro del portiere è diretto verso la stecca dei tre omini. Non è pertanto da considerarsi valido, nel caso in cui, per esempio, il tiro del portiere attraversi tutto il campo, sbatta sulla sponda del portiere avversario e torni indietro fino a toccare i due omini della stecca dell'attaccante.

Casi particolari:

- è valido il gancio dai tre omini in opposizione laddove il difensore avversario abbia effettuato un tiro colpendo la palla con la parte posteriore degli omini e facendo sbattere la pallina sulla sponda dietro al proprio portiere. Si tratta infatti di un tiro diretto verso l'attaccante, pur passando attraverso la sponda

posteriore.

5. Gol e ripresa del gioco.

5.1. Chi subisce goal, rimetterà la pallina come da **paragrafo 1**.

5.2. Qualora la prima pallina di ogni incontro fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha iniziato il gioco. Successivamente, qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal.

5.3. Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo, verrà rimessa in gioco dal portiere più vicino. Se invece la pallina si ferma tra le due mediane e non sia raggiungibile da alcun omino, riprende la partita chi ha subito l'ultimo goal. Se, viceversa, la pallina si ferma in punto raggiungibile da un giocatore, rimetterà l'azione il portiere avversario. Se la pallina gira su se stessa è da considerarsi ancora in movimento.

5.4. Se la pallina tocca qualsiasi cosa entro le sponde perimetrali laterali (spigolo esterno compreso) del campo di gioco, compreso l'angolo curvo in metallo dietro il portiere, è da considerarsi buona.

5.5. Si considera fuori campo la pallina che tocca una parte esterna al campo di gioco (parte esterna delle aste, manopole, giocatori, impianto di illuminazione, segnapunti ecc..) o che passa sopra la stecca del portiere. Se la pallina corre o tocca la parte superiore delle sponde o i bordi del calciobalilla e rientra in gioco non è da considerarsi "fuori campo" e si continua a giocare, compreso l'eventuale goal.

6. Fallo di gioco

6.1. Ogniqualvolta un giocatore effettua una giocata non consentita dal regolamento, la squadra avversaria potrà chiamare il fallo. Nel momento in cui è chiamato il fallo l'azione deve intendersi come interrotta e l'eventuale goal successivo non potrà essere convalidato.

6.2. Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante avversario, attraverso un termine che indichi la volontà di fermare l'azione di gioco ("fallo" o "no"). Il giocatore, o la squadra che ha subito il fallo, può decidere di non chiamarlo, a sua discrezione, continuando il gioco senza interruzioni.

6.3. Il fallo di gioco può essere chiamato fino al termine dell'azione fallosa. L'azione si intende terminata, quando uno qualsiasi dei giocatori effettua una giocata successiva all'azione fallosa. Per giocata si intende non solo un tiro od un tocco, ma anche il tentativo di colpire la pallina non andato a buon fine. Qualora l'azione di gioco avvenga in modo talmente rapido da non consentire la tempestiva chiamata del fallo, questa potrà essere effettuata subito dopo. In caso di gol su azione fallosa, il fallo può essere chiamato fino alla rimessa in gioco del portiere.

6.4. In caso di fallo di gioco riconosciuto da entrambe le squadre, la pallina verrà rimessa dal portiere della squadra che lo ha subito, secondo quanto previsto dal **paragrafo 1.**

6.5. In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco, con discordanza di versione da parte delle due squadre, si deve necessariamente procedere alla cosiddetta **"½ pallina"** nel seguente modo:

rimette la pallina la coppia a cui è stato negato il goal, dopodiché se la stessa fa goal viene confermato il goal inizialmente contestato;

se fa goal la coppia avversaria, si riprende a giocare dal punteggio antecedente la contestazione, e rimetterà in gioco la pallina il portiere della squadra che ha subito l'ultimo gol convalidato antecedente alla chiamata del fallo.

6.6. In caso di fallo chiamato e contestato durante l'azione di gioco, senza che ci sia stato un goal, si deve necessariamente procedere con la cosiddetta **"pallina a uscire".** La pallina verrà rimessa in gioco dalla zona mediana del campo (sorteggiando a chi spetti iniziare l'azione) e sarà considerata valida solo dopo che questa abbia toccato una delle due sponde posteriori (ossia quelle poste dietro al portiere), e dopo che sia effettuata un'azione volontaria dopo il tocco sulla sponda. Se la pallina, in questa fase, dovesse uscire dal campo di gioco, verrà rimessa in gioco, sempre dalla zona mediana, dalla squadra che non aveva rimesso in precedenza e così via, alternativamente.

Esempi/casi particolari.

Nella pallina a uscire non è valido il gol su tiro di mediana con palla che colpisce la sponda posteriore e tocca casualmente un omino del difendente (portiere o difensore) ed entra in porta. Viceversa, se dopo che il tiro ha colpito la sponda posteriore, il portiere avversario, nel tentativo di effettuare un tiro o una giocata, manda la pallina nella propria porta, l'autogol è da considerarsi valido

Nella pallina a uscire è valido il gol su tiro di mediana con palla che colpisce la sponda posteriore e viene poi ribadita in rete dall'attaccante.

Nella pallina ad uscire, in partenza il gancio è da considerarsi valido, mentre non sarà valido il "tiro-tiro".

7. Comportamento dei giocatori e arbitro

7.1. I giocatori devono sempre comportarsi con lealtà, correttezza e rispetto per gli avversari. Durante la fase di gioco non è consentito parlare con gli avversari o comunque effettuare qualsiasi tipo di azione che possa distrarli e/o disturbarli.

7.2. I giocatori, una volta iniziata la partita, non potranno allontanarsi dal campo di gioco, salvo comprovato e grave motivo.

7.3. Nelle gare dove non è prevista la presenza di un arbitro, i giocatori delle due squadre potranno concordemente nominarne uno. L'arbitro nominato interverrà solo in caso di parere discordante tra le due squadre. Le decisioni dell'arbitro designato non potranno essere contestate dalle due squadre

7.4. Nelle partite in cui è presente un arbitro o var (da dispositivi), laddove una squadra, strumentalmente, effettui ripetute chiamate di falli inesistenti e pretestuosi; l'arbitro potrà assegnare un gol alla squadra nei confronti del quale è stato chiamato il fallo inesistente, quale sanzione al comportamento scorretto ed antisportivo degli avversari. La sanzione potrà essere applicata più volte, al reiterarsi delle chiamate di falli inesistenti.(sono ammesse due chiamate a 7 che rimangono tali se sono giudicate giuste , mentre se sono errate dal

3°fallo in poi chiamato ma inesistente sia su gol che su azione verra' assegnato un gol alla squadra avversaria)

7.5. E' assolutamente vietato insultare e/o offendere gli avversari e/o il proprio compagno di gara, in questo caso, ove presente un arbitro, il giocatore verrà ammonito ufficialmente. In caso di reiterazione del comportamento, il giocatore verrà espulso dalla gara.

Redatto dal Comitato Territoriale della Toscana e della Emilia Romagna