REGOLAMENTO "*VOLO*" UISP

CALCIO BALILLA - BILIARDINO

INDICAZIONI GENERALI

1. **Per ogni controversia di gioco, qualora non sia presente un arbitro, si procederà con la battuta ad uscire.**
2. **La specialità "VOLO" si basa sul principio che è ammesso un solo tocco per stecca, salvo casi particolari, e non è mai possibile effettuare tre tocchi o più della pallina tra omini nella stessa "zona di campo" (difesa, mediana, attacco).**

IL SERVIZIO

1. **Il servizio deve essere effettuato al centro del campo, lanciando la pallina in un unico movimento contro la sponda bianca opposta senza ostruire la visuale dell'avversario; una volta che la pallina ha colpito la sponda bianca opposta il gioco si considera iniziato (il bordo del campo non è considerato valido in partenza).**
2. **Durante il servizio le stecche della mediana dovranno essere ferme perpendicolari fino a quando la palla non avrà colpito la sponda bianca, mentre le stecche dell'attacco potranno essere alzate SOLO se impugnate.**

3. **Dopo il servizio se nessuna delle due stecche della mediana colpisce la pallina, rimanendo quindi ferma al centro del campo, il servizio sarà considerato errato, quindi si procederà con il secondo tentativo. Il secondo tentativo dovrà essere effettuato dallo stesso giocatore che ha effettuato il primo.**
4. **Ogni squadra dispone di due tentativi di servizio, al secondo errore di servizio la palla passerà alla squadra avversaria.**
5. **Dopo un servizio valido un eventuale autogol è da considerarsi valido in ogni caso.**
6. **In caso di "tiro unico/gancio involontario" durante il servizio il gol sarà considerato valido. Anche nel caso in cui la palla non finisca direttamente in gol il gioco proseguirà normalmente, facendo sempre riferimento alle regole di gioco (indicazioni generali al punto 2), mentre il "tiro-tiro" in partenza è sempre fallo.**
7. **In fase di battuta l'eventuale contropiede di mediana con doppio tocco ("tiro-tiro", "stop e tiro" e "gancio su tiro unico") sono considerati validi.**
8. **Durante il lancio della pallina è consentito toccare il tavolo di gioco solo con l'uso delle manopole.**
9. **I servizi sono di due tipi: SERVIZIO DI PRIMA, ovvero: quando si inizia la partita; alla ripresa dopo un gol; alla ripresa dopo un fallo subito; SERVIZIO AD USCIRE quando c'è un fallo contestato (cosiddetta "mezza palla") o un'interruzione del gioco in modo accidentale, oppure dopo che la palla si ferma sul campo. Il SERVIZIO AD USCIRE segue le stesse modalità di impostazioni di gioco iniziali, tranne per il fatto che la palla dovrà colpire o la sponda bianca dietro al portiere o il palo della porta per essere considerata in gioco. In caso di palo gol si considera non valido.**
10. **La modalità del servizio è "PARI E DISPARI", quindi si comincerà il gioco sempre alternati.**
11. **Quando la palla esce dal campo o si ferma all'interno del campo allora il gioco riprende con il "servizio ad uscire" dal centro da parte della squadra avente diritto.**

FALLI DI GIOCO

1. **I falli di gioco dovranno essere chiamati solo in fase di concretizzazione dello stesso, in caso contrario la palla andrà in possesso della squadra avversaria ricominciando il gioco dal centro.**
2. **Ogni squadra potrà avvalersi della regola del vantaggio in caso di fallo avversario, continuando così l'azione di gioco.**

ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE

Da ogni stecca e zona del campo.

1. **In caso di palla contesa non è consentito prendere la palla con le mani fino a quando questa non sia completamente ferma. In questo caso il gioco riprenderà dal centro con un "servizio ad uscire".**
2. **A seguito di un'intercettazione, schiacciare la pallina contro un battente laterale o palo utilizzando il lato o il retro dell'omino.**
3. **Il "tiro-tiro" con la palla proveniente dal retro di qualsiasi stecca.**
4. **Qualunque tiro/tocco successivo alla schiacciata con un omino della stessa stecca o medesima zona di campo.**
5. **Intercettare la pallina con il retro dell'omino e tirare con lo stesso o altri omini della stessa stecca o di altra stecca. Se la palla colpisce la stecca metallica, questa non fa tocco. Quando la pallina colpisce il retro dell'omino il giocatore non potrà più colpirla in nessun modo, l'avversario potrà chiamare fallo o lasciar correre il gioco se ne trarrà vantaggio.**
6. **Nell'esecuzione del tiro, lasciare la mano dall'impugnatura della stecca .**
7. **Tirare a palla ferma.**
8. **La "trascinata e tiro" non è valida. Per "trascinata" si intende un controllo della pallina atto a spostare la stessa verso un altro omino della stessa stecca o verso omini di altre stecche.**
9. **Far girare la stecca a 360° anche con un movimento spezzato e successivamente colpire la pallina.**

10. **Sbattere le stecche in qualsiasi zona del campo sia in fase difensiva che offensiva senza intercettare la pallina.**
11. **Spostare il calciobalilla durante il gioco.**
12. **Gol e autorete nel caso la pallina entri passando tra la stecca del portiere e il battente di fondo. In questo caso la palla si considera fuori campo e si procederà con la partenza dal centro con un "servizio ad uscire".**
13. **Il "tiro–tiro" e il "tiro–sponda–tiro" sono sempre fallo dalla difesa (stecca dei 2 omini).**
14. **Qualunque esecuzione dall'attacco effettuata con più di un tocco, a meno che la palla non provenga da un tiro dell'avversario. Pertanto nel caso di un tiro da parte di un avversario sono validi: "tiro unico/gancio involontario" (solo da difesa e centrocampo), "stop e tiro", "stop-sponda-tiro", "tiro-tiro", "tiro-sponda-tiro", sia con lo stesso omino che con altri omini.**
15. **Non è ammesso lo "stop e tiro" su tiro/tocco del proprio compagno, anche se questa attraversa tutto il campo sbattendo contro la sponda opposta di gioco. Mentre è consentita la "parata e tiro" (con la parte davanti dell'omino) <u>SOLO</u> su tiro diretto avversario.**
16. **Non è ammessa la seguente azione: parata con il portiere, passaggio alla difesa e tiro con la difesa.**
17. **Non è ammesso parare un tiro avversario con la parte anteriore dell'ometto, passarla all'indietro e poi tirare. Questo in qualsiasi zona di campo.**

<u>PRECISAZIONE</u>: "TIRO UNICO/GANCIO INVOLONTARIO" E' SEMPRE VALIDO DALLA DIFESA E DAL CENTROCAMPO, MENTRE E' SEMPRE FALLO DALL'ATTACCO (stecca dei 3 omini), SALVO CHE NON SIA IN OPPOSIZIONE AL TIRO AVVERSARIO O IN MOVIMENTO MENTRE SI CERCA DI INTERCETTARE IL TIRO AVVERSARIO.

Area Giochi & Sport Tradizionali UISP

Consiglio Nazionale_Biliardino:

Marco Bandini (Presidente)

Raffaele Ricci

Dario Frassi

Alfredo Bismuto

Corrado Fabbri

Roberto Fili

Domenico Del Canto

Fiorenzo Gresta