

REGOLAMENTO TORNEO CALCIO BALILLA 2023



Articolo 1 (Il Torneo)

Il Cral Dipendenti AMAT, di seguito denominata C.O. (Comitato Organizzatore), organizza il Torneo di Calcio Balilla a coppie riservato ai Soci.

Il Torneo si svolgerà domenica 26 febbraio 2023, sui tavoli di gioco all'interno della sede del Cral Dipendenti Amat. I biliardini rispettano gli standard della FICB (federazione italiana calcio balilla) con palle regolamentari di colore bianco.

Il Torneo si svolgerà, in base al numero dei partecipanti, presso la sede del Cral Dipendenti Amat al raggiungimento di almeno 8 coppie e per un massimo di 16 coppie.

Il Torneo è aperto ai Soci regolarmente iscritti al Cral AMAT, in possesso della tessera Cral in corso di validità.

Articolo 2 (Modalità di iscrizione e costi)

Tutti i Soci potranno iscriversi al Torneo dalle ore 09,00 del 16/01/2023 alle ore 23,59 del 21/02/2023.

L'iscrizione al torneo potrà essere effettuata esclusivamente online compilando il [modulo presente al seguente link](#). L'ordine d'arrivo dell'iscrizione sarà quello rilevato dal Cral in base alla data e ora di ricezione del modulo di iscrizione correttamente compilato online.

I partecipanti dovranno obbligatoriamente effettuare il pagamento della quota spettante, entro 2 giorni lavorativi successivi alla data di invio della richiesta di iscrizione, presso la sede Cral o un responsabile del CdA. Trascorso tale termine, senza che venga effettuato il pagamento, la richiesta di iscrizione verrà annullata.

La quota di iscrizione è di € 5,00 (euro cinque) a giocatore. Ogni partecipante regolarmente iscritto, riceverà tutte le informazioni del torneo, data e ora di svolgimento delle gare, classifiche, vincitori e avvisi, a mezzo WhatsApp - broadcast -, sul numero di cellulare comunicato nel modulo di iscrizione online. La formazione delle coppie verrà effettuata dal C.O attraverso sorteggio a cui verranno invitati tutti i giocatori iscritti.

Per nessun motivo è possibile recedere dall'iscrizione pena la perdita della quota versata.

Non verranno ammesse sostituzioni di nominativi comunicati nel modulo di iscrizione.

Il C.O. si riserva, qualora lo ritenesse opportuno, di non accettare iscrizioni.

Articolo 3 (Partecipazione Torneo)

Il C.O., in seguito al sorteggio per la composizione delle coppie, compilerà un tabellone dei partecipanti che comprenderà tutti gli iscritti al torneo con il turno di gioco.

Il cambio dei componenti la squadra, anche se consensuale, è assolutamente vietata.

E' obbligatorio presentarsi, il giorno della gara, all'accettazione provvisti della tessera Cral per il riconoscimento.

Per l'accesso ai locali in cui si svolgerà il torneo, il giocatore dovrà attenersi scrupolosamente, pena la squalifica dal torneo, alla normativa vigente all'atto dello svolgimento delle gare, inerente la tutela della salute da Covid-19. Tale norma è prevista anche per gli spettatori del torneo, che dovranno attenersi a tale normativa vigente, pena l'allontanamento dal luogo di svolgimento delle gare.

Articolo 4 (Sezioni di gioco)

Punteggio e passaggio del turno.

Ogni incontro avverrà al meglio delle tre partite. Vince la partita la coppia che realizza per prima 8 goal, con uno scarto di almeno 2 goal sull'avversaria. La coppia che segna per prima 10 goal vince in ogni caso la partita, anche se non ha 2 goal di scarto sull'avversaria (es. sul punteggio di 9-9 chi segna per primo vince). La coppia che vince l'incontro passa il turno, la coppia sconfitta viene eliminata. Se il numero delle coppie partecipanti lo prevede, la coppia eliminata che ha segnato il maggior numero di signature potrebbe essere ripescata.

Messa in gioco della pallina.

Ogni inizio partita sarà preceduto da un sorteggio per stabilire la scelta del campo e la prima battuta.

La squadra sorteggiata inizia con la rimessa dal centro a palla ferma, chiamando la partenza dicendo "Pronti" e dopo due tocchi la pallina è ritenuta in gioco.

Successivamente la battuta sarà effettuata da chi ha subito goal

Nel caso in cui la pallina non sia raggiungibile da nessun giocatore (eccetto se si trova nell'area difensiva), sarà rimessa in gioco dal difensore che per ultimo ha subito un goal

Ogni volta che la pallina esce dal campo sarà rimessa in gioco dal difensore che

per ultimo ha subito un goal; la pallina che entra in porta e ne riesce fortuitamente è da considerarsi marcatura valida.

Comportamento e Disciplinare.

A gioco iniziato sono considerate azioni di disturbo: parole, grida, esclamazioni e qualsiasi movimento atto a distrarre l'azione avversaria. Tali infrazioni di disturbo sono considerati falli e pertanto la pallina verrà rimessa in gioco dal centro campo e da chi ha subito il fallo.

L'arbitro e/o il giudice di gara può squalificare da una partita o intera competizione uno o più giocatori in seguito a comportamenti antisportivi e/o provocatori ai fini del regolare svolgimento del gioco.

L'arbitro e/o il giudice di gara ha facoltà di richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini (giallo per l'ammonizione – rosso per l'espulsione diretta o in seguito alla seconda ammonizione).

Ogni ammonizione per giocatore prevede, per la squadra, la sanzione di detrarre 1 goal dal totale segnati fino a quel momento dell'incontro.

La somma di 2 ammonizioni prevede l'espulsione, anche di un solo giocatore, e la conseguente squalifica della squadra. Alla squadra rimasta in gioco, verranno sommati, al punteggio dei gol fatti, il numero di goal segnati, fino al momento dell'espulsione, dalla squadra avversaria.

Esecuzioni non consentite.

- il gancio o il passaggio della palla tra un omino e l'altro anche se si effettua il tiro con l'altra stecca;
- trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio;
- "frullare" – far girare la stecca più di 360°;
- far "rullare" o lasciare in movimento la stecca anche involontariamente, tirando o marcando;
- far carambolare la palla in tiro unico su due omini della stessa stecca sia in attacco che in difesa (gancio involontario);
- le stecche non possono rimanere alzate se non impugnate;
- sollevare o spostare il tavolo di gioco;
- interrompere la partita o allontanarsi dal tavolo di gioco.

Nel caso in cui dopo un' infrazione la pallina entrasse in rete, il goal verrà annullato e la palla verrà rimessa in gioco come descritto al precedente punto da chi ha subito l'infrazione.

Dopo tre falli di gioco sarà concesso un calcio di rigore: la palla sarà posizionata sull'ometto centrale del tridente offensivo, il difensore impugnerà solo la stecca del portiere; verrà dato il via dall'arbitro/giudice di tavolo.

In ogni partita il cambio di posizione, tra giocatori della stessa squadra, potrà avvenire solo tra un goal e l'altro.

Esecuzioni consentite.

- lo 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.
- Il gancio involontario in un unico tiro con qualsiasi stecca.
- Il caso in cui la pallina salta una o più stecche esclusa quella del portiere.
- Il passaggio tra portiere e terzino o viceversa.
- Tutte le intercettazioni anche involontarie toccando la pallina con il retro dell'omino e calciando con un'altra stecca.
- Il passaggio tra mediana e attaccante o viceversa.
- La pizzicata (pinzare la pallina tra omino e fondo del tavolo in modo che la stessa abbia una traiettoria imprevedibile) solo se la pallina non si ferma completamente tra omino e fondo del tavolo.
- Il tiro di qualsiasi giocatore, volontario o involontario, col retro dell'omino.
- Il cambio di mano in fase di battuta.
- L'autorete derivante da tiro proprio, anche quando la palla salta la stecca.
- Intercettare la pallina con il retro del portiere e ricalciarla con lo stesso.

Articolo 5 (Qualificazioni)

Tutti i giocatori dovranno presentarsi alle gare in tenuta decorosa.

Il Torneo, a eliminazione diretta, si articola secondo lo schema esemplificato di cui al tabellone sotto riportato.

Coppia A	Vincente 1_a		Vincente 1_c	Vincente Torneo
Coppia B				
Coppia C	Vincente 1_b		Vincente_X	
Coppia D				
Coppia E	Vincente 2_a		Vincente 2_c	
Coppia F				
Coppia G	Vincente 2_b			
Coppia H				
Coppia I	Vincente 3_a		Vincente 3_c	Vincente_Y
Coppia L				
Coppia M	Vincente 3_b			
Coppia N				
Ripescaggio				

Articolo 6 (Turni di gioco)

I turni di gioco, con date e orari verranno indicati dal C.O. dopo la composizione del tabelloni degli incontri redatto in base al numero di squadre partecipanti.

I tavoli di gioco verranno assegnati dal C.O..

Se un giocatore o la coppia non sarà presente all'orario di inizio del turno di gioco assegnato, verrà automaticamente squalificata la squadra dal torneo.

Articolo 7 (Premiazione)

La premiazione dei partecipanti verrà effettuata, di norma, al termine del Torneo. Sarà comunque il C.O. a indicarne le modalità.

Articolo 8 (Premi)

Saranno premiati:

- Prima coppia classificata

Trofeo e premio, per la squadra, in gift card dal valore di € 100,00

- Seconda coppia classificata

Coppa e premio, per la squadra, in gift card dal valore di € 75,00

- Terza coppia classificata

Targa e premio, per la squadra, in gift card dal valore di € 50,00

A tutti i partecipanti verrà consegnato un ricordo della partecipazione al torneo.

Articolo 9 (Modifiche al programma)

Il C.O. si riserva eventuali modifiche al regolamento, al programma di svolgimento gare e/o ai premi. Tali modifiche verranno comunicate ai partecipanti a mezzo WhatsApp nei tempi tecnici necessari.

Articolo 10 (Reclami)

Non saranno ammessi reclami. Le valutazioni del C.O. e dei giudici di gara sono insindacabili.

Articolo 11 (Responsabilità)

Il C.O. declina ogni responsabilità per quanto potesse accadere ai giocatori, a terzi e a cose, prima, durante e dopo la gara.

Articolo 12 (Comunicazioni ufficiali del C.O.)

Le comunicazioni ufficiali ai partecipanti saranno date a mezzo WhatsApp al numero comunicato all'atto dell'iscrizione.

La classifica finale, verrà pubblicata sul sito www.cral-amat.it