



# POLISPORTIVA **SILENZIOSI** VERSILIESI



## Campionato Italiano di

# CALCIO BALILLA



## 22/23 GIUGNO 2013 VIAREGGIO

**PRESSO "BAGNO ARIZONA" - Viale Europa 25 - Spiaggia di Levante - Viareggio**

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA  
Affiliata: Federazione Sport Sordi Italia - N°C.I.P/ 215705  
Parco Madri de Plaza de Mayo - 55049 VIAREGGIO  
Tel-Fax 0584/942071 - Email: [pol.sil.versiliesi@virgilio.it](mailto:pol.sil.versiliesi@virgilio.it)



## Art. 1 \_PRESENTAZIONE CAMPIONATO

- **La Polisportiva Silenziosi Versiliesi di Viareggio** con l'egida della **F.S.S.I.** e con la collaborazione tecnica dell' **A.S.D. SPORT TOSCANA CALCIOBALILLA AFFILIATA F.I.C.B** organizza per i **gg 22 e 23 Giugno 2013** il Campionato Italiano F.S.S.I. di Calciobalilla
- La partecipazione è riservata a tutti gli atleti non udenti di cittadinanza Italiana, regolarmente muniti di tessera F.S.S.I. per l'anno 2012-2013 da esibire accompagnata da un documento di riconoscimento al Direttore di Gara.

## Art. 2 \_ISCRIZIONE AL CAMPIONATO

1. La quota d'iscrizione per la partecipazione al Campionato è di € 20 per ciascun atleta, che potrà essere pagata effettuando bonifico bancario **presso la Cassa di Risparmio di Lucca agenzia di Pietrasanta codice IBAN: IT 39 P 05034 70220 000000 207031 intestato a Polisportiva Silenziosi Versiliesi - Viareggio** causale Campionato Italiano FSSI di Calciobalilla
2. Iscrizione da comunicare tramite fax, e-mail, **entro il 31 Maggio 2013**  
  
fax: **0584-942071**  
e\_mail: **[pol.sil.versiliesi@virgilio.it](mailto:pol.sil.versiliesi@virgilio.it)**
3. Le eventuali spese di soggiorno sono a totale carico delle società partecipanti.
4. Per informazioni: **339 71 24 981** (Francesca)

## Art. 3 \_SEDE DI GARA

1. Il Campionato avrà luogo presso

### **BAGNO ARIZONA**

**Viale Europa, 25 - Spiaggia di Levante- 55049 VIAREGGIO**

**SABATO 22 dalle ore 8,30 fino alle ore 18,00**  
**DOMENICA 23 dalle ore 8,30 fino alle ore 13,00**

## Art. 4\_ORARIO DI GARA

1. I sorteggi verranno effettuati, alla presenza dei rappresentanti delle società i quali dovranno **presentare la lista dei partecipanti già pronta**, direttamente al BAGNO ARIZONA la mattina stessa della gara

### **PROGRAMMA DELLA GIORNATA DI GARA**

- Ritrovo presso la sala alle ore 7,30
- Ore 9,00 inizio 1^ fase a gironi
- Ore 15,00 inizio 2^ fase ad eliminazione diretta
- Ore 19,00 premiazione

## Art. 5\_ARBITRAGGI E DIREZIONE DI GARA

### **A. OBBLIGATORIO TESSERAMENTO FICB promozionale € 5,00 (solo per l'evento) con possibilità di farlo in loco**

1. Vige Regolamento F.I.C.B.
2. In sala sarà presente un **DIRETTORE DI GARA**
3. Gli arbitraggi delle singole partite saranno lasciati ai giocatori impegnati nelle gare. Questi dovranno tenere un comportamento leale ed educato.
4. Se dovessero verificarsi situazioni di contestazione, gli atleti impegnati, potranno chiedere l'intervento del **Direttore di Gara**, la decisione del quale sarà inappellabile.
5. **ASD SPORT TOSCANA metterà a disposizione 4 ( quattro ) arbitri + direttore di gara**

## Art. 6\_DIVISA DI GARA

1. Durante gli incontri è vietato l'uso della protesì acustica.
2. Ogni Atleta è tenuto a indossare la divisa di gara.

### **DIVISA DI GARA AUTORIZZATA**

Ogni giocatore, nelle gare titolate, deve portare una tenuta sportiva adatta che comprende: tute sportive, T-shirt sportive, polo e scarpe sportive. Nell'abbigliamento ufficiale si può inserire un proprio sponsor personale. Per dimenticanza o smarrimento, l'abbigliamento ufficiale può essere acquistato durante la gara stessa. La sanzione per la mancata osservanza del codice dell'abbigliamento è la sconfitta della partita o l'espulsione dalla gara.

## **Art. 7 SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO CODICE ETICO**

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante la gara o sul luogo dell'evento, è considerata una violazione del Codice Etico. Il rispetto reciproco tra i Giocatori, gli arbitri e gli spettatori, è necessario. Uno dei principali obiettivi degli eventi ufficiali è quello di presentare il Calcio Balilla affinché possa apparire nella sua autentica connotazione sportiva. Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che possa provocare distrazione e atteggiamenti antisportivi, fatti direttamente, o indirettamente ad un giocatore o a un arbitro, sono assolutamente vietati; così come è assolutamente vietata qualsiasi tipo di bestemmia o turpiloquio in generale. Lo spettatore non può disturbare una squadra o l'arbitro, pena l'allontanamento dall'area della manifestazione. Il giocatore o la squadra devono rispettare gli orari di gioco: il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti; in caso di ritardo, se la squadra non si presentasse sul campo dopo le prime 3 chiamate, pena sarà la sconfitta a "tavolino". La sanzione per aver infranto il Codice etico può essere pagata con:

- Un fallo a favore della squadra avversaria
- L'ammonizione
- La sconfitta della partita a tavolino
- L'espulsione diretta dalla gara

Ogni Arbitro può richiamare i giocatori verbalmente o con l'ausilio di cartellini:

- Giallo – Ammonizione
- Arancione – Sconfitta del set che si sta giocando
- Rosso – Espulsione dalla gara

La somma di due ammonizioni nel corso della partita, ne determina la sconfitta: Se nel match successivo lo stesso giocatore avrà un'altra ammonizione, questa determinerà l'espulsione diretta della gara a fine incontro. Per annullare le ammonizioni ricevute l'ammenda è di € 25,00 che verranno versati alla Direzione di Gara nella successiva manifestazione nazionale. L'espulsione diretta viene valutata dal Direttore di Gara ed in seguito esaminata dalla Commissione Nazionale per stabilire eventuali sanzioni.

## LA PARTITA

Le partite si possono effettuare ai 6 o 7 o 8 goal a discrezione di dell'organizzazione di gara. In caso di parità ( 5 a 5, 6 a 6, 7 a 7) vince il primo che realizza 2 goal di scarto sull'avversario (Doppio Vantaggio). E' a discrezione del Direttore di gara se far applicare la regola del golden goal. E' assolutamente vietato accordarsi tra giocatori per ripetere la partita, tale infrazione è punibile con l'espulsione dalla competizione di entrambe le squadre. Per ragioni di tempo il direttore di gara ha diritto di decidere se ridurre il numero dei goal vincenti o il tempo. Le partite possono essere arbitrate da uno o piu' arbitri. Durante la partita i giocatori possono variare la loro posizione di gioco esclusivamente nei seguenti casi:

- **Durante il time-Out tecnico ( soltanto la squadra che lo ha richiesto )**
- **Dopo aver subito un goal prima di riprendere la partita ( soltanto la squadra che ha subito l'ultimo goal)**

## TIME - OUT

**Ad ogni squadra sono consentiti 2 TIME- OUT da 30 secondi a partita. I giocatori possono chiamare il Time-out nei seguente caso:**

- **In possesso di palla, unicamente a palla ferma ( nelle specialità " internazionale " e " tradizionale " .**

**Per qualsiasi motivo è assolutamente vietato fermare il gioco con le mani. Se, dopo il tempo trascorso ( 30 secondi ), il giocatore o la squadra non si presenta al tavolo da gioco, viene richiamato verbalmente dall'arbitro, in seguito al richiamo ogni 30 secondi (pari ad un time-out) scatta un'ammonizione, la seconda ammonizione determina la fine della partita.**

**Dopo 30 secondi trascorsi, il gioco riprende da dove si è fermato. In possesso di palla nella propria area di difesa ( solo nella specialità "tradizionale") a palla ferma, sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde laterali prima di tirare o passare. I giocatori possono chiamare:**

- **Il Time-out tecnico fermando il gioco in qualsiasi momento e l'arbitro visiona l'effettivo problema ( es. rottura della stecca )**
- **Il Time-out medico fermando il gioco in qualsiasi momento e l'arbitro deve consultarsi con il direttore di gara , che decide se**

**concedere un tempo di 20 minuti per le cure.**

- **In queste occasioni, in caso di specialità "tradizionale", il gioco riprende da dove si è fermato; dichiarando il "via" e sentito il "vai" e facendo battere la pallina sulle due sponde.**

## L'INIZIO DI UN INCONTRO

Il lancio di una monetina precede l'inizio della partita. La squadra che vince il sorteggio sceglie il campo e la specialità con cui iniziare il gioco, e ha il possesso della pallina. Il cambio di campo in un unico set si può effettuare seguendo la formula: somma goal finale - 1 (es. partita a 6 cambio a 5) e solo in questa circostanza o multipla di essa. In un match a più set (es. al meglio dei "tre set") il cambio campo viene effettuato nel modo seguente: un intero set con una o più specialità in un lato del campo, e un intero set nell'altro; in caso di eventuale "bella" si procederà ad un nuovo sorteggio e si applicherà la regola dell'unico set pur rispettando i vari cambi di specialità.

## REGOLAMENTO DOPPIO TRADIZIONALE

A palla ferma ( in qualsiasi parte della difesa ) si sostituisce con il pollice in su', la pallina deve toccare sulla sponda di fondo del campo e seguire con almeno un palleggio sulle sponde laterali prima di tirare o passare. Dopo un goal, la partita riprende dalla difesa della squadra che ha subito il goal. Se la pallina dovesse uscire dal tavolo o toccare i bordi superiori del campo, viene rimessa in gioco dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal. Se la pallina si dovesse fermare in una qualsiasi zona di campo non raggiungibile da alcun omino, tranne in una delle due difese, si riparte dalla difesa della squadra che ha subito l'ultimo goal. Se la pallina dovesse fermarsi in una delle due difese, il gioco riparte da quel punto, sfruttando il servizio tradizionale. Nel caso il gioco venisse fermato per cause accidentali mentre la palla è in possesso in zona di attacco, ( mediana o tre ) il gioco può riprendere dalla stessa zona solo dopo aver dichiarato il VIA e fatto toccare tutte e due le sponde laterali del campo per poi procedere all'esecuzione di tiro.

## POSSESSO E CONTROLLO DI PALLA

Tutti i passaggi di palla devono essere effettuati con pallina in movimento; è possibile effettuare il passaggio tra una stecca e l'altra senza gancio o trascinata ( in verticale o per sponda). Il gancio è ammesso per il solo controllo della palla con un'unica stecca; è considerato valido il tiro o il passaggio solo se precedentemente la palla ha toccato la sponda e non se ha toccato la sponda durante il tiro ( una sponda va effettuata per la rimessa in gioco, di seguito si potrà procedere all'esecuzione del tiro). Da palla ferma tutte le esecuzioni di tiro devono essere precedute da un tocco lento della pallina sulla sponda per la ripresa del gioco, per poi procedere al palleggio dell'esecuzione stessa. Durante il possesso palla l'avversario non puo' disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma puo' contrastare l'azione stessa esclusivamente con movimenti laterali e con la velocità pari a quella della pallina.

## FALLI

Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso un chiaro " fallo " oppure un chiaro "no". Il giocatore o la squadra offesa puo' attuare la regola del vantaggio a sua discrezione. Nel caso in cui dopo un'infrazione la pallina entra in rete, il goal viene annullato e il gioco riprende dalla difesa di chi ha subito l'infrazione.

Questi casi sotto elencati sono considerati falli:

- Nell'esecuzione del tiro non si puo' lasciare la mano dell'impugnatura della stecca.
- 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.
- Far girare la stecca piu' 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)
- Il pallometro; il salto stecca è ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta in porta.
- Tirare al volo la palla proveniente da un salto stecca preceduta da

uno o piu' tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si puo' rimanere in possesso palla ma toccando la sponda per rendere valido il seguire del gioco.

- L'esecuzione di tiro a palla completamente ferma.
- Quando si para e si tira con un omino della stessa stecca senza passare la sponda.
- Quando si sbattono le stecche ostacolando o distraendo l'azione avversaria.
- Piegare una stecca con lo scopo di raggiungere la pallina là dove questa si sia fermata in una zona del campo non raggiungibile.
- Sbattere una qualsiasi stecca, sia in difesa che in attacco; tale regola è valida fatta eccezione esclusivamente nei seguenti casi: quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco – anche in fase di marcatura di un tiro avversario.

## REGOLA DEL VANTAGGIO

Se, in possesso di palla, l'avversario chiama un fallo inesistente, si ha la facoltà di decidere se riprendere il gioco dal centro del campo o da dove si è interrotto.

### **ESECUZIONE NON VALIDE**

- Quando si tira senza dichiarare il " VIA" e non si aspetta il " VAI " dall'avversario.

### **ESECUZIONE VALIDE**

- Il cambio di mano è consentito esclusivamente se la mano che effettua l'esecuzione di tiro, ha effettuato precedentemente la rimessa in gioco; è inoltre consentito cambiare mano nella rimessa in gioco successiva ad un fallo. L'autorete derivante da un tiro proprio è sempre valida, anche quando la palla salta la stecca.

## REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE

La specialità del singolo tradizionale usufruisce dello stesso regolamento del doppio tradizionale con le seguenti varianti:

- Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate.
- Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa va necessariamente ribattuta sulla sponda prima di qualsiasi esecuzione o passaggio.
- E' consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori.

## **Art. 8\_ NOTE FINALI**

1. Il Comitato Organizzatore declina ogni responsabilità in caso di danni a persone o cose di qualsiasi genere prima, durante o dopo le partite.
2. Per tutto ciò non espressamente contemplato in questo regolamento è giudice unico insindacabile e inappellabile il Direttore di Gara. Il quale si riserva di apportare modifiche al presente regolamento, al fine di garantire un più regolare svolgimento del Campionato.

**Il Comitato Organizzatore**

# MODULO D'ISCRIZIONE

La  
Società.....

codice F.S.S.I .....

	MASCHILE		FEMMINILE		
n°	Cognome	Nome	Cognome	Nome	N° Tessera F.S.S.I

Da inviare a : **F.S.S.I – FIRENZE al fax 055/2345427**

F.S.S.I -ROMA segreteria@comitatoparalimpico.it  
fax 06/36857486

C.T Sig. VARRICCHIO – varricchio@fssi.it

Sig. AQUILINO ANTONIO - dtcalciobalilla@fssi.it

POLISPORTIVA SILENZIOSI VERSILIESI  
fax 0584/942071  
e-mail: [pol.sil.versiliesi@virgilio.it](mailto:pol.sil.versiliesi@virgilio.it)



Data.....

Timbro  
Presidente

Firma

**PER PRENOTAZIONI  
HOTEL B&B:**

**Hotel Massimo\*\*\* Via Roma 23 – Viareggio - ☎ 0584 50318**



<b>CAMERA SINGOLA</b>	<b>€ 50,00</b>
<b>CAMERA DOPPIA</b>	<b>€ 80,00</b>
<b>CAMERA TRIPLA</b>	<b>€ 110,00</b>

**CAMERA QUADRUPLA € 130,00**

**HOTEL BURLAMACCO Via Garibaldi 122 - VIAREGGIO  
0584/961788**



**CAMERA DOPPIA € 75,00  
CAMERA TRIPLA € 90,00  
CAMERA QUADRUPLA € 110,00**

**SABATO 22 GIUGNO 2013 ORE 20,30**

**ANTIPASTI MISTI MARE/TERRA + PANZANELLA FREDDA**

**PASTA ALL'ARRABBIATA**

**ARROSTO TACCHINO FARCITO**

**VERDURE STAGIONE**

**VINO – ACQUA – CAFFE'**

**€ 18,00**

**PRENOTAZIONE ENTRO 15 GIUGNO 2013**

SI

n°

PERSONE

# **PREMI**

## **MEDAGLIE F.S.S.I**

MISTO ( maschile femminile )

DONNE ( nate tra il 1962 e il 1995 ) 1°- 2° - 3°- 4°

UOMINI ( nati tra il 1962 e il 1995) 1°- 2° - 3°- 4°

VETERANI OVER 30- 40 anni 1°- 2° - 3°- 4°

VETERANI OVER 50 MASCHILE 1°- 2° - 3°- 4°

VETERANI OVER 50 FEMMINILE 1°- 2° - 3°- 4°

CAMPIONATO ITALIANO AMATORI F.S.S.I ( nati tra il 1962 e il 1995 )  
con l'esclusione di Master tesserati F.I.C.B

MASCHILE 1°- 2° - 3°- 4°

FEMMINILE 1°- 2° - 3°- 4°

MASTER ( i migliori 32 giocatori d'Italia dello F.I.C.B)

MASCHILE 1°- 2° - 3°- 4°

FEMMINILE 1°- 2° - 3°- 4°

COPPE E/ O TARGHE FINO AD ESAURIMENTO





