

ART. 1 – PRESENTAZIONE CAMPIONATO

La F.S.S.I. indice ed organizza con la collaborazione dell'ASD GSSP Padova e con l'assistenza tecnica della F.I.C.B. per il giorno sabato 16 Giugno 2018 a **Vertigo Sport Center Via Adelaide Ristori, 39 – 35128 Padova**

Il Campionato Italiano F.S.S.I. di Calcio Balilla.

La partecipazione è riservata a tutti gli atleti sordi regolarmente minuti di tessera F.S.S.I. per l'anno 2018 da esibire accompagnata da un documento di riconoscimento al Direttore di Gara.

ART. 2 – QUOTA DI ISCRIZIONE

La quota d'iscrizione per la partecipazione al Campionato è di **E. 25,00 (venticinque/00)** per ciascuna atleta, che dovrà essere versata tramite bonifico bancario:

IBAN: IT82U0622512195100000004582

CASSA DI RISPARMIO DEL VENETO

INTESTATO: A.S.D. - G.S.S.P.

CAUSALE: "CAMPIONATO ITALIANO FSSI DI CALCIO BALILLA 2018"

ART. 3 – TERMINE DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre il 31 Maggio 2018 inviando il modulo di iscrizione completato in tutte le sue parti ed allegando la copia del bonifico effettuato (si prega di rispettare la data di scadenza, ed inoltre non si accetta il pagamento sul luogo di gara per motivi organizzativi).

L'iscrizione e la copia del bonifico dovrà essere inviata ai seguenti destinatari:

ASD GSSP

asdgsspatavini@gmail.com

Direttore Tecnico F.S.S.I. Calcio Balilla

dtcalciobalilla@fssi.it

F.S.S.I. Federazione Sport Sordi Italia

tesseramento@fssi.it

ART. 4 – SEDE DI GARA

La gara si svolgerà presso Vertigo Sport Center Via Adelaide Ristori, 39 – 35128 Padova

ART. 5 – ARBITRAGGI E DIREZIONE DI GARA

TESSERAMENTO F.I.C.B. promozione E. 10,00 (solo per l'evento) con possibilità di farlo in loco

-Regolamento F.I.C.B.

-In sala sarà presente un Direttore di Gara

-Gli arbitraggi delle singole partite saranno lasciati ai giocatori impegnati nelle gare. Questi dovranno tenere un comportamento leale ed educato.

-Se dovessero verificarsi situazioni di contestazione, gli atleti impegnati, potranno chiedere l'intervento del Direttore di Gara, la decisione del quale sarà inappellabile.

-F.I.C.B. metterà a disposizione 1 direttore di gara

ART. 6 – DIVISA DI GARA

- Durante gli incontri è vietato l'uso della protesi acustica.
- 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. Parola, 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 sarò di 5 minuti; in caso di ritardo, se la squadra non si presentasse sul campo dopo le prime 3 chiamate pena sarà 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 mach successivo lo stesso giocatore avrà un'altra ammonizione, questa determinerà l'espulsione diretta della gara a fine incontro. 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 più 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 seguenti caso:

In possesso di palla, unicamente a palla ferma nelle specialità “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 saputo 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 può disturbare l'azione di gioco con movimenti oscillatori delle stecche retrostanti l'azione, ma può 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 può 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 può 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 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).
- Il palo metro; il salto stecca è ritenuto valido solo in fase di marcatura passiva su respinta diretta importa.
- Tirare al volo la palla proveniente da un salto stecca preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può 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 "VIA" 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

- Il Comitato Organizzatore declina ogni responsabilità in caso di danni a persone o cose di qualsiasi genere prima, durante o dopo le partite.

- 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.

PREMI

PER OGNI DISCIPLINA SONO PREVISTE:

CLASSIFICA SINGOLO MASCHILE

- 1° Posto medaglia FSSI
- 2° Posto medaglia FSSI
- 3° Posto medaglia FSSI

CLASSIFICA SINGOLO FEMMINILE

- 1° Posto medaglia FSSI
- 2° Posto medaglia FSSI
- 3° Posto medaglia FSSI

CLASSIFICA DOPPIO MASCHILE

- 1° Posto medaglia FSSI
- 2° Posto medaglia FSSI
- 3° Posto medaglia FSSI

CLASSIFICA DOPPIO FEMMINILE

- 1° Posto medaglia FSSI
- 2° Posto medaglia FSSI
- 3° Posto medaglia FSSI

CLASSIFICA GENERALE PER LA SOCIETÀ

- 1° Classificato Trofeo
- 2° Classificato Trofeo
- 3° Classificato Trofeo

Saranno premiate tutte le società