

REGOLAMENTO DI GIOCO CALCIO BALILLA CLASSICO

TORNEO DELLE VIE OPPEANO 2026

- art. 1)** Ogni incontro sarà composto da 2 partite e, in caso di pareggio, si effettuerà la “bella” (una terza partita di spareggio).
- art. 2)** L’età minima di partecipazione è di 14 anni.
- art. 3)** Vince la partita la coppia che per prima realizza 7 goal, in caso di parità 6-6 vince chi segna per primo il 7° goal.
- art. 4)** Alla fine di ogni partita si effettua il cambio campo.
- art. 5)** Il giudizio degli arbitri sarà insindacabile.
- art. 6)** Si decide chi inizia il gioco a sorte, pari e dispari tra i due portieri e la coppia che ha vinto il sorteggio può scegliere il campo.
- art. 7)** La pallina si posiziona nella zona difensiva, e prima di essere lanciata verso la porta avversaria deve essere fatta battere contro una sponda del campo di gioco.
- art. 8)** Il giocatore in difesa prima di tirare dovrà dare esplicito avvertimento di inizio gioco dicendo, "BUONA" e attendere la risposta “VAI” dall’avversario, solo a questo punto sarà considerato VALIDO l’inizio di gioco.
- art. 9)** Le palline successive alla prima andranno a chi ha subito goal.
- art. 10)** Nel caso in cui la pallina esca dal campo riprende il gioco il portiere che ha subito l’ultimo goal.
- art. 11)** Sono vietate girelle, ganci, trascinamenti, doppi tocchi; la squadra avversaria potrà fermare il gioco e chiamare fallo (la palla andrà al portiere della squadra che ha subito il fallo).
- art. 12)** Sono vietati tiri dopo passaggi tra giocatori della stessa stecca senza che vi sia stato prima un tocco a sponda, l’eventuale gol sarà nullo; vale la regola del fallo di cui sopra.
- art. 13)** Il rimpallo fortuito tra giocatori della stessa stecca non è considerato fallo ed un eventuale gol sarà valido;
- art. 14)** Se la pallina scavalca una stecca o va in porta passando dietro il portiere non è fallo;
- art. 15)** Nel caso in cui al portiere, durante la battuta, sfugga la pallina o sbagli in qualche modo, sarà l’attaccante avversario a decidere se dare o meno la pallina al portiere;

art. 16) Nel caso in cui la pallina si fermi entro la zona di difesa, questa andrà al portiere più vicino, mentre in ogni altra zona la pallina andrà al portiere che ha subito l'ultimo gol, MA SOLO DOPO CHE QUESTA SI SARA' COMPLETAMENTE FERMATA.

art. 17) A gioco iniziato sono considerate azioni di disturbo: grida, esclamazioni e qualsiasi movimento atto a distrarre l'azione avversaria.

art. 18) Il torneo è suddiviso in una prima parte a girone unico.

I punti per la classifica saranno assegnati rispettando questi vincoli:

- punteggio di **2 – 0** o **0 – 2**: 3 punti alla squadra vincitrice e 0 punti alla squadra perdente
- punteggio di **2 – 1** o **1 – 2**: 2 punti alla squadra vincitrice e 1 punto alla squadra perdente

In caso di parità, la classifica della fase a gironi viene così determinata:

- scontro diretto
- miglior differenza reti

Le prime 8 squadre passano alla fase finale ad eliminazione:

- Quarti finali QF1 1° vs 8°
- Quarti finali QF2 2° vs 7°
- Quarti finali QF3 3° vs 6°
- Quarti finali QF4 4° vs 5°

Seguiranno semifinali e finali

art. 19) La classifica finale del torneo decreterà il vincitore del torneo e l'assegnazione dei punti, nel caso in cui la stessa contrada abbia più squadre posizionate nei primi 4 posti, ad ogni squadra della stessa contrada posizionata più in basso in classifica dei propri compagni prenderà 1 punto e toglierà la possibilità alle altre contrade di prendere i punti per quel posizionamento a livello di torneo delle vie. In pratica se una contrada posiziona 2 squadre al 1° ed al 2° posto il punteggio totale sarà 8, la 3° classificata se è di un'altra contrada prenderà 3 punti e la quarta 1.