



Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali

REGOLAMENTO “TRADIZIONALE” VERSIONE 2023



Revisione 23.0

1. REGOLAMENTO DOPPIO ROLLERBALL	2
1.1. INDICAZIONI GENERALI	2
1.2. FASI PRELIMINARI, INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO	2
1.3. IL SERVIZIO	2
1.3.1. IL "SERVIZIO DAL CENTRO"	3
1.3.2. IL "SERVIZIO A ZONA"	4
1.3.3. IL "SERVIZIO DALLA DIFESA"	5
1.3.4. SERVIZIO ERRATO	5
1.3.5. SERVIZIO NON VALIDO	6
1.3.6. SERVIZIO INVERTITO	6
1.4. POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA	6
1.5. IL TIME OUT	6
1.6. INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO	7
1.7. ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE	7
1.7.1. Da ogni stecca e in ogni zona del campo	7
1.7.2. Nella zona della difesa	7
1.7.3. Nella zona di attacco	8
1.8. ESECUZIONI E AZIONI VALIDE	8
1.8.1. Nella zona della mediana	8
2. REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE	8
3. DEFINIZIONI (STRALCIO DEL WIKI-BALILLA)	9
3.1. PARTI DEL CAMPO DI GIOCO	9
3.2. FUORI CAMPO	9
3.3. OSTRUZIONE AL GIOCO	9
3.4. SERVIZI	10

1. REGOLAMENTO DOPPIO ROLLERBALL

1.1. INDICAZIONI GENERALI

1. Per ogni dubbio o controversia non contemplata nel procedimento di gara, l'arbitro o il DG devono consultare il regolamento generale.
2. La specialità del TRADIZIONALE si basa sul seguente principio base: sono ammessi un numero illimitato di tocchi della pallina tra omini nella stessa "zona di campo" (difesa, mediana, attacco) entro un tempo prestabilito.
3. Restando nel limite del principio base della specialità è consentito il "tiro":
 - in 1 tocco singolo per stecca;
 - in 2 o più tocchi per stecca con un tocco a sponda e/o battente prima del "tiro"

1.2. FASI PRELIMINARI, INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

4. In ogni competizione le fasi preliminari (riscaldamento, sorteggio, scelta del campo ecc..) sono descritte nel regolamento generale e/o nel procedimento di gara.
5. L'incontro ha inizio con il primo servizio del battitore da effettuarsi entro trenta secondi dal sorteggio (penalità: "Cambio Palla").
6. La ripresa del gioco deve avvenire convenzionalmente entro dieci secondi dall'evento che ha causato l'interruzione.
7. L'arbitro ha piena facoltà di concedere maggior tempo in caso di eventi accidentali.

1.3. IL SERVIZIO

8. Nel regolamento *Tradizionale* ci sono tre tipi di servizio:
 - a) "Servizio dal centro"
 - b) "Servizio dalla difesa"
 - c) "Servizio a zona"
9. Il battitore ha diritto a due tentativi per rendere valido l'inizio del gioco. In caso di servizio "errato", avrà la possibilità di effettuare un secondo tentativo. Se anche il secondo servizio risulterà "errato" si effettuerà un "cambio palla".
10. Il secondo servizio deve essere obbligatoriamente eseguito dallo stesso giocatore che ha effettuato il primo; in caso contrario il servizio è da considerarsi "errato" e pertanto si procede al "cambio palla".

11. La corretta sequenza delle azioni che precedono il servizio è:
- La squadra con il diritto di servizio annuncia l'inizio del gioco con l'appropriato termine "vado" (entro 5 secondi dal termine dell'azione precedente)
 - Un qualsiasi avversario risponde in maniera chiara ed udibile con l'appropriato termine "vai" entro il tempo massimo di tre secondi.
 - Da questo momento l'attaccante che deve effettuare il servizio ha tre secondi per lanciare la pallina verso la sponda antistante. Nel caso del "servizio dalla difesa" il difensore ha 5 secondi per effettuare la "procedura di partenza".
12. Nel caso in cui uno o più giocatori non siano in grado, per qualsiasi motivo, di pronunciare correttamente i termini appropriati o di udire indistintamente gli stessi il DG dovrà adoperarsi per risolvere il problema in modo da non penalizzare nessuno dei partecipanti. In questa particolare regola viene lasciata la libertà di intervento al DG per favorire la risoluzione di qualsiasi caso.

1.3.1. IL "SERVIZIO DAL CENTRO"

13. Ogni "servizio dal centro" deve essere effettuato al centro del campo, ovvero nell'area di gioco delimitata dalle stecche delle mediane.
14. Il battitore ha la possibilità di utilizzare solamente le aste del centro-attacco.
15. La pallina deve essere lanciata in un unico movimento con la mano a bordo del campo senza ostruire la visuale all'avversario.
16. Le mediane, nel momento del lancio della pallina, devono avere una posizione perpendicolare al campo da mantenere fino a quando la pallina tocca la sponda antistante il battitore.
17. Il movimento assiale di qualsiasi stecca è consentito dopo il lancio della pallina.
18. Durante il servizio le stecche degli attaccanti possono essere alzate solo se impugnate.
19. Durante il lancio della pallina è consentito toccare il "tavolo di gioco" solo con l'ausilio delle "manopole".
20. Durante il servizio la pallina non può toccare il "bordo del campo" di gioco.
21. Se, durante il lancio, la pallina dovesse scivolare dalla mano del giocatore senza toccare il tavolo da gioco, il servizio è da ritenersi "nullo".
22. Il secondo "nullo" consecutivo rende il servizio "errato".
23. I servizi "non validi" possono essere considerati, a discrezione dell'arbitro, "ostruzione al gioco".
24. Se, dopo aver colpito la sponda antistante il battitore, la pallina dovesse fermarsi contesa tra le due mediane, senza poter essere toccata, il servizio è da considerarsi "errato".
25. In fase di battuta il "tiro-tiro" è considerato fallo.
26. In fase di battuta il "gancio su tiro unico" fatto con il primo tocco è considerato valido.
27. In fase di battuta l'eventuale contropiede di mediana con doppio tocco ("tiro-tiro", "stop e tiro" e "gancio su tiro unico") è da considerarsi fallo.

28. Il servizio dal centro può essere:
- Un servizio di prima.
 - Un servizio ad uscire.

SERVIZIO DI PRIMA

29. Si ha diritto ad un “servizio di prima” nei seguenti casi:
- Servizio di inizio partita.
 - Alla ripresa del gioco in seguito ad un goal subito.
 - Alla ripresa del gioco a causa di un fallo subito.
30. A seguito di un lancio valido è possibile:
- Segnare calciando la pallina direttamente o indirettamente verso la porta.
 - Palleggiare tra gli omini della mediana ed effettuare il passaggio/tiro solo dopo aver toccato la sponda e/o il battente laterale.
 - Calciare la pallina anche con il retro dell'omino.

SERVIZIO AD USCIRE

31. Si ha diritto ad un “servizio ad uscire” nel caso di Golden goal (Servizio dalla Difesa non previsto).
32. Nel “servizio ad uscire” qualsiasi goal è valido solo se avvengono in sequenza le seguenti condizioni:
1. la pallina ha toccato una sponda di fondo o un battente di fondo o il palo della porta
 2. la pallina viene calciata da un omino di qualsiasi stecca
33. In caso di goal/autogol non valido il servizio è da considerarsi “errato”.

1.3.2. IL “SERVIZIO A ZONA”

34. Si ha diritto ad un “servizio a zona” quando l'avversario fa perdere irregolarmente il controllo della pallina o in caso di interruzione accidentale.
35. Il gioco riprende nella zona in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione o del fallo subito. Nel caso di fallo subito il battitore deve scegliere se eseguire una battuta dal centro di prima o riprendere il gioco da dove era stato interrotto.

36. La ripresa del gioco consiste nell'eseguire in sequenza le seguenti azioni:
- Posizionare la pallina completamente ferma in un qualsiasi punto della zona di partenza
 - Eseguire la procedura "vado-vai"
 - Eseguire una delle seguenti procedure:
 - Difesa – stessa procedura del "servizio dalla difesa" (vedi par.1.3.3)
 - Centrocampo – far toccare alla pallina due volte un battente laterale qualsiasi
 - Attacco – far toccare alla pallina entrambe i battenti laterali
37. Terminata la suddetta procedura si ha a disposizione il tempo prestabilito per completare l'azione (è possibile calciare utilizzando un solo tocco)

1.3.3. IL "SERVIZIO DALLA DIFESA"

38. Si ha diritto ad un "servizio dalla difesa" nei seguenti casi:
- Palla ferma non raggiungibile da alcun omino. Il servizio sarà effettuato dalla difesa più vicina al punto in cui si è fermata la pallina (tranne quanto stabilito nel punto successivo);
 - Palla ferma, tra le due mediane, non raggiungibile da alcun omino (solamente in questo caso batte l'ultimo che ha subito goal);
 - "Fuori Campo". Il servizio sarà effettuato da chi ha subito l'ultimo goal.
39. Ogni "servizio dalla difesa" deve essere effettuato nella zona di campo tra il battente di fondo e la stecca della difesa.
40. Il battitore ha la possibilità di utilizzare solamente le aste della difesa.
41. Il "servizio dalla difesa" consiste nel posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della difesa. Successivamente il battitore, dopo aver seguito quanto descritto nel punto 10 ("Vado-Vai"), provvede ad effettuare la corretta "procedura di partenza", ovvero far toccare alla pallina il battente e/o la sponda di fondo ed a seguito di uno "stop", il battente laterale. A seguito della suddetta procedura il battitore potrà calciare la pallina nel computo dei tre tocchi.
42. Durante il Servizio, il movimento "oscillatorio" di qualsiasi stecca è consentito solo dopo che il battitore ha eseguito la procedura di partenza.
43. Durante la procedura di partenza è consentito toccare il "tavolo di gioco" solo con l'ausilio delle "manopole".
44. In fase di "servizio dalla difesa" il doppio tocco ("tiro-tiro", "stop e tiro" e "gancio su tiro unico") è considerato sempre fallo.

1.3.4. SERVIZIO ERRATO

45. Se la squadra al servizio non rispetta le regole 10,11,13,14,15,16,17,18,19,20,22,24,33,36,39,40,41,42 e 43 il servizio è da considerarsi "errato".

1.3.5. SERVIZIO NON VALIDO

46. Se la squadra che si oppone al servizio non rispetta le regole 16,17,18,19,40 e 43 il servizio può considerarsi “non valido”.
47. In caso di servizio “non valido” il battitore ripete la battuta ed ha a disposizione lo stesso numero di tentativi che aveva prima dell’infrazione dell’avversario.
48. I servizi “non validi” possono essere considerati, a discrezione dell’arbitro, “ostruzione al gioco”.

1.3.6. SERVIZIO INVERTITO

49. Se il servizio viene effettuato dalla squadra che non ne ha il diritto, il servizio viene considerato “invertito” e, pertanto, ogni azione seguente non sarà valida e si ripartirà come se nulla fosse successo anche in caso di goal.

1.4. POSSESSO E CONTROLLO DELLA PALLINA

50. Il gioco consente 7 secondi di possesso palla in tutte le zone del campo e il tocco con l’omino o con la stecca di un’altra zona del campo annulla tutti i secondi di possesso palla precedenti.
51. I secondi verranno conteggiati dal primo tocco effettuato da un omino della zona interessata e, durante il servizio, dal momento in cui è stata effettuata la procedura di partenza.
52. 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 con velocità adeguata a quella della pallina.

1.5. IL TIME OUT

53. Il time out si può richiedere solo nei seguenti casi:
 - dopo un goal
 - dopo un fallo
 - in caso di “fuori campo”
 - palla ferma
54. Dopo un time out si riparte da dove è stato interrotto il gioco.
55. Il numero dei time out disponibili per ogni partita è scritto nel procedimento di gara.
56. Durante il time out i giocatori non possono interagire con le stecche del tavolo.

1.6. INFRAZIONI E FALLI DI GIOCO

57. Il fallo di gioco va segnalato indistintamente dal portiere o dall'attaccante offeso, attraverso un chiaro "fallo" oppure "no". Il giocatore o la squadra offesa può attuare la regola del vantaggio a sua discrezione.

1.7. ESECUZIONI E AZIONI NON VALIDE

1.7.1. *Da ogni stecca e in ogni zona del campo*

58. In caso di palla "contesa" non è consentito prendere la pallina con le mani fino a quando la corsa della stessa non sia terminata (completamente ferma).
59. Il cambio di mano in fase di gioco con pallina in movimento.
60. Nell'esecuzione di tiro non si può lasciare la mano dall'impugnatura delle stecche.
61. Esecuzioni di tiro a palla ferma.
62. Far girare la stecca più di 360°.
63. "Sbattere" una qualsiasi stecca senza intercettare la pallina.
64. "Sbattere" una qualsiasi stecca sul tiro in direzione opposta allo stesso.
65. Segnare un goal con il gancio o qualsiasi doppio tocco sia su tiro unico sia in fase di marcatura attiva e passiva.
66. Tirare direttamente una pallina proveniente da un salto stecca anche se preceduta da uno o più tocchi delle stecche avversarie; in tal caso si può rimanere in possesso palla ma, prima di effettuare un passaggio e/o tiro, la pallina deve toccare il battente laterale.
67. Trascinare la palla con l'omino prima del tiro o del passaggio.
68. Goal diretto nel caso in cui la pallina abbia saltato una o più stecche.
69. Schiacciare la pallina contro la sponda e/o palo sia in marcatura che in azione attiva se si perde il possesso palla.
70. Spostare il calciobalilla durante il gioco.
71. La "pizzicata" se a seguito della stessa si perde il possesso palla.
72. Il "Jarring".

1.7.2. *Nella zona della difesa*

73. Il Tirare con la stecca del portiere a seguito di due tocchi consecutivi della stecca dei difensori senza che la pallina sia andata a sponda.
74. Tirare con la stecca dei difensori a seguito di due tocchi consecutivi della stecca del portiere senza che la pallina sia andata a sponda.

1.7.3. Nella zona di attacco

75. Calciare al volo, ovvero al primo tocco, a seguito di un doppio tocco valido della mediana (vedi regola 77). Come per la regola 66 è possibile rimanere in possesso palla ma, prima di effettuare un passaggio e/o tiro, la pallina deve toccare il battente laterale

1.8. ESECUZIONI E AZIONI VALIDE

76. Due o più tocchi in fase di contrapposizione passiva escluso lo “stop e tiro” e “tiro-tiro” con uno o più omini.

1.8.1. Nella zona della mediana

77. Due o più tocchi in fase di contrapposizione attiva escluso lo “stop e tiro” e “tiro-tiro” con uno o più omini solo con palla proveniente da una stecca dell'avversario antistante.

2. REGOLAMENTO SINGOLO TRADIZIONALE

La specialità del singolo TRADIZIONALE usufruisce dello stesso regolamento del DOPPIO TRADIZIONALE con le seguenti varianti:

78. Le stecche non impugnate non possono rimanere alzate;
79. Se una stecca non impugnata intercetta la pallina, questa può essere passata, lasciata scorrere o calciata in porta senza considerare tale azione come fallo;
80. È consentito spostare le stecche o adeguarle al marcamento solo con gli arti superiori;
81. Non è considerato tocco, l'intercettazione della palla con l'omino di una stecca non impugnata.

3. DEFINIZIONI (STRALCIO DEL WIKI-BALILLA)

3.1. PARTI DEL CAMPO DI GIOCO

- **Campo di gioco:** Parte piatta dove scorre la pallina;
- **Bordo:** Parte superiore dei battenti laterali e di fondo (generalmente in metallo).
- **Omino:** Sagoma che raffigura un calciatore.
- **Stecche:** Aste metalliche alle quali sono ancorati gli omini.
- **Porta:** Parte cava del “battente di fondo” protetta dal portiere.
- **Pali:** Estremità laterali della porta.
- **Traversa:** Estremità superiore della porta.
- **Sponda di Fondo:** Angolare con pendenza situato a destra e a sinistra della porta e/o parte parallela al lato corto del campo da gioco;
- **Sponda Laterale:** Parte parallela al lato lungo del campo gioco tra i due angolari opposti.
- **Battente di Fondo:** parte in legno più corta e perpendicolare che delimita il perimetro del campo di gioco
- **Battente Laterale:** parte in legno più lunga e perpendicolare che delimita il perimetro del campo di gioco

3.2. FUORI CAMPO

Si considera Fuori Campo la pallina che tocca una parte esterna al campo di gioco (pavimento, parte esterna delle aste, manopole, giocatori, segnapunti ecc..) o che entra in porta passando sopra la stecca del portiere.

N.B. Se la pallina corre o tocca la parte superiore delle sponde o i bordi del calciobalilla e rientra in gioco non è da considerarsi “fuori campo” e si continua a giocare.

3.3. OSTRUZIONE AL GIOCO

Qualsiasi Azione, Fatto, Comportamento con cui si tende volutamente e sistematicamente a ostacolare il regolare svolgimento e/o ripresa del gioco. Solo l'arbitro e/o il DG possono valutare e, di conseguenza sanzionare in base alla gravità, se l'azione, il fatto o il comportamento sono “ostruzione al gioco”.

3.4. SERVIZI

- **Servizio “Nullo”:** Circostanza nella quale il lancio della pallina non viene effettuato per causa accidentale o volontaria;
- **Servizio “Non Valido”:** Circostanza nella quale l’avversario ostruisce il lancio della pallina;
- **Servizio “Invertito”:** Effettuato dalla squadra non avente diritto;
- **Servizio “Errato”:** azione passibile di penalità;

Dopo il primo servizio errato è possibile effettuare il secondo.

Dopo il secondo servizio errato si procede con il “cambio palla”

- **Cambio Palla:** azione che avviene dopo due servizi errati concedendo la battuta all’avversario; la battuta deve avvenire con la stessa modalità dell’ultimo turno.

In caso di golden-goal l’unica battuta di partenza ammessa è quella ad uscire a meno che non si tratti di una battuta di prima a seguito di un fallo di gioco.

- **Servizio di Prima:** il servizio che consente di segnare direttamente sul lancio della pallina.
- **Servizio ad Uscire:** il servizio che non consente di segnare prima che la pallina non abbia toccato la sponda di fondo o il battente di fondo per rendere l’azione valida con il tiro ai fini del goal.
- **Servizio dalla Difesa:** Il “servizio dalla difesa” consiste nel posizionare la pallina completamente ferma in qualsiasi parte della difesa. Successivamente il battitore, dopo aver seguito la procedura descritta dai primi due sottopunti del seguente punto 17, deve effettuare la “procedura di partenza” che consiste nel far toccare alla pallina il battente e/o sponda di fondo e successivamente, a seguito di uno “stop e palleggio”, il battente e/o sponda laterale. Successivamente potrà effettuare il servizio calciando la pallina stessa.