

IL BALILLA DEI OSEI

Regolamento ufficiale

1° TORNEO DI CALCIO BALILLA UMANO

2 – 6 settembre 2026 · Corte Palazzo Ragazzoni · Sacile (PN)

Ente promotore: **Pro Sacile APS**

Indice

1	Iscrizione e note	3
2	A chi è rivolto	3
3	Svolgimento torneo	4
4	Calendario partite	4
5	Durata delle partite	5
6	Sostituzioni	5
7	Gestione dei ritardi	5
8	Svolgimento del gioco	5
9	Regole di gioco	6
10	Arbitraggi	7
11	Verifica risultati fase di qualificazione	7
12	Classifiche e spareggi	7
13	Migliori classificate	8
14	Fase a eliminazione diretta	8

La manifestazione si svolgerà dal 2 al 6 settembre 2026 presso la corte di Palazzo Ragazzoni a Sacile in occasione della 753^a Sagra dei Osei. Il gioco è una trasposizione del tradizionale gioco da tavolo che viene messo in pratica in una struttura gonfiabile appositamente realizzata. I componenti delle due squadre (5 per ogni squadra) si dispongono ordinatamente ed in maniera alternata all'interno della struttura e sono parzialmente bloccati, mediante un'imbracatura, ad un'asta di scorrimento che ne condiziona il movimento. L'ente promotore del torneo è Pro Sacile APS.

1 Iscrizione e note

La quota di iscrizione è di € 100 per ogni squadra.

L'iscrizione si effettua esclusivamente tramite il modulo online disponibile su ilbalilladeiosei.com. Le iscrizioni chiudono al raggiungimento del numero massimo di squadre previsto per ciascun torneo o alla data di scadenza indicata sul sito.

Ai fini dell'iscrizione si richiede inoltre, quale condizione della stessa la consegna degli appositi moduli compilati in ogni parte e sottoscritti da ogni componente. La squadra risulta regolarmente iscritta al momento del versamento di una caparra o dell'intera quota di iscrizione, da versare entro la sera dei sorteggi.

L'Organizzatore declina ogni responsabilità per fatti, danno o incidenti che potranno accadere ai giocatori, prima, durante o dopo lo svolgimento del torneo.

L'Organizzatore si riserva di modificare il presente regolamento e lo svolgimento delle partite, in rapporto alla situazione meteo, a particolari circostanze che dovessero verificarsi ed in ogni caso a suo insindacabile giudizio.

2 A chi è rivolto

Il Torneo è rivolto a squadre composte da giocatori dai 14 anni di età compiuti in sù, e di ogni livello di gioco.

Ogni squadra è composta da 5 giocatori in campo: un portiere, 2 centrocampisti e 2 attaccanti, più eventuali riserve (max 10 giocatori in lista). Le liste vanno consegnate il giorno dei sorteggi.

Nessun giocatore o giocatrice può far parte di più squadre dello stesso torneo.

Il torneo **misto** prevede l'iscrizione di componenti di entrambi i sessi, mentre il torneo **femminile** è riservato alle sole donne. Una giocatrice può giocare sia nel torneo misto sia in quello femminile, con una squadra per ciascun torneo. L'iscrizione di un giocatore a più squadre dello stesso torneo comporta la squalifica della squadra dalla competizione.

Fino all'inizio del Torneo — la prima partita in calendario — la lista si può correggere liberamente, anche sostituendo un giocatore con un altro: è il momento in cui vanno verificati i nomi. **Dall'inizio del Torneo i componenti già in lista non possono essere rimossi, modificati o sostituiti:** si possono solo aggiungere giocatori negli slot ancora liberi, e anche chi viene aggiunto non può poi essere rimosso o sostituito. **Le aggiunte sono possibili fino al termine della fase a gironi:** una volta registrato il risultato dell'ultima partita dei gironi di entrambi i tornei, la lista non può più essere modificata. Non possono essere aggiunti giocatori già iscritti allo stesso torneo con un'altra squadra, pena la squalifica della squadra dalla competizione. Eventuali errori materiali riscontrati a Torneo iniziato vanno segnalati all'Organizzatore, che provvede alla correzione.

UN GIOCATORE SOSPESO DALL'ARBITRO O DAL DIRETTORE DEL TORNEO PUÒ ESSERE SOSTITUITO IN CAMPO DAI COMPONENTI GIÀ IN LISTA; LA SOSTITUZIONE NON MODIFICA LA LISTA CONSEGNATA.

3

Svolgimento torneo

La struttura definitiva del torneo verrà resa nota una volta chiuse le iscrizioni, in base al numero di squadre partecipanti. In ogni caso il torneo sarà strutturato in una fase a gironi e in una successiva fase a eliminazione diretta. È garantito un minimo di 3 partite per ogni squadra. L'Organizzatore si riserva il diritto di cambiare la formula del torneo in base al numero delle squadre iscritte e di controllare i nomi dei componenti della squadra prima dell'inizio di una partita tramite appello per evitare che un giocatore giochi in più squadre dello stesso torneo. La composizione dei gironi avverrà mediante sorteggio. La data dei sorteggi viene comunicata una volta chiuse le iscrizioni.

4

Calendario partite

Le partite si svolgeranno nei seguenti giorni ed orari indicativi. Il calendario e le giornate di gioco definitivi verranno redatti solo alla chiusura delle iscrizioni.

Giorno	Orario
Giovedì 3 settembre	dalle ore 20:00 alle 23:00
Venerdì 4 settembre	dalle ore 20:00 alle 23:00
Sabato 5 settembre	dalle ore 19:00 alle 02:30
Domenica 6 settembre	dalle ore 16:00 alle 19:30

5 Durata delle partite

Ogni gara della fase a gironi ha una durata di 14 minuti, suddivisi in due tempi da 7 ciascuno. Le gare della fase a eliminazione diretta hanno una durata di 20 minuti, suddivisi in due tempi da 10 minuti ciascuno. L'arbitro può concedere, a sua insindacabile discrezione, un tempo di recupero alla fine della seconda frazione di gioco.

6 Sostituzioni

Le sostituzioni possono essere effettuate solo tra il primo e il secondo tempo (fatta eccezione per eventuali infortuni).

7 Gestione dei ritardi

Le squadre che non dovessero presentarsi al campo da gioco o dovessero presentarsi con ritardi superiori ai 10 minuti rispetto ai tempi indicati nei Tabelloni di Gara saranno dichiarate perdenti con un parziale di 3 (tre) reti subite e di 0 (zero) reti realizzate. La squadra presente al campo da gioco sarà dichiarata vincente dell'incontro e le saranno conteggiati 3 punti con un parziale di 3 (tre) reti realizzate e di 0 (zero) reti subite. Qualora passati i 10 minuti la squadra si presenti con una formazione incompleta a causa del ritardo di uno o più componenti della stessa sarà a loro discrezione decidere se giocare o meno l'incontro. I giocatori mancanti potranno subentrare solo alla fine del primo tempo.

8 Svolgimento del gioco

L'inizio del gioco viene dato dall'arbitro che, all'altezza del centrocampo, lancia la palla verso la sponda a lui opposta e tra le due mediane; il pallone non può essere intercettato prima che tocchi la sponda. Il gioco deve svolgersi in maniera veloce e senza che la palla venga fermata.

Quando la palla esce dal campo, viene rimessa in gioco dall'arbitro.

Dopo un goal, la palla viene rimessa in gioco dall'arbitro con le stesse modalità e regole del calcio di inizio.

Si ritiene goal valido quando la palla supera completamente la linea di porta.

Il portiere può tenere la palla per 5 secondi senza limiti di tocchi.

9 Regole di gioco

È proibito entrare all'interno del rettangolo di gioco con braccialetti, orecchini, orologi. Sarà ritenuto gioco violento qualsiasi azione, giudicata dall'arbitro, che possa mettere in condizione l'avversario di subire qualsiasi danno per gioco scorretto. L'arbitro ha la facoltà di richiamare il giocatore al rispetto delle regole e del senso civico e di allontanarlo dal gioco con relativa squalifica. L'arbitro può allontanare un giocatore dal campo per un tempo compreso tra i due minuti e tutto il resto della gara. In caso di comportamento molto scorretto l'arbitro, d'intesa con gli organizzatori può comminare al giocatore una squalifica da una a quattro giornate. Vince chi fa più goal nel tempo stabilito.

Nel gioco è vietato:

- ❌ tenere la gamba tesa o il piede a martello;
- ❌ staccare le mani dall'asta quando si è interessati all'azione;
- ❌ appendersi alle aste e allungarsi eccessivamente per raggiungere il pallone;
- ❌ stoppare il pallone;
- ❌ il passaggio volontario sulla stessa linea;
- ❌ il contatto fisico con i giocatori avversari;
- ❌ saltare per intercettare il pallone;
- ❌ al portiere staccare le mani dall'asta per parare il pallone, nel caso il portiere intercetti la palla con le mani mentre sta entrando in porta viene considerato come goal valido;
- ❌ al portiere di auto alzarsi la palla ed effettuare una azione di gioco;

Il mancato rispetto di questi divieti sarà considerato fallo e comporterà l'interruzione del gioco. Al 5° fallo, o suo multiplo, verrà assegnato un calcio di rigore contro, che sarà calciato da uno dei due giocatori della linea offensiva avversaria. Il conteggio dei falli è per squadra e per partita; pertanto, non si azzerano tra le due frazioni di gioco ma solo al termine della partita.

Il goal viene considerato valido ogni volta che il pallone oltrepassa completamente la linea di porta con un'azione svolta regolarmente.

Il goal non viene considerato valido quando:

-  viene realizzato a seguito di un passaggio diretto della stessa linea;
-  viene realizzato dopo che il pallone è stato stoppato da un giocatore;
-  viene realizzato a pallone fermo;
-  l'attaccante non esegue velocemente il tiro in porta in seguito ad una sponda;
-  chi riceve un passaggio dal compagno di stecca calcia in porta senza prima giocare di sponda (gancio).

10

Arbitraggi

Gli incontri della fase di qualificazione e della fase finale saranno diretti da un qualificato staff arbitrale. Tutti gli incontri dovranno essere ispirati al principio del "fair play": i partecipanti dovranno accettare le decisioni arbitrali e mantenere un comportamento rispettoso nei confronti degli avversari e degli stessi arbitri; in caso contrario, a insindacabile giudizio del Direttore del Torneo, nei casi più gravi potrà essere decisa l'esclusione dal Torneo senza che ciò comporti obbligo di rimborsi da parte dell'Organizzatore.

11

Verifica risultati fase di qualificazione

Durante la fase di qualificazione le squadre avranno l'obbligo di verificare l'esatta trascrizione dei risultati finali dei propri incontri sui Tabelloni di Gara (esposti presso l'area riservata alla Segreteria Organizzativa).

ATTENZIONE: TERMINATI GLI INCONTRI DEL PROPRIO GIRONE NON SARÀ ACCETTATA ALCUNA RICHIESTA DI MODIFICA DEI RISULTATI.

12

Classifiche e spareggi

Nella fase a gironi i punti sono assegnati così: 3 per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta.

La classifica di ciascun girone, e con essa il passaggio del turno, si determina applicando nell'ordine questi criteri:

-  **Maggior numero di punti totalizzati**
-  **Esito degli scontri diretti**
-  **Miglior differenza reti**

4 Maggior numero di gol realizzati

5 Età media inferiore

13 Migliori classificate

Se la formula del torneo lo prevede, il tabellone della fase a eliminazione diretta viene completato con le migliori squadre che hanno chiuso il proprio girone nella stessa posizione (ad esempio le migliori terze). Quante posizioni e quante squadre accedono in questo modo viene comunicato con la struttura definitiva del torneo.

Queste squadre formano un'unica graduatoria, stilata applicando nell'ordine:

1 Maggior numero di punti totalizzati

2 Miglior differenza reti

3 Maggior numero di gol realizzati

4 Età media inferiore

Non si considerano gli scontri diretti, perché le squadre provengono da gironi diversi.

Se per esigenze organizzative i gironi non hanno tutti lo stesso numero di squadre, la graduatoria delle migliori classificate tiene conto solo delle partite giocate contro le squadre classificate nelle prime posizioni del proprio girone, fino al numero di squadre del girone meno numeroso. Nei gironi più numerosi non si considerano quindi i risultati ottenuti contro le ultime classificate in eccedenza, e tutte le squadre vengono confrontate sullo stesso numero di partite.

Esempio: con gironi da 5 e da 4 squadre, per le terze dei gironi da 5 non si conta la partita contro la quinta classificata; tutte le terze vengono così valutate su 3 partite.

Questa esclusione vale solo per la graduatoria delle migliori classificate: la classifica di ciascun girone resta quella determinata da tutte le partite giocate.

14 Fase a eliminazione diretta

Nel primo turno della fase a eliminazione diretta non si affrontano squadre provenienti dallo stesso girone. La regola non si applica quando la struttura del torneo non lo consente, come nel caso di un girone unico.

Nella fase a eliminazione diretta, in caso di pareggio a fine partita, per determinare il passaggio del turno verranno effettuati 3 calci di rigore per ogni squadra; in caso di un ulteriore pareggio, si procederà ad oltranza con i calci di rigore.

Contatti

Email · info@ilbalilladeiosei.com

Sito · ilbalilladeiosei.com

**IL BALILLA
DEI OSEI**