

ROLLERBALL STAGIONE 2024- 2025



# REGOLAMENTO NAZIONALE AICS

## Generale:

- Max 8 giocatori per Squadra
- Tempo match 20 minuti, ogni 5 breack per cambio giocatori (facoltativo)
- 2 arbitri in campo
- 1 segna punti
- 1 lanciatore

## Abbigliamento:

Body Società o pantaloncini e maglietta, calotte colorate

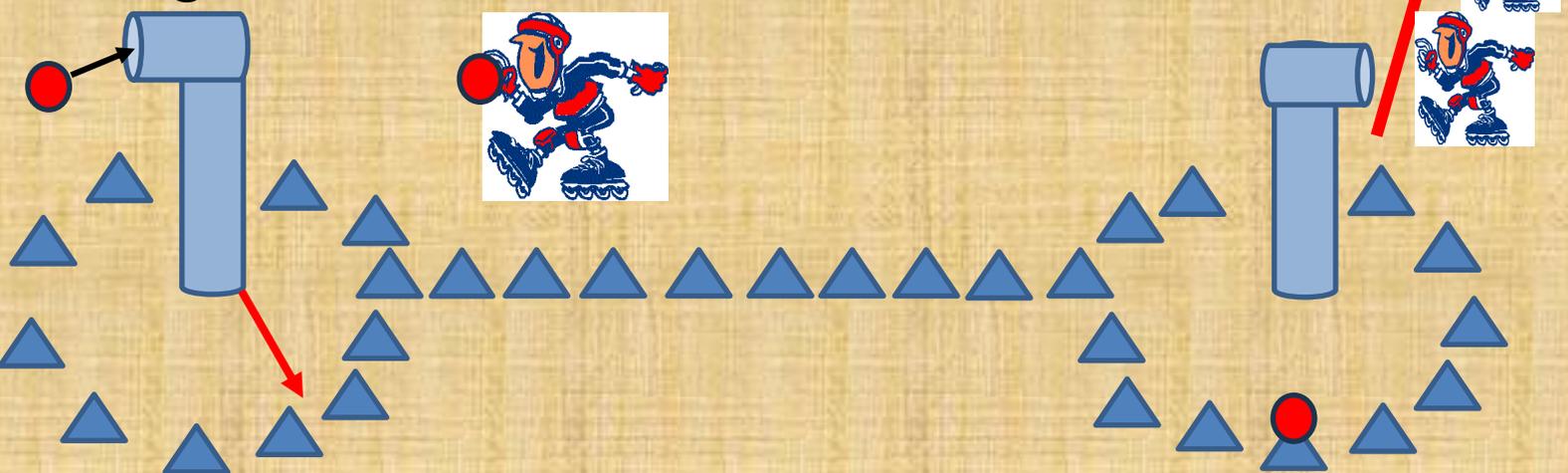
Protezioni: casco ginocchiere polsiere gomitiere obbligatorie

## Attrezzi in campo

Conetti colorati, 2 tubi alti cm 130 con curva

Inizio gioco in senso antiorario

Partenza



2 Palline di gomma piuma: 1 in campo, la seconda di scorta.

## Distanze:

tra il tubo e i conetti in cerchio, cm 200 / 220;

mentre, tra i due tubi la distanza dipenderà dalle dimensioni della pista, che deve garantire un raggio di azione per i giocatori.

## Regolamento e svolgimento del match

- Per il Torneo Nazionale sono necessarie almeno 4 Squadre per un massimo di 6.
- Due squadre in campo per ogni match.
- 16 giocatori in campo posizionati per il primo match in direzione antioraria.
- Il lancio della pallina a inizio gioco e durante il match, lo effettua un arbitro o un addetto al lancio, posizionandosi dietro ai giocatori allineati alla partenza.
- Con un segnale vocale “GUARDARE AVANTI”, l’arbitro lancia la pallina in direzione del giro e sopra la testa dei giocatori.
- I giocatori, non devono guardare l’arbitro, mentre lancia la pallina.
- La pallina a inizio gioco non va lanciata nella corsia opposta rispetto alla direzione dei giocatori in partenza.
- Non si può tornare indietro per prendere la pallina.
- Non si deve oltre passare con i pattini il cerchio adiacente al tubo o invadere la corsia centrale.
- Ogni volta che avviene un GOAL si ferma il match, i giocatori si riallineano alla partenza cambiando la direzione rispetto giro precedente.
- Il giocatore che raccoglie la pallina dovrà centrare il tubo, o passarla a un compagno di squadra anche (di mano in mano), oppure lanciarla.
- Il giocatore che ha la pallina può essere toccato/preso dall’avversario in qualsiasi punto del corpo (tranne il viso), Se viene preso, deve lasciar cadere la pallina tra i suoi pattini, vietato buttarla lontano (penalità).
- Durante il match il giocatore può lanciare la pallina al suo compagno di Squadra in qualsiasi punto del campo dove si trovi.
- Se la pallina rimbalza contro il bordo del tubo (palo), e ritorna in mano al giocatore che l’ha appena lanciata potrà proseguire il gioco e riprovare il lancio.

## Penalità

- Se avviene “una falsa partenza” (un giocatore parte prima) che l’arbitro lanci la pallina o che la stessa tocchi terra, il giocatore non ha diritto di raccoglierla per primo, la deve lasciare a un altro giocatore.
- Se con un pattino o tutti e due, entra nel cerchio vicino al tubo, verrà richiamato fuori dal campo di gioco dall’arbitro, e farà 10 flessioni a terra.
- Se si ferma in qualsiasi punto durante la partita, verrà richiamato dall’arbitro e dovrà fare 10 flessioni.
- Se il giocatore viene toccato dall’avversario e non lascia cadere la pallina tra i suoi pattini, ma la lancia in malomodo lontano o fuori campo, verrà richiamato dall’arbitro e farà 10 flessioni.
- E’ vietato calciare volutamente la pallina con i pattini penalità 10 flessioni.

## Il fuori campo

- Se l’arbitro grida “fuori campo” vuol dire che la pallina è uscita dalla pista in un punto che obbligherebbe i giocatori a fermarsi. Quindi se si sente “fuori campo”, i giocatori potranno raccogliere la pallina posizionata su un conetto vicino al tubo (vedi pag.1) e proseguire il gioco. Un addetto recupererà la pallina e la ripone sul conetto.

## Diffida

- Se un giocatore commette un fallo, per esempio strattona, spinge in malomodo l’avversario, tira la maglia mettendolo in pericolo di caduta, verrà richiamato dall’arbitro e resterà 5 minuti fuori dal gioco.

**Il nostro motto è:  
ad essere sportivi si vince sempre!!!**

