



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO (F.I.P.A.P.)

REGOLAMENTO TECNICO PALLAPUGNO

- 2020 -

INTRODUZIONE

Scopo del gioco

Due squadre di quattro giocatori ciascuna, giocando lealmente nel rispetto delle regole e dell'etica sportiva, si confrontano colpendo una palla con il pugno o l'avambraccio, al volo o dopo un rimbalzo, cercando di farla terminare oltre il fondo campo avversario.

La squadra che ottiene il maggior numero di giochi vince l'incontro.



INDICE

INTRODUZIONE

Scopo del gioco pag. 1

CAPO I - Campi di gioco

Regola 1 - Misure e dimensioni pag. 5

Regola 2 - Area di battuta pag. 5

Regola 3 - Tabella distanze area di battuta pag. 6

Regola 4 - Limiti area di battuta pag. 6

Regola 5 - Omologazione campi pag. 7

Regola 6 - Distinzione campi di gioco pag. 7

Regola 7 - Terreno di gioco pag. 7

Regola 8 - Muro di appoggio pag. 7

Regola 9 - Requisiti per gli sferisteri di Serie A pag.8

Regola 10 - Requisiti per gli sferisteri serie B pag. 8

Regola 11 - Requisiti per gli sferisteri serie C pag. 8

Regola 12 - Requisiti per i campi alla lizza pag. 8

Regola 13 - Campi di adattamento, linee generali pag. 8

Regola 14 - Campi di adattamento, norme pag. 9

CAPO II - Palle da gioco

Regola 15 - Dimensioni pag. 9

Regola 16 - Palle per gli incontri pag. 10

Regola 17 - Distributore di palle pag. 10

Regola 18 - Modalità d'uso pag. 10

CAPO III - Giocatori e Squadre

Regola 19 - Composizione delle squadre pag. 11

Regola 20 - Numero giocatori pag. 11

Regola 21 - Sostituzione giocatori, tempo medico pag. 11

Regola 22 - Distinta gara e Tabellino Atleti pag. 12

Regola 23 - Modalità ingresso in campo, riscaldamento, controllo pag. 13



Regola 24 - Entrata in campo pag. 14

CAPO IV – Arbitro e giudice di linea

Regola 25 - Arbitro pag. 14

Regola 26 - Giudice di linea e Terzo arbitro pag. 14

Regola 27 - Dotazione, relative disposizioni e divisa dell'arbitro e del giudice di linea pag. 14

Regola 28 - Disposizioni per l'arbitro pag. 15

Regola 28/bis - Disposizioni per l'arbitro, il Rapporto arbitrale pag. 15

Regola 29 - Prerogativa dell'arbitro pag. 16

CAPO V – Norme precedenti l'inizio del gioco

Regola 30 - La fasciatura pag. 16

Regola 31 - Modalità per la fasciatura pag. 16

Regola 32 - Inizio incontro pag. 17

Regola 33 - Ritardi dell'inizio partita pag. 17

Regola 34 - Riscaldamento prepartita pag. 18

Regola 35 - Operazioni precedenti la partita pag. 18

Regola 36 - Vantaggi alla battuta pag. 18

CAPO VI – Il gioco

Regola 37 - Inizio del gioco pag. 18

Regola 38 - Azione di battuta pag. 19

Regola 39 - Palla valida pag. 19

Regola 40 - Palla che tocca un arredo permanente pag. 19

Regola 41 - Rottura della palla pag. 20

Regola 42 - Durata pag. 20

Regola 43 - Sistemi di gioco pag. 20

Regola 44 - Sistema al cordino pag. 20

Regola 45 - I punti pag. 21

Regola 46 - Conseguimento dei punti e fuoricampo pag. 21

Regola 47 - Le cacce pag. 21

Regola 48 - Formazione delle cacce pag. 21

Regola 49 - Tracciatura delle cacce pag. 21



Regola 50- Modalità particolari di tracciatura della caccia	pag. 22
Regola 51- Numero di cacce	pag. 22
Regola 52 - Cambio di campo	pag. 22
Regola 53 -Modalità di assegnazione delle cacce	pag. 22
Regola 54 - Modalità di assegnazione di una caccia dubbia	pag. 23
Regola 55 - Segnacacce	pag. 23
Regola 56 - Portacacce	pag. 23

CAPO VII - Falli e colpi nulli

Regola 57 - Falli	pag. 24
Regola 58 - Non sono falli	pag. 25
Regola 59 - Colpi nulli	pag. 25

CAPO VIII - Norme per gli incontri

Regola 60 - Sospensione temporanea di partita	pag. 26
Regola 61 - Tempo tra due battute	pag. 26
Regola 62 - Intervalli durante la partita (riposo-time-out)	pag. 26
Regola 63 - Rifiuto di riprendere il gioco	pag. 27
Regola 64 - Autorizzazioni sul terreno di gioco e nell'area di battuta	pag. 27
Regola 65 - Disposizioni per i tesserati durante una partita	pag. 28
Regola 66 - Ostruzione nelle fasi di gioco	pag. 28
Regola 67 - Ammonizioni ed espulsioni	pag. 28

CAPO IX – Ritiri

Regola 68 - Ritiro di una squadra	pag. 28
Regola 69 - Interruzione di una partita	pag. 29

CAPO X - Sospensioni e rinvii

Regola 70 - Partite rinviate	pag. 29
Regola 71 - Partite sospese definitivamente	pag. 29
Appendice - Regola 53	pag.31

+++++



Capo I

Campi di gioco

Regola 1 - Misure e dimensioni

I campi di gioco sono costituiti da rettangoli di terreno, con misure stabilite, delimitati da due linee laterali e da due linee di fondo bianche ben tracciate e visibili sul terreno.

Il fondo di un campo generalmente è in terra battuta ma può anche essere di tipo diverso (esempio: asfalto o fondo sintetico).

Una delle linee laterali è sostituita da muro di appoggio o, in parte, da rete metallica di misura stabilita.

La linea che divide il campo in due parti uguali viene detta mediana.

I campi di gioco sui quali si può svolgere attività agonistica debbono obbligatoriamente essere corredati di adeguata attrezzatura di servizio:

- a) Un distributore di palle;
- b) Quattro paline segnapacche numerate da uno a quattro con altezza di mt. 1;
- c) Due panchine posizionate fuori dal terreno di gioco nei pressi dell'area di battuta;
- d) Una rotella metrica (mt. 20 minimo);
- e) Una pompa atta al gonfiaggio delle palle da gioco;
- f) Un tabellone segnapunti;
- g) Un tabellone conta-vantaggi (se previsto dai regolamenti dei campionati);
- h) Defibrillatore Semiautomatico Esterno, con il personale addetto al suo funzionamento, riconosciuto tramite valido attestato di idoneità;
- i) Modulo federale di omologazione dell'impianto affisso nello spogliatoio degli arbitri, il quale deve contenere anche eventuali deroghe alle norme di cui alle Regole inserite al Capo I del presente Regolamento.

In caso di eventuali casi particolari di anomalie del terreno di gioco (approvate dalla Commissione Impianti Federale), le stesse vanno obbligatoriamente esposte nello spogliatoio dell'arbitro e resa edotta la squadra avversaria.

Qualora l'arbitro durante il sopralluogo a partita iniziata verifichi la scarsa visibilità delle linee che demarcano il campo è tenuto a comunicarlo alla persona responsabile dello sferisterio che dovrà provvedere in merito.

Le estremità dei campi sono delimitate da antenne dipinte di colore visibile e comunque di contrasto, di almeno mt. 6 di altezza, sormontate da bandierine rigide, le quali debbono essere rivolte verso l'esterno del campo. Dette antenne, nei campi alla lizza (senza muro di appoggio) devono essere infisse ai quattro angoli del rettangolo di gioco.

Nei campi con muro di appoggio, dette antenne, saranno poste soltanto agli angoli opposti al muro stesso. Dal lato del muro, il limite sarà segnato da bandierine fisse ed una linea bianca perpendicolare al terreno di gioco.

Regola 2 - Area di Battuta

L'azione di battuta deve svolgersi entro un rettangolo aperto verso il fondo campo, detto area di battuta delle seguenti dimensioni:

- a) lato parallelo alla linea mediana o "cordino" di mt. 4;
- b) lati perpendicolari: dalle due estremità dei 4 mt. predetti fino almeno al fondo campo-battuta;
- c) Per le serie Giovanili (vedi Regola 3) i lati al punto b) dovranno essere tracciati solo per mt. 3.



Tale rettangolo, chiamato rettangolo di battuta, deve essere tracciato in modo ben visibile sul terreno. Nei campi alla lizza il rettangolo di battuta deve essere segnato in modo che l'asse centrale di esso coincida con l'asse centrale del campo.

Negli sferisteri, invece, deve essere segnato in modo che il lato prossimo al muro di appoggio disti da questo mt. 2.

Ad attività agonistica iniziata, il rettangolo di battuta dei campi di gioco non potrà subire alcuna inversione, rispetto a quella approvata dalla Commissione Impianti ed indicata all'atto dell'affiliazione, o comunque, segnata sul terreno in precedenza.

Regola 3 - Tabella distanze area di battuta

La distanza tra la linea mediana e il lato parallelo è stabilita come segue:

Terreno di gioco di mt. 90 (Serie A)	Rettangolo di battuta	linea mediana
Serie A	a mt. 06	mt. 39 = mt. 45
Serie B	a mt. 08	mt. 37 = mt. 45
Serie C	a mt. 09	mt. 36 = mt. 45
Amatori/Propaganda	a mt. 10	mt. 35 = mt. 45
Juniores	a mt. 12	mt. 33 = mt. 45
Allievi	a mt. 14	mt. 31 = mt. 45
Esordienti/Femminile	a mt. 20	mt. 25 = mt. 45
Pulcini	a mt. 25	mt. 20 = mt. 45
Promozionali	a mt. 33	mt. 12 = mt. 45

Terreno di gioco di mt. 85 (Serie B)	Rettangolo di battuta	linea mediana
Serie B	a mt. 6	mt. 37 = mt. 43
Serie C	a mt. 7	mt. 36 = mt. 43
Amatori\Propaganda	a mt. 8	mt. 35 = mt. 43
Juniores	a mt. 10	mt. 33 = mt. 43
Allievi	a mt. 12	mt. 31 = mt. 43
Esordienti/Femminile	a mt. 18	mt. 25 = mt. 43
Pulcini	a mt. 23	mt. 20 = mt. 43
Promozionali	a mt. 33	mt. 10 = mt. 43

Terreno di gioco di mt. 80 (Serie C)	Rettangolo di battuta	linea mediana
Serie C	a mt. 05	mt. 35 = mt. 40
Amatori	a mt. 06	mt. 34 = mt. 40
Juniores	a mt. 08	mt. 32 = mt. 40
Allievi	a mt. 10	mt. 30 = mt. 40
Esordienti/Femminile	a mt. 16	mt. 24 = mt. 40
Pulcini	a mt. 20	mt. 20 = mt. 40
Promozionali	a mt. 28	mt. 12 = mt. 40

N.B.:

Il campo della serie Pulcini è ridotto a mt. 80, mentre per l'Attività Promozionali è ridotto a mt. 70.

In caso di sferisterio con metratura superiore ai mt. 80, il rettangolo di gioco, sia per la serie Pulcini e l'Attività Promozionali deve essere ridotto in parti uguali, tracciando una ulteriore linea di fondo campo (es: 90 mt = 40-40).

Per tutte le serie Giovanili le linee laterali del rettangolo di battuta non devono necessariamente essere tracciate fino al fondo campo: sono sufficienti mt. 3 (vedi Regola 2).

Regola 4 - Limiti area di battuta

Non essendo obbligatorio tracciare una seconda linea di riferimento precedente a quella del limite dell'area



di battuta, e non essendone fatto divieto, si stabilisce che, per uniformità, eventualmente la suddetta sia tracciata un metro prima della linea limite.

nel caso una squadra usufruisse di metri di vantaggio in battuta, la tracciatura delle linee di riferimento ulteriori è facoltà della squadra di casa

Nel caso una squadra usufruisse di metri di vantaggio in battuta, la tracciatura delle linee di riferimento ulteriori è facoltà della squadra di casa

Visto quanto disposto dalla Regola 2 e dalla Regola 3, il lato parallelo alla linea mediana del campo e che delimita l'area di battuta deve essere tracciato esternamente alla distanza prevista per ciascuna serie.

Regola 5 - Omologazione campi

I campi e gli sferisteri devono essere omologati dalla Commissione Impianti Federale affinché possano ospitare le partite relative ai tornei ufficiali ed ai campionati nazionali nel rispetto del Regolamento Impianti Federale, delle leggi dello Stato in materia di impiantistica sportiva e del presente Regolamento.

Regola 6 - Distinzione campi di gioco

I campi di gioco si distinguono in sferisteri, campi alla lizza, campi di adattamento.

I primi due si classificano di serie A, B e C, e secondo i seguenti criteri, funzionali e tecnici, stabiliti dalla Commissione Impianti Federale, oltre a quanto previsto dalla precedente Regola 1:

a) criteri funzionali: i campi di gioco devono garantire la regolarità di svolgimento delle competizioni ed essere provvisti di servizi efficienti e funzionali; di spogliatoi per arbitri e giocatori, panchine, di appositi segnapunti e paline segnacacce;

b) criteri tecnici: verifica del possesso di requisiti, di dimensioni o di attrezzature precisate negli articoli successivi e precedenti.

Regola 7 - Terreno di gioco

La superficie del terreno di gioco può essere unica o mista.

Dicasi unica quando la composizione è uniforme per tutta l'area di gioco, mista qualora sia formata da diversi materiali.

La superficie può essere di terra battuta o sintetica, sia essa asfalto o materiale gommoso e suoi derivati speciali.

Tali eventuali superfici diverse (erba sintetica, materiale gommoso omologato, asfalto, ecc.) dovranno ottenere la preventiva omologazione dalla Commissione Impianti.

Le linee di delimitazione del rettangolo possono essere tracciate con materiali differenti, purché visibili, di colore in contrasto con il terreno di gioco e con una larghezza non superiore a cm. 5.

Regola 8 - Muro di appoggio

“L'appoggio” di uno sferisterio deve essere costituito da un muro a superficie liscia, di almeno mt. 2, senza aperture o con aperture opportunamente neutralizzate, per lo più sormontato da una rete metallica stampata e rigida, per aumentarne l'altezza.

Tale altezza per essere regolamentare deve seguire i seguenti parametri:

Minimo per la Serie A mt. 12, per la serie B mt. 10, per la serie C mt. 8.

Detta rete deve essere perfettamente tesa ed applicata in modo che rimanga staccata dai montanti di quanto necessario per evitare che la palla abbia a battere sul montante stesso e subire anormali variazioni di traiettoria. Eccezionalmente il muro può essere costituito da uno steccato in legname, purché la superficie sia così continua, regolare e liscia da consentire alle palle che vi urtano deviazioni assolutamente normali.

L'eventuale colorazione del muro deve essere di una tonalità che permetta il risalto ottico della palla.



Regola 9 - Requisiti sferisteri di serie A

- a) lunghezza non inferiore a mt. 90, oltre lo spazio necessario per la rincorsa nella battuta, tenendo presente che, per questa, sono concessi mt. 6 dei 90 predetti, oltre ai 6 mt. per la rincorsa fuori campo; le misure del rettangolo di battuta sul rettangolo di gioco possono variare purché approvate dalla Commissione Impianti;
- b) larghezza dai 16 ai 18 mt. (tolleranza 1 mt. in meno sul minimo, quando si tratti di sferisteri muniti di imponente muro di appoggio);
- c) altezza complessiva del muro di appoggio di almeno mt. 12;
- d) spazio di rispetto da mt. 1 a 1,30, o inferiore, in casi di forza maggiore se omologato dalla Commissione Impianti, tra la linea laterale libera da muro e la balaustra che separa dal pubblico per il servizio dell'arbitro, del giudice di linea e dei segnacacce, ecc.; detto spazio di rispetto è chiamato anche "di servizio" e deve essere limitato anche da una linea, proiezione sul terreno della sopraccitata recinzione.
- e) spogliatoi separati, per arbitri, squadra ospite e squadra ospitante; servizi igienici, sanitari e docce con acqua calda, possibilmente in singoli box;
- f) quattro paline segnacacce, un segnapunti situato in un punto ben visibile, così come il tabellone conta-vantaggi, e due panchine poste in appositi spazi, per dirigenti, aventi diritto ad usufruirne; il tutto nel recinto dello sferisterio o campo di gioco.

E' facoltà del Consiglio Federale autorizzare la posizione degli spogliatoi in area esterna all'impianto, sentito il parere della Commissione Impianti Federale, e nel rispetto del Regolamento Impianti Federale, delle leggi dello Stato in materia di impiantistica sportiva e del presente Regolamento.

Regola 10 - Requisiti per gli sferisteri di serie B

Quelli previsti per gli sferisteri di serie A, salvo la riduzione di mt. 5 nella lunghezza, 2 nell'altezza del muro di appoggio e qualche tollerabile carenza delle attrezzature, approvata dalla Commissione Federale Impianti.

Regola 11 - Requisiti per gli sferisteri di serie C

Quelli previsti per gli sferisteri di serie B, salvo mt. 5 in meno per la lunghezza (mt. 80) e 2 in meno per il muro di appoggio (mt. 8).

Regola 12 - Requisiti per i campi alla lizza

I campi cosiddetti alla lizza, cioè privi di muro di appoggio seguono le seguenti indicazioni:

- a) per la serie A, lunghezza indicata per gli sferisteri di serie A; larghezza tra i 18 o 20 mt.; spazio di rispetto di mt. 1,50 almeno dalle linee laterali e di fondo; delimitazione esterna di tale spazio con transenne (altezza circa mt. 1,20), affinché il pubblico non possa ostacolare l'azione dei giocatori, dell'arbitro, del giudice di linea e dei segnacacce;
- b) è consentita una diminuzione in lunghezza, di mt. 5 per la serie B e mt. 10 per la serie C ed Amatori\Propaganda, mentre la larghezza resta invariata;
- c) nei suddetti campi vi sono quattro antenne inserite sui quattro angoli del campo.

Sui campi alla lizza non è consentito lo svolgimento di partite ufficiali di campionato di serie A e B, salvo eventuali casi specifici deliberati dal Consiglio Federale.

Regola 13 - Campi di adattamento, linee generali

Sono ammessi, in casi particolari (campionati minori, feste patronali o di propaganda), campi di adattamento (piazze, vie, ecc.) per i quali dovranno essere chiaramente stabilite regole speciali dagli Enti



promotori della competizione, prima dell'effettuazione delle gare. Queste regole debbono essere portate a conoscenza dell'arbitro e delle squadre partecipanti alla gara dall'Ente organizzatore in tempo utile, oltre ad essere incluse nel regolamento della manifestazione.

I campi di adattamento possono anch'essi ospitare competizioni di campionato e ufficiali per le varie serie o settori, qualora abbiano le dimensioni stabilite per gli sferisteri della rispettiva categoria.

L'accertamento, per la successiva autorizzazione del Consiglio, deve essere preventivamente compiuto dalla Commissione Impianti Federale.

I campi non aventi tali dimensioni, salvo casi eccezionali da sottoporre all'approvazione del Consiglio Federale da parte della Commissione Impianti Federale, non sono autorizzati ad ospitare competizioni ufficiali.

Regola 14 - Campi di adattamento, norme

Indipendentemente da quanto previsto nella precedente regola 13, per i campi di adattamento valgono le seguenti norme, intese ad uniformare gli usi locali con le prescrizioni dello spirito e della lettera del presente regolamento che deve dare un indirizzo unico al gioco della palla:

- a) nei campi di gioco di lunghezza minore della prescritta o con ostacoli naturali che costituiscono le linee di fondo o sono situate nelle immediate vicinanze delle linee stesse è ammessa la rovesciata;
- b) nei campi di cui alla lettera precedente, la palla che colpisce di volo l'ostacolo di fondo e va a cadere oltre il prolungamento delle linee laterali, si deve considerare colpo nullo;
- c) la palla che si ferma sui balconi, tetti, finestre, va considerato fallo per chi l'ha giocata per ultimo;
- d) la palla che colpisce speroni di muro infissi nei caseggiati, oppure tegole, camini, ecc. va considerata fallo se ricadendo batte oltre le linee laterali o non oltrepassa la linea mediana della battuta;
- e) la "caccia" si segna nel punto in cui la palla non più valida viene fermata da un giocatore e non deve incontrare l'ostacolo fisso, a meno che tale ostacolo non costituisca la linea di fondo, nel qual caso dà senz'altro diritto ad un "punto";
- f) la palla che colpisce persone o cose mobili che incidentalmente fossero nel rettangolo di gioco, deve considerarsi nullo a meno che non vi sia stato fallo precedente.

Capo II

Palle da gioco

Regola 15 - Dimensioni

La palla deve essere di forma sferica e liscia (con impasto di gomma), senza giunte sporgenti, senza falle, tale da non falsarne la traiettoria durante il gioco.

La palla regolamentare per i campionati di serie A, B, C, Amatori\Propaganda e Pantalera, deve essere di circonferenza di 305 mm. e del peso di gr. 195, di colore bianco-grigio e deve essere portata alla pressione di 0,65 bar.

Per i campionati Amatori\Propaganda e Pantalera, qualora sia specificato nel regolamento dei campionati medesimi, può essere adottata la palla prevista per i campionati Allievi o Juniores.

Le palle regolamentari per i campionati delle serie giovanili sono di gr. 145-305 mm. (Esordienti e Pulcini) di colore arancio, gr. 165-305 mm. (Allievi e Juniores) di colore giallo e devono essere portate alla pressione di 0,60 bar.

Le palle regolamentari per l'attività Giovanile Promozionali sono di gr. 120 con diametro di 305 mm e colorate, secondo disposizioni federali, e devono essere portate alla pressione di 0,60 bar. Per il campionato serie Juniores, così come per la serie Under 25, qualora sia specificato nel regolamento del campionato, può essere adottata la palla dei campionati di serie A, B, e C.

La tolleranza in peso e diametro in più o in meno non può superare i 5 gr. e i 5 mm.



Regola 16 - Palle per gli incontri

Le partite di tutti i campionati devono essere interamente giocate con palle dello stesso tipo e marchio di fabbrica col quale si sono incominciate. In mancanza di queste le partite ufficiali e di campionato non possono essere portate a termine ufficialmente.

Nelle partite di campionato o dei tornei ufficiali, possono essere usate palle rigonfiate, purché non presentino segni ed anomalie tali da non garantire, a giudizio dell'arbitro, un regolare controllo durante le fasi di gioco; inoltre le palle devono essere a temperatura ambiente nel momento in cui vengono inserite nel distributore.

Le palle - nuove o usate - devono essere portate in pressione dagli addetti della società ospitante in presenza di un rappresentante della squadra ospite.

Regola 17 - Distributore di palle

Nelle gare ufficiali di campionato, nell'area di battuta (esterna al campo di gioco), deve essere sistemato (fissato a muro o su un appoggio mobile) il distributore di palle.

Trattasi di un manufatto di forma cilindrica di diametro di 125 mm. circa, 50-60 cm. Di lunghezza, munito di mezza curva a gomito atto a fermare la discesa della palla.

Sulla superficie esterna sono presenti cinque fori equidistanti del diametro di 50-60 mm per la corretta visione del numero di palle introdotte.

Quando non diversamente specificato dal regolamento, a inizio gara devono essere introdotte quattro palle.

Il distributore di palle deve sempre avere in carico un numero minimo di due palle (salvo disposizioni di campionato). In qualsiasi momento una palla giudicata non più valida, quando alla verifica della stessa risulta sgonfia (ad una normale pressione della mano), deformata (non più perfettamente sferica), o causa rottura, constatata dall'arbitro dovrà essere sostituita con una nuova inserita nel distributore sopra a quelle già in uso.

Regola 18 - Modalità d'uso

La palla deve essere obbligatoriamente presa dal distributore per gare ufficiali e di campionato di serie A - B - C e Juniores e prima di essere battuta deve essere asciugata e pulita da apposito incaricato - designato dalle Società interessate e consegnato direttamente al battitore che non deve più farlo battere per terra o sul pugno fasciato prima della battuta.

Una volta conclusa l'azione di gioco, la palla usata per la stessa deve essere introdotta nel distributore.

Il giocatore non può esigere che sia cambiata la palla con una nuova quando la prima sia giudicata ancora servibile dall'arbitro.

Il Direttore di gara è tenuto a controllare durante la gara la validità ed il numero (da 2 a 4) delle palle usate a disposizione delle squadre.

Le stesse dovranno essere firmate e introdotte nel distributore anche in caso di successiva integrazione.

Fatto salvo quanto disposto alla Regola 16, ossia la possibilità di poter utilizzare nelle gare ufficiali di tutti i campionati palle rigonfiate, purché le stesse non presentino segni ed anomalie tali da non garantire, a giudizio dell'arbitro, un regolare controllo durante le fasi di gioco, è fatto obbligo esclusivamente per le semifinali e le finali dei campionati di serie A e serie B di iniziare gli incontri con l'introduzione nel distributore di 4 palle nuove.



CAPO III

Giocatori e Squadre

Regola 19 - *Composizione delle squadre*

Il gioco della pallapugno viene eseguito da due squadre composte da un massimo di quattro giocatori: un battitore, una spalla o centrale, e due terzini.

Possono, in condizioni speciali o previa autorizzazione della Federazione, disputarsi incontri anche con numero diverso di giocatori.

Nelle partite di campionato, di qualsiasi serie e settore e nelle competizioni ufficiali in genere, per le quali non sia stato diversamente previsto nei programmi stabiliti dal Consiglio Federale della F.I.P.A.P., il numero massimo dei giocatori è tassativamente di quattro.

I giocatori di ogni squadra dovranno indossare una regolare divisa di gioco composta da:

- a) maglia di colore e fattura uguale per tutti i componenti della squadra;
- b) pantaloncini corti, di colore e fattura uguale per tutti i componenti della squadra, sul cui lato destro deve essere riportato un numero corrispondente a quello riportato sulla distinta gara;
- c) scarpe da gioco idonee alla gara.

Qualora le squadre si presentino in campo con divise cromaticamente simili, così da poter mettere in difficoltà l'arbitro nel proprio operato, quest'ultimo può chiedere alla squadra ospitante di indossare una seconda divisa o un set di pettorine che permetta una distinzione cromatica evidente tra le due squadre. Sulla divisa possono essere riportate scritte pubblicitarie identiche per ogni giocatore, nonché il nome del giocatore, sulla parte posteriore in zona infrascapolare.

Tra i giocatori presenti in campo deve esserne identificabile uno, il quale ricopra il ruolo di capitano della squadra. Questo deve essere riconoscibile attraverso una fascia, o simile, cucita al braccio.

E' consentito, in presenza di forte sole, l'utilizzo di un berretto con visiera anteriore (tipo-baseball) e di occhiali da sole.

Regola 20 - *Numero giocatori*

Un incontro non può avere inizio e/o proseguire qualora una delle due squadre in campo sia presente con soli due giocatori.

Una squadra deve iniziare e/o proseguire la partita anche con un giocatore in meno, sia per eventuale ritardo, sia per infortunio (il quale dovrà essere segnalato sul referto arbitrale), sia a causa di espulsione. Il giocatore ritardatario, trascritto in distinta-gara, dovrà presentarsi all'arbitro per essere indicato nel referto arbitrale.

Dopo l'ingresso in campo, in tenuta di gioco, egli potrà essere inserito nell'incontro soltanto dopo la conclusione del gioco in corso.

La sua immissione in campo è consentita fino al termine del periodo di riposo.

Al fischio di inizio della seconda frazione di partita, il giocatore ritardatario sarà considerato rinunciatario, non potrà più partecipare alla gara e non sarà indicato nel rapporto arbitrale.

Regola 21 - *Sostituzione giocatori, Tempo medico*

Le squadre, nel corso di partite ufficiali e di campionato, possono sostituire, a seguito di infortunio, per motivi tecnici o per altra causa i giocatori titolari con altri elementi di riserva.

Il nominativo delle riserve dovrà essere indicato nelle distinte dei giocatori da consegnare all'arbitro. Gli stessi giocatori dovranno sostare in tenuta di gioco sulla panchina loro assegnata, non potranno sostituire un giocatore eventualmente espulso e saranno soggetti, anche se non prenderanno parte alla competizione, alle regole di comportamento previste per le persone ammesse in campo.

Se un giocatore abbandona il terreno di gioco senza motivazioni preventivamente annunciate al direttore di gara e senza la sua autorizzazione non può essere sostituito ed è da considerarsi giocatore espulso, applicando quanto disposto dalla Regola 67.

Il giocatore espulso dovrà abbandonare il terreno di gioco e non potrà rimanere in panchina e nell'area esterna di battuta ma dovrà avviarsi subito negli spogliatoi.



All'ora stabilita per l'inizio dell'incontro, qualora una squadra si presenti con due giocatori ed una riserva, l'arbitro inizierà puntualmente la competizione, esigendo l'immediato utilizzo della riserva stessa.

Se la squadra è presente con solo due giocatori, su richiesta del capitano o del dirigente della Società, l'arbitro dovrà attendere per un tempo massimo di 30 minuti, trascorsi i quali, e senza l'arrivo del terzo componente la squadra, dichiarerà concluso l'incontro: alla squadra avversaria sarà assegnata la vittoria "a zero".

Di qualsiasi sostituzione trattasi, prima di essere effettuata, solo i tecnici, i capitani o i dirigenti accompagnatori (dove non sussiste la presenza obbligatoria del tecnico) delle squadre potranno segnalare all'arbitro la richiesta della sostituzione.

Le operazioni di sostituzione dovranno sempre avvenire a gioco fermo.

Un giocatore infortunato o portatosi nei pressi della propria panchina per operazioni tecniche che non abbia usufruito di alcuna sostituzione, potrà riprendere posto in campo in qualsiasi momento, ad azione ultimata, avvisando l'arbitro del suo rientro, ed attendendo un cenno di consenso.

Nel corso di gare ufficiali e di campionato le Società possono usufruire della sostituzione definitiva (il giocatore non potrà rientrare in campo) o temporanea e libera (il giocatore potrà rientrare in campo):

- Sostituzione definitiva:

a) può avvenire per ragioni tecniche o nel caso di infortunio e di malore nel corso di un incontro. In quest'ultimo caso, l'arbitro può concedere una sosta di non oltre "un minuto", trascorso il quale la partita deve essere subito ripresa, con o senza il giocatore di cui trattasi. Tuttavia, qualora uno o più giocatori non fossero in grado di riprendere celermente il proprio posto in campo, è concesso un tempo di recupero di 1' (cd. "tempo medico"), al termine del quale dovrà essere ripreso il gioco.

b) Nel caso un atleta per grave infortunio non potesse riprendere il gioco nel tempo di cui al precedente comma, assoltte le cure del caso, lo stesso - se ristabilitosi - dovrà comunque prendere posto nell'area di battuta e potrà rientrare in campo solo al termine del gioco nel quale si è verificato l'incidente.

c) La sospensione concessa è intesa una volta per ogni singolo giocatore: in caso di un ulteriore infortunio dello stesso giocatore, questi - per sua tutela - dovrà lasciare definitivamente il campo di gioco.

Il giocatore sostituito definitivamente deve lasciare il terreno di gioco al momento della sostituzione ma può rimanere nell'area di battuta (in panchina).

L'arbitro deve segnalare sul rapporto arbitrale l'eventuale infortunio occorso ad un giocatore.

- Sostituzione temporanea e libera, la quale deve essere dichiarata all'arbitro dal capitano della squadra che la effettua:

a) i giocatori possono essere sostituiti una o più volte;

b) Il cambio non è vincolante al giocatore sostituito, ma può durante l'incontro variare tra componenti della squadra. Il giocatore sostituito temporaneamente dovrà sostare in panchina;

c) Qualora non fosse dichiarata temporanea all'arbitro, la sostituzione è da intendersi definitiva;

d) Esclusivamente nell'Attività Promozionali, il giocatore, nuovo entrato, deve occupare il ruolo del giocatore sostituito e, in caso di rientro per sostituzione temporanea, il cambio avviene solo con il medesimo giocatore.

Regola 22 - Distinta gara e tabellino atleti

1) Distinta gara

Le squadre dovranno presentare all'arbitro, la distinta gara, documento ufficiale federale (non sono ammesse copie fotostatiche) sul quale sono riportati le generalità ed i ruoli di giocatori (comprese le eventuali riserve), tecnici, dirigenti vari della Società i quali sono autorizzati ad entrare nel rettangolo di gioco o nell'area dedicata alla panchina: per le serie C e Giovanili le persone non tesserate e che accedono al terreno di gioco nel ruolo di portacacce, raccattapalle, segnapunti o asciuga-palloncini, devono essere identificabili tramite la presentazione di un documento di identità e comunque inserite in distinta gara, riportando i dati del documento di identità.

La distinta gara deve essere consegnata;



- a) almeno 35 minuti prima dell'inizio della partita, per i campionati di serie A e serie B;
- b) almeno 20 minuti prima per le serie C e Giovanili.

I giocatori dei quali non è fatta menzione nel modo conforme a quanto sopra riportato non sono considerati partecipanti alla gara.

In calce alla distinta devono segnalare i nominativi del tecnico, se previsto, del dirigente accompagnatore o del direttore sportivo, del massaggiatore, dell'addetto al campo e dell'addetto alle palle. Le distinte devono essere compilate in ogni loro parte e firmate dal tecnico, dal capitano o dal dirigente societario.

Devono essere allegati alle distinte giocatori i tesserini federali e i relativi documenti personali di riconoscimento (in originale o in copia fotostatica anche digitale).

L'atleta sprovvisto del documento di identità, se non riconosciuto dall'arbitro non può prendere parte all'incontro.

L'atleta sprovvisto del tesserino federale in corso di validità (o di copia fotostatica anche digitale del medesimo), seppur in possesso del documento di identità non può prendere parte all'incontro.

Per ogni squadra sono presentate 3 (tre) distinte, controfirmate dall'arbitro, una per la squadra avversaria, una per l'arbitro da allegare al rapporto dell'incontro e la terza per la squadra compilatrice.

Prima dell'inizio della gara, l'arbitro consegnerà ad ogni squadra copia della distinta della squadra avversaria, mentre a fine incontro l'arbitro consegnerà la copia del tabellino atleti e restituirà i tesserini federali.

2) Tabellino atleti

a) Il tabellino gara è un documento compilato dall'arbitro nel quale sono riportati i ruoli ricoperti dai giocatori durante la gara;

b) In caso di sostituzione o alternanza in un ruolo (battitore, centrale o terzino) si dovrà indicare l'atleta che ha ricoperto per la più parte il ruolo più importante.

c) Detto tabellino deve essere sottoscritto a termine dell'incontro dai tecnici delle squadre o, in sua assenza, dal capitano.

d) Per l'assegnazione dei punti ai giocatori farà fede quanto riportato sul medesimo tabellino.

La Distinta gara e il Tabellino Atleti fanno parte integrante del rapporto arbitrale spedito dall'arbitro alla Segreteria FIPAP.

3) La distinta-gara è condizione fondamentale per il rinvio di una gara, cioè a dire anche per non dare inizio ad una gara. Conseguentemente, in occasione della successiva data di svolgimento, sarà considerata valida la distinta-gara presentata nella prima occasione.

Regola 23 - Modalità ingresso in campo, riscaldamento, controllo

Le due squadre al completo sono chiamate dall'arbitro ad entrare nell'area di battuta per espletare le seguenti formalità pre-partita entro i 35' dall'inizio, per serie A e serie B, entro i 20' per le serie C e Giovanili.

1. Appello delle squadre

a) I responsabili delle squadre consegnano all'arbitro la distinta gara, nonché i documenti d'identità ed i tesserini federali dell'anno sportivo allegati;

b) l'arbitro legge la distinta gara, chiamando i giocatori e controllando la loro identità attraverso i relativi documenti, accertando ogni corrispondenza;

c) gli atleti rispondono all'appello identificandosi con il proprio nome ed il numero di gioco.

2. Controllo

a) L'arbitro invita gli atleti a presentargli le proprie fasciature;

b) L'arbitro o il suo assistente se previsto, controllano la regolarità dell'attrezzatura e dà quindi l'assenso alle operazioni di fasciatura della mano;

c) Questa operazione deve avvenire alla presenza del giudice di gara: gli atleti non possono uscire dalla sua vista.

Successivamente è consentito l'ingresso in campo degli atleti per il riscaldamento atletico, senza che essi possano allontanarsi dal terreno di gioco, salvo autorizzazione dell'arbitro su esplicita richiesta.



Regola 24 - Entrata in campo

Prima di iniziare la partita l'arbitro chiama con due colpi di fischietto i giocatori (nei pressi dell'area di battuta), farà l'entrata in campo con i giocatori disposti su due file.

Dalla battuta si porterà al centro del campo e farà effettuare il saluto al pubblico, e sorteggerà con il lancio di una moneta il diritto di scelta.

Il capitano della squadra vincitrice del sorteggio ha diritto di scelta tra la battuta e la rimessa e tra i colori usati per contraddistinguere le due squadre nella tabella segnapunti.

CAPO IV

Arbitro e Giudice di Linea

Regola 25 - Arbitro

Per ogni incontro dovrà essere designato un arbitro, dalla Federazione o sotto la sua autorità.

Regola 26 - Giudice di linea e Terzo arbitro*

Quando previsto dai regolamenti dei campionati, l'arbitro ufficiale potrà essere coadiuvato nelle sue funzioni da un altro arbitro federale che assumerà il ruolo di Giudice di linea.

L'arbitro designato quale giudice di linea è tenuto a controllare se il battitore commette infrazioni al regolamento durante l'azione di battuta, segnalando con un colpo di fischietto l'avvenuta irregolarità.

Lo stesso può essere consultato dall'arbitro in caso di contestazioni di gioco avvenute nella loro rispettiva metà campo. Non può esprimere giudizi deliberativi, essendo questa facoltà riservata esclusivamente all'arbitro, al quale deve però segnalare quelle irregolarità che eventualmente fossero sfuggite alla sua attenzione.

Il mancato arrivo del giudice di linea designato non può ritardare l'inizio ufficiale della competizione. Se non sostituito da un arbitro presente all'incontro reperito dall'arbitro ufficiale, il giudice di linea designato potrà espletare le proprie funzioni solo fino all'intervallo ed a gioco ultimato.

Il giudice di linea, iniziata la gara non può essere sostituito, salvo eventuali disposizioni della Segreteria Federale, ma la gara potrà proseguire regolarmente.

Nelle gare di semifinale di serie B e negli eventuali spareggi delle varie fasi, nonché nella seconda fase dei campionati in cui partecipano squadre che dispongono di un campo di adattamento o "alla lizza", sarà designato anche il Giudice di linea.

Nelle gare di finale e semifinale di serie A può essere designato anche un terzo arbitro: **detto arbitro prende posto nell'area di battuta e coadiuva il primo arbitro e il giudice di linea. Nel caso le esigenze dell'incontro lo richiedano ed il primo arbitro ne richieda l'assistenza, nonché autonomamente in casi eccezionali, il terzo arbitro può accedere al rettangolo di gioco. In caso di infortunio o indisposizione del primo arbitro o del giudice di linea, il terzo arbitro può sostituire entrambi gli arbitri designati. ***

Regola 27 - Dotazione, relative disposizioni e divisa dell'arbitro e del giudice di linea

- a) L'arbitro dovrà scendere in campo indossando la divisa ufficiale prevista dalle deliberazioni federali. La stessa dovrà essere in ottimo stato in ogni sua parte, compresa la cintura, il distintivo ufficiale. Nelle tasche dovrà essere presente solo il taccuino di gara e non il portafoglio. E' consentito, in presenza di forte sole, l'utilizzo di un berretto con visiera anteriore (tipo-baseball) e di occhiali da sole;
- b) Per i campionati giovanili, con esclusione dei soli incontri di semifinali e finale, è consentito all'arbitro di indossare pantaloncini corti con calze bianche;
- c) L'arbitro deve arbitrare servendosi del fischietto e nessun altro nel campo di gioco potrà fare uso del fischietto. Eventuali disturbatori, dopo opportuno richiamo, dovranno essere espulsi da parte dei responsabili della gestione dello Sferisterio o del campo di gioco; in mancanza di tale adempimento, saranno adottate sanzioni disciplinari da parte degli organi di giustizia federale



competenti. L'avvio del gioco (e cioè la battuta) e l'arresto di esso per fallo viene dato dall'arbitro con un colpo di fischietto, mentre con una serie di colpi di fischietto, l'arbitro stessa, sospende il gioco o chiama i giocatori a riprenderlo dopo una sospensione o per la fine dell'incontro; L'arbitro dovrà essere munito di un bastone ufficiale di colore bianco di cm. 80/100 utile per segnare a terra la linea della caccia, nonché segnalare l'assegnazione del punteggio e l'avvio del gioco, cioè la battuta. Per l'assegnazione del punteggio, l'arbitro orienterà il bastone nella direzione della squadra che si è aggiudicata il punto;

- d) L'arbitro si servirà di un taccuino ufficiale per annotare eventuali situazioni (sostituzioni, infortuni, ammonizioni, espulsioni, intemperanze di terzi, anomalie varie) verificatesi durante la partita, tali da essere successivamente inseriti nel rapporto arbitrale. Per segnalare l'ammonizione o l'espulsione di giocatori, dirigenti o tecnici l'arbitro dovrà esibire agli stessi, rispettivamente, un cartellino giallo o uno rosso.

Regola 28 - Disposizioni per l'arbitro

L'arbitro assolve, durante la partita, un compito assai difficile e delicato e perciò esso deve seguire attentamente lo svolgersi delle fasi di gioco spostandosi lungo la linea laterale come ritiene opportuno per poter vedere e decidere con esattezza e sicurezza.

L'ora ufficiale è stabilita dal competente organo federale, e viene comunicata all'arbitro mediante la convocazione ufficiale per la gara.

L'arbitro deve recarsi sullo Sferisterio o campo di gioco sul quale si disputerà l'incontro, in qualsiasi condizione di tempo, - fatta salva diversa disposizione ufficiale della Segreteria Federale - almeno un'ora prima dell'ora fissata, al fine di constatare, alla presenza dei due capitani, la praticabilità o meno, del terreno di gioco.

Soltanto se l'arbitro riceverà comunicazione scritta, telefonica o telegrafica da parte della Segreteria Federale, potrà esimersi dal compiere il sopralluogo predetto.

In caso di mancato arrivo del direttore di gara le squadre dovranno attendere in loco un periodo di 30 minuti.

Il sodalizio ospitante, ed in via subordinata la società ospite, hanno l'obbligo di individuare l'arbitro o gli arbitri presenti in campo, rispondenti ai requisiti sottoposti, cui affidare la direzione della gara.

La surroga deve essere convalidata da un documento compilato dal Direttore di gara prescelto e controfirmato dai due capitani, i quali sono tenuti a disputare la partita di cui trattasi.

Per la surrogazione dell'arbitro designato si dovrà tenere in debito conto che solo gli arbitri effettivi possono dirigere gli incontri di campionato di serie A e B, mentre per il settore serie C e giovanile, la direzione della gara può essere affidata anche ad un aspirante, in caso di mancato reperimento di un arbitro effettivo.

A gara iniziata il direttore di gara non potrà essere sostituito (salvo eventuali disposizioni della Segreteria Federale).

Regola 28/bis - Disposizioni per l'arbitro, il Rapporto arbitrale

Per ogni gara ufficiale, sia essa di campionato, torneo o amichevole, l'arbitro designato deve compilare il Rapporto Arbitrale relativo all'incontro.

Il R.A. deve essere spedito entro le ore 12 del giorno lavorativo successivo e, qualora nel corso dell'incontro si siano evidenziati casi di particolare gravità (ammonizioni, espulsioni, infortuni gravi, ecc.) il medesimo dovrà essere trasmesso anche a mezzo fax o e-mail alla Segreteria Federale, avendo cura di anticiparne telefonicamente la trasmissione.

Il R.A. è il documento che ufficializza tutto quanto è avvenuto sul campo di gioco, prima, durante e dopo la gara.

Deve essere compilato minuziosamente in ogni sua parte prevedendo anche la possibilità di inserire un eventuale Supplemento di Rapporto, qualora lo spazio per le annotazioni sia insufficiente.

Si dovrà avere particolare riguardo ad eventuali infortuni, per i quali le sostituzioni saranno, per esempio, così segnalate con la dicitura 5x4 T o D, dove 5 è il giocatore riserva e 4 il giocatore che è sostituito, T sta per "Temporanea" e D per "Definitiva", e i cambiamenti di ruolo C, avendo particolare attenzione per il battitore ed il centrale.

Fanno parte integrante del Rapporto Arbitrale la Distinta Gara e il Tabellino Atleti .

15



Regola 29 - Prerogativa dell'arbitro

All'arbitro compete di giudicare se, in relazione alle condizioni atmosferiche, l'illuminazione solare, allo stato del terreno e l'illuminazione artificiale dello sferisterio, l'incontro possa o no avere svolgimento normale e di conseguenza, compete esclusivamente allo stesso di decidere se l'incontro debba o no avere inizio e se una volta iniziato possa essere continuato o sospeso.

L'arbitro federale, solo nel caso che, prima o durante la gara, vengano avanzati reclami in merito alla giusta pressione delle palle in dotazione all'incontro e che egli stesso li giudichi pertinenti, effettua la misurazione delle palle avvalendosi della pompa omologata della Società ospitante.

CAPO V

Norme precedenti l'inizio del gioco

Regola 30 - La fasciatura

La palla deve essere battuta o colpita con il pugno, con la mano o con la parte del braccio fino all'altezza del gomito, con altre parti del corpo è considerato "fallo".

Ai giocatori è consentito proteggere le mani con guanti o apposite fasciature.

E' normale una fasciatura non rigida, fatta con pelle, cuoio, o materiali gommosi e similari (es: silicone, neoprene ecc.) con fettuccia di stoffa, senza cuciture o corda con un diametro non superiore ai 5 mm., o nastro adesivo telato (tape).

E' ammesso l'utilizzo di una striscia di materiale Aerstprof non adesivo mellificato quadrato o rettangolare di forma semplice le cui dimensioni massime sono 20 mm x 20 mm con una lunghezza massima di mt. 2 (sono consentite tutte le misure inferiori).

In caso di infortunio sono ammessi solo cerotti medicativi dietro consenso dell'arbitro.

Sono esclusi dalla fasciatura i seguenti oggetti: ferro, piombo, materie plastiche, anelli, filo metallico ecc..

E' consentito che i nastri previsti possano fermare eventuali bendaggi o proteggere le dita, mentre la corda sopra citata non deve presentare nodi.

Ogni singolo materiale di protezione di cui sopra può eventualmente essere rivestito di nastro consentito (tape).

E' permessa la sovrapposizione degli elementi consentiti, purché sia possibile l'eventuale ispezione da parte dell'arbitro.

Qualora l'arbitro ritenga di procedere ad una verifica del materiale coperto dal nastro consentito, potrà effettuare una ispezione a propria discrezione.

Non è previsto un limite massimo di peso per una fasciatura.

Per le serie Giovanili è ammesso l'utilizzo del "guanto soft" di materiale spugnoso rivestito ed omologato FIPAP.

La mano che, per converso, non è usata abitualmente per colpire la palla, ove necessario, purché giustificato da certificato medico presentato all'arbitro o precedentemente alla Segreteria Federale, può avvalersi di ortési di qualsiasi genere.

In tale ipotesi il giocatore interessato non può usare la stessa per colpire la palla valida, giusta la disposizione della presente Regola.

Qualora ciò avvenisse il colpo è da ritenersi fallo.

E' consentito altresì l'utilizzo di detta mano anche al battitore solo per portare la palla nell'azione di battuta, essendo la palla non ancora valida.

Regola 31 - Modalità per la fasciatura

E' fatto obbligo ai giocatori di effettuare la fasciatura, prima dell'inizio della partita (vedi Regola 23) , alla presenza dell'arbitro (o se delegato dallo stesso, in presenza del giudice di linea), il quale ha il dovere di assicurarsi che siano regolamentari, fermo restando la facoltà dello stesso di procedere ad una verifica, in qualsiasi momento dell'incontro, se avrà dei dubbi in proposito.



Qualora l'arbitro ritenga di procedere ad una verifica del materiale coperto dal nastro consentito, potrà effettuare una ispezione a propria discrezione.

Se uno o più giocatori si presentano in campo con il pugno già fasciato l'arbitro deve esigere che il giocatore o i giocatori con la fasciatura già fatta sia dagli stessi tolta, controllerà che il materiale sia conforme al regolamento e darà l'assenso alla nuova fasciatura.

Il giocatore o i giocatori che hanno commesso questa infrazione al regolamento verranno richiamati ufficialmente dall'arbitro che lo segnalerà nel referto arbitrale.

Il capitano della squadra avversaria può richiedere la verifica della fasciatura.

Solo l'arbitro ha facoltà di giudicare se la verifica va fatta o no.

L'infrazione a questa regola comporta l'espulsione immediata del giocatore che l'ha commessa.

Regola 32 - Inizio incontro

Gli incontri devono avere inizio all'ora stabilita dagli organi federali preposti.

Le partite programmate fino alle ore 20,00 sono considerate *gare in diurna*.

Successivamente sono considerate *gare in notturna*.

Regola 33 - Ritardi dell'inizio partita

Le partite possono subire ritardi rispetto all'ora prevista per il loro inizio nei seguenti casi:

- a) mancanza di una o entrambe le squadre;
- b) mancanza attrezzature di servizio (palloni, tabella segnapunti, paline segnacacce), e personale addetto (segnapunti, segnacacce, asciugapalle);
- c) presenza di solo due giocatori,
- d) mancanza luce artificiale;
- e) mancanza addetto al DAE come da Regola 1.

L'eventuale ritardo dell'inizio dell'incontro decorre sempre dall'ora fissata e deve avvenire a seguito di esplicita richiesta all'arbitro da parte del capitano o del dirigente della Società.

Il Tempo di attesa per l'inizio della partita, prima della dichiarazione di termine dell'incontro da parte dell'arbitro designato, è dovuto ai su citati casi ed è il seguente:

a)-b)-c)-e) = 30 minuti;

d) = 60 minuti, indipendentemente da altre cause di sospensione o ritardi di inizio partita.

f) casi di forza maggiore quali:

1. il terreno di gioco risulta occupato da precedente gara ufficiale;
2. vi è impraticabilità momentanea del campo e condizioni atmosferiche avverse;
3. mancata autorizzazione da parte della forza pubblica addetta.

Nei casi di cui al comma f) il direttore di gara è tenuto a ritardare l'inizio dell'incontro per un periodo massimo di 60 minuti per le partite in diurna - e di 30 minuti per le partite che si devono disputare con l'ausilio della luce artificiale.

Trascorso il termine di attesa il direttore di gara dichiarerà la gara rinviata.

Quando è evidente che l'impraticabilità del campo si prolungherebbe oltre il tempo limite, è consentito l'accordo tra le due società per il rinvio anzitempo.

Detto accordo dovrà essere sottoscritto dai capitani, dai tecnici o dai dirigenti nel supplemento di rapporto in dotazione all'arbitro.

L'arbitro dovrà menzionare nel rapporto le cause di detto rinvio (vedi Regola 28 bis).

Il tempo subito per i ritardi previsti dal R.T. sull'inizio della gara, non è mai cumulabile con il tempo di attesa derivato dalla sospensione della partita.



Regola 34 - Riscaldamento pre-partita

Prima che inizi il gioco l'arbitro deve consentire qualche colpo di prova o di riscaldamento.

I colpi di prova dovranno essere fatti prima dell'ora stabilita per l'inizio della gara, tenendo in debito conto che non sono ammesse deroghe all'orario stabilito per l'avvio della partita.

Nel caso di eccessivo prolungamento di un incontro precedente, oltre l'ora fissata per l'inizio della gara, l'arbitro consentirà i colpi di riscaldamento per non oltre 5 minuti.

Il tempo relativo a questo caso è computato nei 30 minuti di cui alla regola precedente.

Regola 35 - Operazioni precedenti la partita

Prima dell'inizio della partita l'arbitro deve:

- a) controllare che la segnatura del campo, e le attrezzature di servizio (panchine, paline segnacacce tabellone segnapunti, distributore delle palle) siano presenti e regolari;
- b) controllare che il personale addetto (segnacacce, segnapunti ed asciugapalle) siano ai propri posti;
- c) mediante appello assicurarsi dell'identità dei giocatori e dirigenti elencati in distinta, con la verifica dei cartellini federali, e documenti di riconoscimento;
- d) accertare che i giocatori indossino la divisa prescritta e questa sia in decorose condizioni di uso, e che le fasciature siano regolamentari ed asciutte;
- e) chiamare i giocatori nei pressi dell'area di battuta per effettuare l'ingresso in campo ufficiale, al quale devono partecipare anche i porta cacce in divisa;
- f) fare ai giocatori le raccomandazioni del caso;
- g) sorteggiare il campo in presenza dei due capitani;
- h) fare eseguire il saluto al pubblico con le squadre schierate al centro del campo.

Regola 36 - Vantaggi alla battuta

Nelle gare ufficiali può essere previsto il vantaggio sulla battuta.

Per vantaggio sulla battuta si intende che nella formula del campionato dell'anno sportivo in corso ad alcune squadre partecipanti, per l'azione di battuta, vengono concessi dei metri oltre il limite previsto dalla sua categoria di appartenenza.

Se nella formula del campionato sono stati concessi vantaggi sulla battuta, le squadre che ne hanno diritto in base alla categoria dei giocatori elencati in distinta, sotto la responsabilità dei capitani delle stesse, devono denunciarlo all'arbitro prima dell'incontro con documento scritto non potendo più rivolgersi durante e dopo lo svolgimento della gara.

La categoria di una squadra che partecipa a campionati o tornei ufficiali è determinata dalla classifica del giocatore più rappresentativo elencato in distinta all'inizio gara, sia esso, presente come riserva, ritardatario, o sostituito durante la gara.

CAPO VI

Il gioco

Regola 37 - Inizio del gioco

All'inizio del gioco uno dei componenti della squadra che è alla battuta, deve battere la palla nella metà campo avversaria; la palla si intende validamente in gioco dal momento in cui è stata colpita.

La palla deve essere successivamente colpita al volo, al primo balzo (la palla al volo od al primo salto dicesi "valida" per la rimessa) tenendo presente che la linea mediana deve essere oltrepassata di volo con il solo colpo di battuta, mentre nei successivi colpi validi non occorre più che tale linea venga oltrepassata.

La palla battuta non può essere ricacciata se non quando abbia oltrepassato la linea mediana, se viene colpita prima di tale linea, è considerato fallo.



Regola 38 - Azione di battuta

La battuta è ordinata dall'arbitro con un colpo di fischietto.

La palla si intende battuta e la medesima azione è considerata corretta (palla valida) quando è colpita dal pugno, dalla mano o dall'avambraccio (vedi Regola 30 e 39) del giocatore (battitore) entro l'area delimitata di battuta .

Una volta iniziata la rincorsa (azione di battuta), questa deve esaurirsi con la palla colpita.

Salvo diversa disposizione del Consiglio Federale per specifici campionati o manifestazioni, è concessa la ripetizione della battuta una sola volta per squadra e per tempo, successivamente non è ammesso alcun tipo di rifiuto o annullamento della battuta, pena l'assegnazione del punto alla squadra avversaria.

Tale disposizione non si applica alle serie Giovanili.

Il punto deve essere aggiudicato alla squadra avversaria, anche quando il giocatore, nell'esecuzione della medesima, tocca la palla con una parte del corpo che non sia il pugno, mano o avambraccio.

L'azione di battuta deve tassativamente svolgersi ed esaurirsi entro i limiti previsti dal rettangolo di battuta.

Se il battitore nell'azione di battuta oltrepassa o tocca la linea bianca che determina il rettangolo di essa, sia quella orizzontale che quella perpendicolare, l'arbitro, o quando presente, il giudice di linea deve immediatamente fischiare il fallo, e fare assegnare un punto alla squadra avversaria.

L'azione di battuta è valida ed il punto deve essere aggiudicato alla squadra avversaria, quando il giocatore oltrepassa una delle linee che delimitano l'area di battuta, e la palla, non colpita dal giocatore, è ancora nella mano di lancio del medesimo.

La palla deve essere battuta e rimessa asciutta e pulita e la fasciatura non deve in nessun modo essere bagnata.

Il giocatore che commette l'infrazione di cui al comma precedente è ammonito, alla seconda infrazione è espulso.

In tutti e due i casi deve essere assegnato il punto alla squadra avversaria.

Se il battitore lascia cadere la palla per terra la stessa va di nuovo pulita e/o asciugata.

Se un giocatore batte la palla senza autorizzazione il direttore di gara al momento della constatazione fermerà il gioco, richiamerà il giocatore che ha commesso tale infrazione e farà ripetere il colpo con la medesima palla.

Solo nel caso che detta battuta cada in fallo sarà ritenuta valida, di conseguenza si assegnerà un punto alla squadra avversaria.

Ogni volta che si batte una palla nuova non è obbligatorio renderne edotto l'avversario.

E' però obbligatorio segnalarlo all'arbitro, il quale provvederà ad avvisare la squadra avversaria. Se il direttore di gara non viene a conoscenza dell'uso di una palla nuova, dopo l'azione di battuta, dovrà annullare il colpo, ed ammonire il giocatore che ha commesso tale infrazione in battuta, tuttavia se la squadra in battuta commette fallo l'arbitro assegnerà il punto alla squadra avversaria.

La battuta si effettua ogni volta che a una delle due squadre viene assegnato un punto oppure si è segnata una caccia.

Regola 39 - Palla Valida

La palla può essere colpita, al volo o dopo un rimbalzo (balzo) a terra, dal pugno, dalla mano o dall'avambraccio del giocatore.

Le medesime azioni sono dette di "palla valida".

Dal successivo rimbalzo la palla non è più considerata giocabile, quindi è detta "palla non valida".

Regola 40 - Palla che tocca un arredo permanente

Se la palla tocca un arredo permanente (transenna laterale, corda laterale, cartelloni pubblicitari, pali e fari di illuminazione, alberi), situato oltre la linea di delimitazione dell'area di gioco, dopo aver toccato terra, l'azione si considera conclusa, se la palla è di volo: è assegnato un punto alla squadra avversaria.

Sono altresì paragonabili all'arredo permanente gli spettatori i quali devono trovarsi oltre la linea delimitata dall'area di gioco.

Non sono ammesse deroghe in riferimento a caratteristiche specifiche dei singoli impianti di gioco.



Regola 41 - Rottura della palla

Qualora la palla venisse a rompersi nell'interno del campo, l'arbitro fermerà il gioco (con due colpi di fischietto) e conseguentemente annullerà il colpo.

Nel caso però in cui la palla sia andata fuori dal campo, verrà giudicato valida, salvo che l'arbitro, a suo giudizio, abbia constatato che la palla era rotta prima di uscire dai limiti del campo.

Nel caso di rottura della palla segnalata dai giocatori in campo, se la detta palla non sarà uscita dal rettangolo di gioco, onde escludere ogni possibilità di sostituzione, l'arbitro dopo accertamento di avvenuta rottura farà ripetere il colpo annullando le decisioni prese in precedenza. E' considerato valido il gioco quando la palla risulta sgonfiata senza essere rotta e senza perdere aria ad una normale pressione delle dita.

Regola 42 - Durata

Le partite si svolgono agli 11 giochi; esse possono essere ridotte a 9, 8 o a 7 giochi, quando ciò sia stato preventivamente stabilito dagli organi federali, in rapporto con la misura del tempo a disposizione per la loro effettuazione, oppure nel caso di gare delle serie Giovanili.

E' concessa, altresì, definita dall'organizzazione del torneo in accordo con la F.I.P.A.P. la disputa di incontri a tempo determinato, previa autorizzazione della Segreteria Federale, la disputa di incontri a tempo indeterminato che, comunque, non dovranno superare la durata di tre ore.

Regola 43 - Sistemi di gioco

Il gioco della pallapugno viene giocato normalmente con i seguenti sistemi:

- a) con le cacce;
- b) al cordino;
- c) con le cacce alla Pantalera

Regola 44 - Sistema al cordino

Il sistema del cordino si gioca secondo le norme che seguono:

a) il sistema di gioco della pallapugno detto al cordino si svolge senza la formazione e la conquista delle cacce e con l'osservanza di disposizioni tecniche particolari e precisamente:

- Il fuoricampo è ammesso e dà luogo ad un punto;

- il cambio di campo si effettua ogni tre giochi se giocato da più di un giocatore per squadra, con il seguente sistema se con un giocatore per squadra: cambio dopo il primo gioco, poi cambio ogni due giochi;

- sul punteggio di 40-40, il gioco si conclude con l'assegnazione di un solo punto "15";

b) gli incontri possono effettuarsi individualmente, ovvero tra due o più giocatori.

Gli incontri individuali debbono disputarsi al limite massimo di 13 giochi e gli altri ai 15 giochi;

c) il cordino dovrà essere costituito da una rete, in nylon o iuta, di mt. 1,20 di altezza o di mt 2,10 (per gare con un giocatore per squadra) - sia per le partite individuali che per le accoppiate - oltre ad essere munito di una fascia di cm 10, di colore vivo, atto a far spiccare l'altezza e la posizione dello stesso;

d) si assegna un punto quando: la palla è valido (colpito, cioè, al volo od al primo balzo) e non oltrepassa di volo il cordino; non viene ricacciato validamente, oppure si commette fallo. Si verifica un fallo quando: la palla valido oltrepassa di volo le linee laterali del campo, oppure non oltrepassa o tocca il cordino, oltre a tutti gli altri casi previsti con fallo dal presente Regolamento;

e) negli incontri individuali è obbligatorio un intervallo di riposo di dieci minuti al termine del 12° gioco negli incontri con due o più giocatori, l'intervallo di dieci minuti deve essere effettuato al termine del 14° gioco.

Per il cambio di campo l'intervallo stabilito è di un minuto;

f) il vantaggio sul 40-40, nel senso che per vincere il gioco, una squadra deve aggiudicarsi consecutivamente due punti, si applica quando negli incontri individuali si è raggiunto il penultimo gioco (11 con incontri ai 13), e con due o più giocatori al termine del 13° gioco con incontri ai 15 giochi, salvo eventuali modifiche deliberate dal Consiglio Federale.



Regola 45 - I punti

Il gioco è composto da quattro punti, o quindici (quindici - trenta - quaranta - gioco).

Sul quaranta pari il gioco viene aggiudicato alla squadra che conquista due punti consecutivi.

Detta norma dicasi regola del vantaggio.

La norma del vantaggio può essere applicata come sotto riportato, e deve essere specificata nei regolamenti dei campionati o da delibera del Consiglio Federale:

- a) dall'inizio dell'incontro;
- b) quando una od entrambe le quadre hanno raggiunto il penultimo gioco nel sistema del cordino;
- c) quando si sono disputati la metà dei giochi, esempio 10 giochi con incontro agli 11 giochi nel sistema delle quattro cacce, per i campionati di serie A-B-C1-C2-Amatori\Propaganda;
- d) per i campionati Giovanili attenersi alle disposizioni annuali e relative circolari FIPAP.

Detta norma si applica per due sole volte.

La terza volta che si verifica tale caso, il gioco sarà assegnato al primo punto ottenuto.

A coadiuvare l'arbitro nel conteggio dei vantaggi è adottato un indicatore sequenziale detto tabellone conta-vantaggi.

Regola 46 - Conseguimento dei punti e fuoricampo

I punti si conseguono:

- a) quando la palla valida va oltre il limite di fondo della metà campo avversaria di volo o di rimbalzo, sempre che la traiettoria avvenga entro le antenne o tocca la linea di fondocampo.

Detto colpo è definito fuoricampo (*intra, cielo, volata*).

Nelle serie Pulcini e Promozionali è consentito il ricaccio della palla oltre la linea di fondo campo se questa ha precedentemente rimbalzato una volta in campo;

- b) quando è conquistata una caccia;
- c) quando l'avversario commette fallo.

Regola 47 - Le cacce

Dà origine alla formazione di una caccia, un'azione di gioco la quale viene terminata senza che le squadre abbiano effettuato fuoricampo, o commesso fallo, o disputato la conquista della medesima, senza cioè l'assegnazione di un punto.

Regola 48 - Formazione delle cacce

Le cacce si formano quando la palla non più valida viene fermato da un giocatore, con qualsiasi parte del proprio corpo, prima che oltrepassi interamente la linea di fondo campo avversaria o, non di volo, dopo il primo balzo, abbia tagliato la linea laterale.

Nel punto in cui la palla viene così fermato o dove ha tagliato la linea laterale l'arbitro o il giudice di linea segnano a terra la caccia, tracciando una linea di 10 cm. circa perpendicolare ed a contatto con la linea laterale.

Quando si tratta di campo con fondo in asfalto o simili la caccia viene segnata con il gesso.

La caccia viene indicata anche (su una delle linee laterali) con appositi segnacacce ben visibili per l'orientamento a distanza dei giocatori.

In caso di contestazioni il punto esatto della caccia si intende quello indicato dall'arbitro con la traccia sul terreno.

Regola 49 - Tracciatura delle cacce

Le cacce vengono segnate sul terreno di gioco con le seguenti modalità:



- a) nel punto estremo posteriore del corpo del giocatore che tocca terra, se la palla è fermato a terra;
- b) nel punto in cui si trova a terra il calcagno o la punta del piede più arretrato del giocatore nell'istante in cui questi ha fermato la palla, se la palla è fermato in aria dal giocatore che tocca terra;
- c) nel punto in cui il giocatore ha fermato la palla, se la palla è fermata in aria dal giocatore che salta;
- d) nel punto dove la palla, dopo il primo balzo, ha tagliato la linea laterale.

Regola 50 - Modalità particolari di tracciatura della caccia

1) Se una palla non più valida non viene trattenuta e prosegue la sua corsa, la caccia va segnata nel punto più sfavorevole per la squadra del giocatore che ha parzialmente trattenuto la palla. Cioè a dire:

- a) Dove la palla è stata successivamente fermata;
- b) Dove ha successivamente tagliato la linea laterale;

2) Se la palla non più valida viene toccata da un avversario, dall'arbitro o da un corpo estraneo (portacacce, asta bandiera, palina segna cacce, ecc.), la caccia si segna nel punto in cui ha urtato i medesimi;

3) Se la palla non più valida è fermata da un giocatore e rimbalza sul corpo di un suo compagno di squadra e prosegue la sua corsa, la caccia si segna nel punto più sfavorevole in cui è stata fermata o uscita;

4) Quando la palla non di volo colpisce le antenne, anche se nella successiva traiettoria esce dalla linea di fondo, si deve segnare la caccia all'estremo limite della linea laterale del campo.

5) Quando il proseguimento della corsa della palla termina oltre la linea di fondo campo è assegnato il punto alla squadra avversaria (vedi reg. 46).

Regola 51 - Numero di cacce

Il numero di cacce che si possono formare è inversamente proporzionale al punteggio acquisito dalle squadre durante un gioco ed è riportato nella tabella sottostante:

PUNTEGGIO	CACCE
0-0	4
15-0 15-15	3
30-0 30-15 30-30	2
40-40 (con vantaggi)	2
40-0 40-15 40-30	1
40-40 (senza vantaggi)	1

Regola 52 - Cambio di campo

Le squadre devono operare un cambio di campo e, conseguentemente un cambio dell'azione di battuta, quando vengono segnate cacce pari al numero previsto dalla tabella di cui alla regola 51.

Con i tempi previsti dal presente regolamento le squadre, devono riposizionarsi in campo e riprendere il gioco al fischio dell'arbitro.

Regola 53 - Modalità di assegnazione delle cacce

Dopo il cambio di campo è presa come riferimento la caccia la cui palina riporta il numero 1.

La linea immaginaria perpendicolare alla linea laterale in corrispondenza della caccia, divide in due porzioni distinte il campo.

La caccia sarà assegnata e, conseguentemente, assegnato un punto, alla squadra che è riuscita a fermare la palla prima che questa attraversi la linea immaginaria della caccia: al riguardo è considerato il punto più sfavorevole del corpo del giocatore che ha fermato la palla.

Nel caso in cui la palla, dopo il primo balzo, esca lateralmente, il punto è assegnato alla squadra la cui porzione di campo non è interessata dall'attraversamento laterale della palla.

Qualora un palla non più valida venga toccata dal giocatore della squadra che ha giocato la palla per ultimo, o dall'arbitro, entrambi all'interno del campo di gioco, e prosegue la sua corsa, l'azione termina nel punto dove la palla è stata toccata: l'arbitro dovrà considerare quel punto per l'assegnazione della caccia.



La caccia è assegnata anche nel caso in cui una delle due formazioni commetta un fallo o ottenga un fuoricampo.

Assegnata la caccia con il numero 1, il segnacacce corrispondente viene tolto dal punto tracciato sul terreno e, di seguito, viene presa come punto di riferimento la caccia con il numero 2, e così a seguire fino ad esaurimento delle cacce tracciate sul campo.

Regola 54 - Modalità di assegnazione di una caccia dubbia

Quando l'assegnazione di una caccia è dubbia, l'arbitro di propria iniziativa (con la collaborazione del giudice di linea, o in mancanza di questi, del segnacacce), deve eseguire la misurazione; questa viene eseguita misurando la distanza della linea mediana rispettivamente dalla caccia e dal punto di fermata della palla.

Perché in tali due misurazioni non si verifichino deviazioni in senso diagonale e conseguenti erronei allungamenti, è opportuno accertare che il punto di partenza di ciascuna misurazione dalla linea mediana sia distante da una delle linee laterali (sulla stessa linea mediana) quanto distano rispettivamente dalla linea laterale stessa (nel punto più breve), la caccia ed il punto di fermata.

Quando l'assegnazione della caccia rimane dubbia, anche dopo la misurazione, si ripete la battuta, senza che venga rimosso il segno di caccia in questione.

Se il capitano di una squadra richiede la misurazione di una caccia, il direttore di gara è tenuto ad effettuarla solo nel caso egli stesso abbia dei dubbi.

Regola 55 - Segnacacce

Le cacce vengono segnalate per mezzo di apposite paline poste sul punto esatto segnato a terra dall'arbitro.

Le paline segnacacce devono essere quattro, possibilmente di due colori (es.: blu e rosso), e numerate dall'1 al 4.

Dovranno essere composte da una base di appoggio, sulla quale in un angolo o lato, sarà fissata un'asta (di mt. 1) provvista di targa porta numero.

Il numero deve essere riportato su entrambi i lati e deve essere di colore contrastante con lo sfondo.

L'asta e la base dovranno essere a filo della linea laterale, e la targa porta numero dovrà essere rivolta all'esterno.

Regola 56 - Portacacce

Allo spostamento ed al posizionamento sul terreno dei segnacacce, nel punto tracciato dall'arbitro o dal giudice di linea, sono preposte una o più persone, detti *portacacce*, segnalati all'arbitro dalla società ospitante prima dell'inizio dell'incontro ed identificati dal giudice di gara attraverso un documento di riconoscimento valido (vedi Regola 22).

Il portacacce deve attenersi alle direttive dell'arbitro.

Deve presentarsi in campo con tenuta di gioco o sportiva da riposo, tale da essere facilmente riconoscibile.

Per accentuarne la visibilità, quando previsto, sopra gli indumenti sportivi, il portacacce deve indossare una casacca o pettorina appositamente predisposta dagli organi federali.

Deve prendere parte all'ingresso in campo con le squadre e gli arbitri designati.

Il portacacce deve mantenere un comportamento corretto e rispettoso dei giudici di gara, e gli è inoltre vietato intrattenere colloqui con giocatori e spettatori.

E' facoltà dell'arbitro chiedere la sostituzione del portacacce quando questi non rispetti le norme previste dalla esente Regola.

L'arbitro ne deve fare menzione nel rapporto di gara affinché il Giudice Sportivo possa prendere i provvedimenti adeguati.

Nel caso di incontri particolarmente importanti (es.: finali di campionato) possono essere designati a ricoprire il ruolo di portacacce anche arbitri federali.



CAPO VII

Falli e colpi nulli

Regola 57 – Falli

Sono detti falli quegli errori commessi dai giocatori, i quali sono giudicati inappellabilmente dall'arbitro (nonché dal giudice di linea, per quanto si riferisce all'azione di battuta) che li rileva e li segnala con un colpo di fischiotto.

Quando è rilevato un fallo, termina l'azione di gioco.

E' fallo, e va assegnato un punto alla squadra avversaria, quando si verificano i casi che seguono:

- a) quando il battitore viene sorpreso con la fasciatura bagnata o ha battuto la palla bagnata;
- b) quando il battitore nell'azione di battuta oltrepassa o tocca le linee delimitanti il rettangolo di battuta; questo, per tutta la durata della partita. Il richiamo si intende esteso a tutta la squadra e, pertanto, il fallo deve essere attribuito, indipendentemente dal giocatore che esplica le mansioni di battitore devesi, altresì, considerare fallo, nel caso che la palla - battuta nel modo previsto dal 1° comma - cada fuori del rettangolo di gioco o tocca la linea.
- c) quando un giocatore sorpreso a giocare una palla con la fasciatura non regolamentare, ai sensi di quanto agli artt. 30 e 31;
- d) quando la palla, di battuta, non oltrepassa o tocca la linea mediana anche a battuta effettuata prima del fischio dell'arbitro;
- e) quando la palla valida di battuta o di rimessa oltrepassa di volo o tocca le linee laterali del campo; **se il capitano di una squadra richiede di verificare la validità o meno del rimbalzo del pallone, il direttore di gara è tenuto ad effettuare detta verifica fino ad un massimo di 2 volte nel corso della gara per ogni squadra; superato tale limite, il direttore di gara potrà effettuare detta verifica solo nel caso egli stesso abbia dei dubbi;**
- f) quando la palla valida tocca di volo o di primo balzo, il corpo del giocatore o i suoi indumenti (esclusi il pugno e l'avambraccio, anche quando quest'ultimo sia coperto da indumenti, vedi reg. 58 b);
- g) quando la palla valida è più di una volta toccata consecutivamente di volo o di primo balzo da due giocatori della medesima squadra;
- h) quando la palla viene trattenuta al volo o al primo balzo;
- i) quando la palla colpita di volo o di primo balzo non viene colpita con un colpo netto, ma è accompagnato per un breve tempo dalla mano del giocatore;
- j) quando la palla valida colpisce di volo le antenne poste ai quattro punti angolari del campo;
- k) quando la palla di volo o di primo balzo viene colpita da un giocatore con due mani (la palla giocata con mani unite si considera toccata da entrambe);
- l) quando la palla viene schiacciata, cioè trattenuta tra la mano ed il muro di appoggio o tra la mano ed il terreno;
- m) quando un giocatore volutamente compie una azione di ostacolo e ostruzione di gioco all'avversario;
- n) quando un giocatore supera la linea di centrocampo prima che il battitore abbia colpito la palla;
- o) quando la palla al primo ricaccio viene colpita prima che abbia superato la linea di centrocampo;
- r) quando un giocatore colpisce la palla con la mano che non è usata abitualmente per colpire la palla e la medesima si avvale di una ortési di qualsiasi genere;
- s) quando l'arbitro è colpito dalla palla al volo mentre si trova fuori campo o con i piedi sulla linea laterale;
- t) quando la palla di volo, tocca un corpo estraneo (spettatore, portacacce, asta di bandiera, segna cacce, alberi e foglie ecc.) dopo aver superato la linea di delimitazione laterale del campo di gioco (area di servizio o rete di appoggio);
- u) quando, nell'azione di battuta, la palla lanciata dal battitore non viene colpita dal battitore e cade a terra, fatto salvo quanto previsto dalla Regola 38.
- v) quando, nell'azione di battuta, il giocatore interrompe la rincorsa e non completa l'azione di battuta, fatto salvo quanto previsto dalla Regola 38.

24

- x) quando un giocatore nel momento in cui colpisce la palla - al volo - tocca o supera con i piedi la linea



laterale esterna di servizio;

y) quando una persona presente nell'area di battuta di chiaro riferimento ad una delle due società entra in campo e ostacola il gioco: se si tratta di un tesserato, questo sarà ammonito, mentre nel caso di un non tesserato, questo sarà allontanato dal campo: l'arbitro dovrà menzionare tale evento nel rapporto arbitrale.

Regola 58 - Non sono falli

Non vengono considerate azioni fallose, tali da non assegnare un "punto" alla squadra avversaria le seguenti azioni:

- a) quando nel fermare la palla valida vengono presentate due mani non unite, purché la palla non venga giocata con entrambe: nel qual caso è fallo;
- b) quando la palla valida è colpita con l'avambraccio anche se coperto da indumenti;
- c) quando un giocatore è a contatto con un compagno e colpisce la palla valida;
- d) quando la palla va oltre una delle antenne infisse agli angoli del campo o ultimando la parabola batte in terra fuori dal prolungamento delle linee di campo, sempre però quando la palla, nel compiere la traiettoria, sia passata entro la linea verticale (perpendicolari immaginarie) prolungante in altezza le antenne limite del campo;
- e) quando la palla, pur presumendosi la sua uscita dalla linea laterale o di fondo campo viene colpita, di volo o di primo balzo, da un giocatore avversario, l'azione è da ritenersi valida purché il giocatore che colpisce la palla abbia entrambi i piedi nell'area di servizio sia laterale che di fondo campo e la palla colpita ricade di volo sul terreno di gioco;
- f) quando la palla di volo, tocca un corpo estraneo (spettatore, portacacce, asta bandiera, palina segnacacce, ecc.) avendo o no superato la linea di fondocampo (area di servizio), detto colpo è considerato fuoricampo (vedi regola 45), ad eccezione del caso di cui alla regola 59. sub I);
- g) quando, durante l'azione di gioco, un giocatore si appoggia alla balaustra laterale per colpire la palla, avendo entrambi i piedi nell'area di servizio laterale;
- h) quando un giocatore nel momento in cui colpisce la palla dopo il primo balzo, tocca o supera la linea esterna di servizio laterale.
- i) quando un giocatore utilizza, per fermare la palla non valida, la mano che non è usata abitualmente e la medesima si avvale di una ortesi di qualsiasi genere.

Regola 59 - Colpi nulli

I colpi nulli sono casi imprevisti che accadono durante la gara e comportano la ripetizione dell'azione:

- a) quando la palla è battuta senza l'ordine dell'arbitro (se però la palla cade in fallo, si segna il "punto" a favore della squadra che è alla rimessa) (vedi regola 38);
- b) quando la palla si rompe durante l'azione di gioco e tale rottura è stata fatta constatare all'arbitro prima che la palla venga ritirata da giocatori o da terzi (vedi regola 40);
- c) quando viene inserita nel distributore una palla già precedentemente eliminata dall'arbitro il responsabile che ha commesso tale infrazione è passibile di ammonizione alla prima infrazione ed espulso alla seconda;
- d) quando per qualsiasi motivo, durante l'azione di gioco entra in campo una seconda palla, un animale, una persona od altro corpo estraneo (vedi Regola 57);
- e) quando la palla durante la giocata rimane appesa ed esce da qualche foro creatosi accidentalmente nella rete o muro di appoggio: l'arbitro deve segnalare il fatto nel Rapporto arbitrale;
- f) quando durante l'azione della conquista di una caccia l'arbitro si volta di colpo per non essere colpito dalla palla e di conseguenza non può giudicare bene dove la palla sia uscito dalla linea laterale;
- g) nel caso in cui sia da giocare una caccia al metro "0" o al metro "90" in coincidenza quindi con l'antenna del campo, e la palla - non di volo - tocca l'antenna stessa;
- h) qualora un giocatore abbia i piedi in linea perfetta con la caccia non trattenga la palla che sfuggitagli dalle mani va a colpire la paletta della caccia;



- i) quando la palla valida, colpita nell'area di servizio, con traiettoria verso l'interno del campo, colpisce l'arbitro, il giudice di linea, il portacacce o una palina segnacacce.
- j) in tutti i casi in cui l'arbitro è colpito da una palla valida, tranne il caso previsto dalla regola 57 sub s) e sub t);
- k) quando l'arbitro non è avvisato dell'utilizzo di una palla nuova (vedi regola 38);
- l) qualora l'arbitro, a sua discrezione, consideri il giocatore in grado di colpire la palla che al primo salto ha toccato un corpo estraneo (spettatore, asta di bandiera ecc.) nell'area di servizio. A fondo campo il colpo è nullo anche con la palla al volo, fatta salva la regola 58 sub e).

CAPO VIII

Norme per gli incontri

Regola 60 - Sospensione temporanea di partita

Durante lo svolgimento della gara si possono verificare casi in cui l'arbitro dovrà dichiarare la sospensione temporanea di una partita.

Sono da considerarsi casi di sospensione temporanea:

- a) impraticabilità momentanea del campo, o condizioni atmosferiche avverse;
- b) proteste o intemperanze da parte di giocatori o pubblico;
- c) mancanza momentanea delle palle da gioco e della luce artificiale (vedi Regola 33);
- d) mancanza dell'autorizzazione da parte della forza pubblica addetta;
- e) infortunio al direttore di gara;

L'arbitro a suo giudizio, dopo attenta valutazione, può tenere le squadre in contea per un periodo cumulativo non superiore a 60 minuti per le gare in diurna, e 30 minuti per gare in notturna in attesa di riprendere il gioco con garanzia di piena regolarità.

Nei casi sopraelencati, l'arbitro dovrà tenere le squadre a propria disposizione, le quali, previa autorizzazione, potranno far rientro negli spogliatoi.

Alla ripresa del gioco le squadre riprendono il posto, ed il punteggio che avevano al momento della sospensione.

Regola 61 - Tempo tra due battute

L'intervallo di tempo che intercorre tra la fine di una fase di gioco (assegnato un punto) e la nuova battuta dovrà essere il più breve possibile e, comunque, mai superiore, salvo casi di forza maggiore, a:

- 20 secondi quando non vi è cambio di squadra alla battuta;
- 1 minuto, quando vi sia il cambio della squadra alla battuta.

Il giocatore dovrà terminare l'azione di battuta nei 10 secondi successivi al fischio dell'arbitro.

L'arbitro è tenuto a richiamare il giocatore che esplica tale mansione e, dopo un (1) richiamo, ad attribuire un punto alla squadra avversaria e ciò, a seguire, per tutta la durata dell'incontro.

Regola 62 - Intervalli durante la partita (riposo e time-out)

Durante lo svolgimento della partita l'arbitro dovrà concedere un periodo di riposo di 10 minuti primi secondo il prospetto sotto riportato, in relazione al limite degli incontri di serie:

- a) al termine del 10° gioco per le gare che terminano con il raggiungimento di 11 giochi;
- b) al termine dell'8° gioco per le gare che terminano con il raggiungimento di 9 giochi;
- c) al termine del 7° gioco per le gare che terminano con il raggiungimento di 8 giochi;
- d) al termine del 6° gioco per le gare che terminano con il raggiungimento di 7 giochi;
- e) al termine del 5° gioco per le gare che terminano con il raggiungimento di 6 giochi;



Detto riposo va effettuato negli spogliatoi, o locali non di libero accesso al pubblico.

Durante il corso della partita l'arbitro dovrà concedere due intervalli, detti time-out, per squadra della durata di minuti tre. I time-out saranno concessi uno per tempo di gara, in qualsiasi momento su richiesta del capitano o Direttore Tecnico, purché a gioco fermo.

Il gioco deve categoricamente riprendere al termine dei 3 minuti. L'arbitro provvede, con un colpo di fischietto, a preannunciarne la ripresa allo scadere dei 2'e 30".

Non è consentito agli atleti chiedere una interruzione del gioco per l'allacciamento delle proprie scarpe.

Regola 63 - Rifiuto di riprendere il gioco

Quando una squadra non si attenga alle disposizioni degli articoli precedenti (60 e 61) ed il suo battitore non riprenda il gioco nei tempi massimi consentiti nonostante gli inviti dell'arbitro, questi assegnerà senz'altro un punto alla squadra avversaria e così successivamente fino alla fine del gioco in corso. Ultimato tale gioco, l'arbitro considererà la partita interrotta da parte della squadra che ha commesso l'infrazione e si regolerà come indicato alla successiva Regola 70.

Regola 64 - Autorizzazioni sul terreno di gioco e nell'area di battuta

Oltre i componenti delle squadre, solo l'arbitro ed il giudice di linea possono entrare nel rettangolo di gioco all'assolvimento dei loro propri compiti.

Sono altresì autorizzati gli addetti alle cacce, definiti portacacce, questi ultimi svolgono le loro mansioni rimanendo all'esterno delle linee laterali del campo nello spazio compreso tra questo ed il posto riservato al pubblico.

Parimenti è autorizzato l'eventuale Osservatore arbitrale designato e presente all'incontro: allo stesso è consentito, nel caso l'arbitro dell'incontro lo richieda, accedere al rettangolo di gioco o sostare nell'area di battuta.*

I dirigenti di società, i tecnici, i massaggiatori, i medici e gli asciugapalle, come da nominativi ascritti in distinta, sono autorizzati a prendere posto su apposita panchina predisposta in zona adiacente alla battuta, qualora non sussista la possibilità a tale sistemazione, detta panchina dovrà essere installata al centro del campo di gioco.

Con esclusione delle Semifinali e delle finali, nelle serie Giovanili i giocatori di riserva possono sostare nella zona di centro campo esterna al rettangolo di gioco.

Dirigenti, tecnici, accompagnatori, massaggiatori e medici inseriti in distinta gara e presenti nell'area di battuta al momento del fischio di inizio partita, non possono abbandonare il terreno di gioco senza motivazioni annunciate al direttore di gara. In caso contrario, incorreranno nei provvedimenti - di cui alla regola 21 - previsti per i giocatori.

In via eccezionale, su autorizzazione dell'arbitro, potranno accedere temporaneamente, per motivi di servizio o durante il time-out medici, allenatori, addetti allo sferisterio ed eventuali fotografi.

Al termine dell'azione di gioco - esclusivamente quella precedente ogni cambio di campo delle squadre - e prima del fischio arbitrale di ripresa è consentito al tecnico della squadra che si reca in battuta di entrare in campo per comunicare con i propri giocatori e seguire i propri giocatori - dai mt 0 ai mt 30 - per comunicare e procurare loro eventuali beverage richiesti.

Tra una battuta e la successiva, il tecnico può entrare nel rettangolo di battuta per sistemare il terreno o dare consigli al giocatore in battuta.

Nelle serie Promozionali, Pulcini, Esordienti, Allievi e Juniores il tecnico tesserato, ferma restando la possibilità di prendere posto nell'area di battuta, può seguire la propria squadra lateralmente al campo di gioco con le seguenti modalità:

- a) Il tecnico può muoversi a sua discrezione dai mt. 0 ai mt. 30, per la squadra in battuta, e dai mt. 90 ai mt. 60, per la squadra al ricaccio, seguendo la propria squadra al cambio di campo;
- b) Il tecnico deve posizionarsi all'esterno dell'area di pertinenza (cd di rispetto) dell'arbitro, quando sia consentito dalla delimitazione esterna dell'impianto;
- c) In caso contrario, il tecnico occuperà l'area di pertinenza dell'arbitro, senza ostacolare il lavoro di quest'ultimo;



- d) il limite di movimento del tecnico è delimitato a terra, con una linea longitudinale, nell'area di rispetto dell'arbitro;
- e) l'arbitro, qualora ravvisasse un comportamento ostruzionistico o un atteggiamento irrispettoso nei suoi confronti, dovrà ammonire il tecnico, allontanarlo dall'area di rispetto e invitarlo a prender posto nell'area di battuta.

Regola 65 - Disposizioni per i tesserati durante una partita

Le decisioni dell'arbitro devono essere sempre accettate con spirito di disciplina dai giocatori e dai Dirigenti e tesserati delle Società anche quando non fossero condivise.

L'arbitro deve assolutamente vietare le.

Ai giocatori in campo, riserve comprese, ai tecnici ed ai dirigenti che occupano l'area di battuta è assolutamente vietato:

- a) discutere e polemizzare - in campo e fuori - in merito alla partita ed all'operato dell'arbitro, od a quello dei suoi colleghi;
- b) parlare con il pubblico.

Regola 66 - Ostruzione nelle fasi di gioco

Ai giocatori è vietato in modo assoluto ostacolare con maniere sleali l'esplicazione del gioco avversario. Quando appaia evidente l'atto sleale di ostruzione durante l'azione di gioco, il direttore di gara dovrà concedere il "15" alla squadra avversaria, ammonendo il giocatore in difetto.

Regola 67 - Ammonizioni ed espulsioni

L'arbitro ha facoltà di ammonire o di espellere dal campo di gioco i giocatori, dirigenti, tesserati o persone che si rendono colpevoli di gravi infrazioni al regolamento di disciplina, o di qualsiasi scorrettezza di altro genere.

Il giocatore che per due volte sarà ammonito ufficialmente sarà dichiarato espulso con l'esibizione del cartellino rosso. Per segnalare l'ammonizione o l'espulsione di giocatori, dirigenti o tecnici l'arbitro dovrà esibire agli stessi, rispettivamente, un cartellino giallo o uno rosso.

Il giocatore espulso deve abbandonare il campo da gioco e non può essere sostituito.

CAPO IX

Ritiri

Regola 68 - Ritiro di una squadra

Quando una delle due squadre di sua iniziativa interrompe la partita e lascia il campo per qualunque motivo, la partita viene considerata chiusa e la vittoria è aggiudicata alla squadra avversaria, qualunque sia il punteggio conseguito in quel momento.

In tale caso, il punteggio definitivo e legale dell'incontro, sarà (es. 9 giochi se la partita era programmata ai 9 giochi, 11 se l'incontro era programmato agli 11), per la squadra rimasta in campo, mentre alla squadra ritiratasi sarà assegnato il punteggio raggiunto al momento della sospensione dell'incontro.

Tale norma si intende applicabile anche nel caso che l'arbitro si trovi nell'impossibilità di fare proseguire l'incontro, a seguito dell'ostruzionismo o delle intemperanze dei giocatori di una delle due squadre in campo; qualora dette infrazioni fossero commesse da tutte le due squadre contendenti, la partita sarà data persa ad entrambe per 11 giochi a 0.

Solo in taluni casi nell'intento di evitare disordini l'arbitro potrà far proseguire l'incontro pur ritenendo terminata la gara al momento degli incidenti facendone menzione nel rapporto arbitrale e precisando l'ora di fine partita per le cause di cui trattasi.

Qualora, durante una gara l'arbitro non può fare proseguire l'incontro causa intemperanze di una od



entrambe le squadre, lo stesso valuterà scrupolosamente ed attentamente gli eventi, richiamerà ed inviterà i capitani delle formazioni in campo a provvedere in merito, se necessario adotterà provvedimenti disciplinari ed in casi estremi dichiarerà chiusa la partita facendo esplicito riferimento dell'accaduto sul referto di gara.

Regola 69 - Interruzione di una partita

Nel caso in cui una squadra interrompa la partita senza abbandonare il campo di gioco, l'arbitro prima di adottare il provvedimento di cui alla regola precedente, dovrà intimare al capitano, o ai capitani, di riprendere il gioco entro un termine massimo che sarà da lui stabilito, in relazione alle cause che hanno determinato l'interruzione ed alle circostanze del momento, ma che in ogni modo non dovrà essere superiore a 5 minuti, pena la perdita della partita.

Scaduto tale termine, l'arbitro dichiarerà chiusa la partita.

CAPO X

Sospensioni e rinvii

Regola 70 - Partite rinviate

Valutate le cause della sospensione definitiva, sarà l'Ufficio Campionati che ne potrà disporre il rinvio ad altra data per la ripetizione o, nei casi di competenza, il Giudice Sportivo

Le partite rinviate definitivamente per cause elencate dagli artt. 68 e 69 non potranno essere riprese in altra giornata.

In caso di sospensione, compreso il caso in cui, con le due squadre sul campo unitamente all'arbitro, la gara non abbia inizio a causa di maltempo (vedi anche Regola 33), le gare di ogni serie verranno continuate con lo stesso punteggio, ivi comprese le cacce eventualmente segnate al momento dell'interruzione.

Nel proseguimento dell'incontro, manterrà validità la distinta gara già depositata nella prima occasione (la formazione della squadra, titolari e riserve, non potrà quindi variare), mentre il direttore di gara potrà eventualmente essere sostituito.

Per ogni altro aspetto, valgono le norme previste dal presente Regolamento Tecnico.

Al momento della dichiarazione di rinvio da parte dell'arbitro, è facoltà di una squadra dichiarare forfait al medesimo.

Detta rinuncia non comporta alcuna penalizzazione in classifica.

In quest'ultimo caso, il punteggio finale della gara sarà lo stesso di quello previsto dal Regolamento del Campionato per un normale forfait.

Regola 71 - Partite sospese definitivamente

Durante la gara possono verificarsi casi in cui l'arbitro, dopo i tempi di attesa previsti dagli articoli precedenti, sia costretto a dichiarare sospesa definitivamente la partita.

La partita deve essere sospesa definitivamente:

- a) per mancanza attrezzature di servizio (palle da gioco, tabella segnapunti, pompa di gonfiaggio, paline segna cacce, Defibrillatore Semiautomatico se previsto da delibera consiliare) e personale addetto (segnapunti, portacacce, asciugapalle, abilitato DAS);
- b) quando una o tutte e due le squadre, di propria iniziativa interrompono la partita e lasciano il campo;
- c) quando una o tutte e due le squadre di propria iniziativa interrompono la partita e non lasciano il campo (dopo avere adottato le sanzioni previste dalla regola 68);
- d) quando un giocatore, un tecnico o dirigente espulso non abbandona il terreno di gioco;
- e) dopo gravi e prolungate proteste da parte dei giocatori, dirigenti o pubblico;
- f) quando una o due squadre, trascorso il termine di attesa previsto, non siano presenti per l'inizio della gara;
- g) quando una squadra, per qualsiasi motivo schiera solo due giocatori in campo.
- h) assenza di luce artificiale.



A constatazione avvenuta l'arbitro dichiarerà immediatamente conclusa la partita ed elencherà minuziosamente sui referto di gara le cause di detta sospensione.

Dette gare, salvo giudizio degli organi competenti sulle cause della sospensione, saranno date perse alla squadra, o alle squadre, responsabili della sospensione "a zero" con il limite di giochi previsti dalle serie. L'arbitro in qualsiasi momento della gara ha facoltà, altresì, di sospendere definitivamente la gara, se a suo giudizio lo svolgimento non risulta regolare, e farà menzione di dette cause sul Rapporto Arbitrale. Per qualunque causa la partita venisse sospesa i giocatori, o le squadre non potranno lasciare il campo di gioco senza avere ottenuto l'autorizzazione dell'arbitro, se di ciò mancanti verranno considerati espulsi.

* : *Integrazione al RT 2019*

+++++



Deliberato dal Consiglio Federale il 13 gennaio 2020



APPENDICE

Regola 53 - Modalità di assegnazione delle cacce

Dopo il cambio di campo è presa come riferimento la caccia la cui palina riporta il numero 1.

La linea immaginaria perpendicolare alla linea laterale in corrispondenza della caccia, divide in due porzioni distinte il campo.

La caccia sarà assegnata e, conseguentemente, assegnato un punto, alla squadra che è riuscita a fermare la palla prima che questa attraversi la linea immaginaria della caccia: al riguardo è considerato il punto più sfavorevole del corpo del giocatore che ha fermato la palla.

Nel caso in cui la palla, dopo il primo balzo, esca lateralmente, il punto è assegnato alla squadra la cui porzione di campo non è interessata dall'attraversamento laterale della palla.

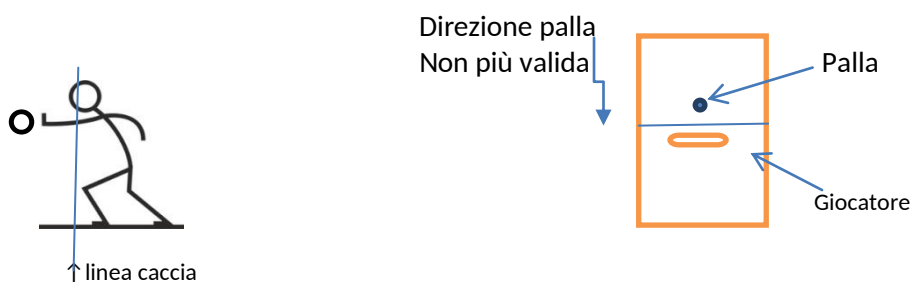
Qualora una palla non più valida venga toccata dal giocatore della squadra che ha giocato la palla per ultimo, o dall'arbitro, entrambi all'interno del campo di gioco, e prosegue la sua corsa, l'azione termina nel punto dove la palla è stata toccata: l'arbitro dovrà considerare quel punto per l'assegnazione della caccia.

La caccia è assegnata anche nel caso in cui una delle due formazioni commetta un fallo o ottenga un fuoricampo.

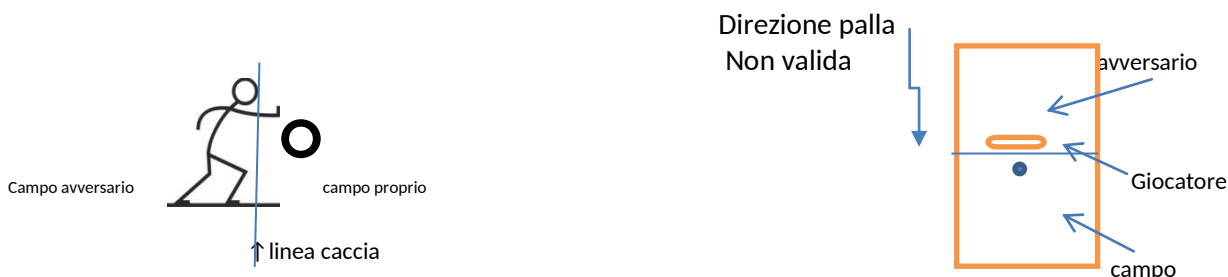
Assegnata la caccia con il numero 1, il segnacacce corrispondente viene tolto dal punto tracciato sul terreno e, di seguito, viene presa come punto di riferimento la caccia con il numero 2, e così a seguire fino ad esaurimento delle cacce tracciate sul campo.

"al riguardo è considerato il punto più sfavorevole del corpo del giocatore che ha fermato la palla" si intende qualunque parte del corpo (mani, piedi, testa, braccia, ecc.)

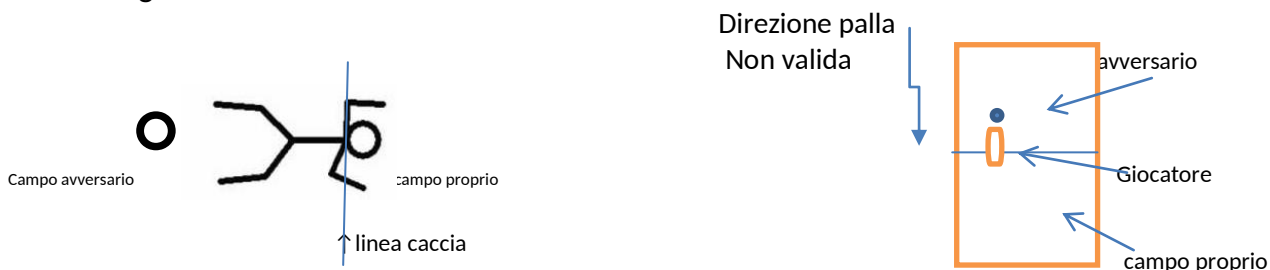
- 1) Giocatore che ferma la palla prima che attraversi la linea immaginaria della caccia con i piedi in caccia persa: **LA CACCIA E' PERSA**



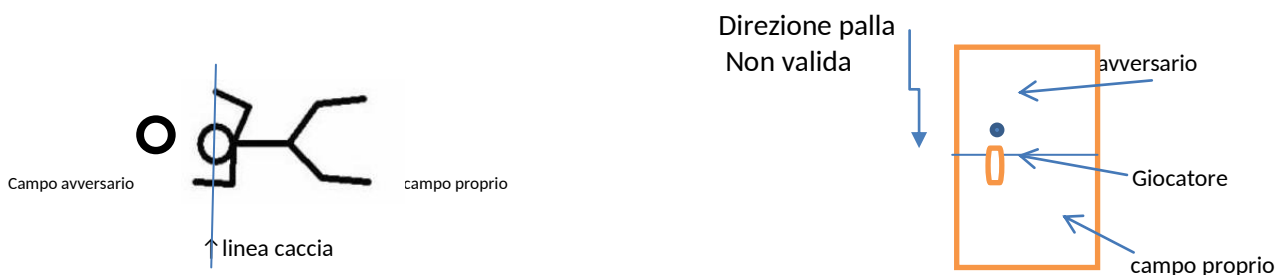
- 2) Giocatore con piedi in caccia presa prende in volo o ferma a terra la palla che ha superato la linea immaginaria della caccia: **LA CACCIA E' PERSA**



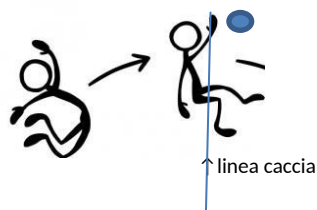
3) Giocatore sdraiato, in piedi, In salto ecc., posizionato in caccia presa ma con una parte del corpo (mani, busto, testa, ecc.) in caccia persa, riesce a fermare la palla prima che questa abbia superato la linea immaginaria della caccia: **LA CACCIA E' PERSA**



3) Giocatore sdraiato a terra (come portiere calcio) in zona caccia persa riesce a fermare la palla prima che attraversi la linea immaginaria della caccia: **LA CACCIA E' PERSA**



4) Giocatore che salta e ferma la palla prima che attraversi la linea immaginaria della caccia con il corpo in caccia persa: **LA CACCIA E' PERSA**



5) Giocatore che salta e ferma la palla prima che attraversi la linea immaginaria della caccia con il corpo in caccia presa: **LA CACCIA E' PRESA**

