



ASSOCIAZIONE NAZIONALE DEL GIOCO DEL PALLONE COL BRACCIALE
Disciplina della Federazione Italiana Pallapugno

REGOLAMENTO TECNICO DI GIUOCO DELLA SPECIALITÀ PALLONE COL BRACCIALE

Edizione 2015



ASSOCIAZIONE NAZIONALE DEL GIOCO DEL PALLONE COL BRACCIALE
Disciplina della Federazione Italiana Pallapugno

INDICE ANALITICO DEI CONTENUTI

NORME PARTICOLARI PER LA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CAMPI CON MURO D'APPOGGIO.

Regola 1 - Il gioco.	Pagina 1
Regola 2 - Il campo da gioco.	Pagina 1
Regola 3 - La linea mediana.	Pagina 1
Regola 4 - Il trampolino o trappolino.	Pagina 1
Regola 5 - Le squadre.	Pagina 1
Regola 6 - Il capitano.	Pagina 1
Regola 7 - Le riserve.	Pagina 1
Regola 8 - Il mandarino.	Pagina 1
Regola 9 - Il bracciale.	Pagina 2
Regola 10 - Il Pallone.	Pagina 2
Regola 11 - Il Pallonaio.	Pagina 2
Regola 12 - L'arbitro.	Pagina 2
Regola 13 - I trampolini.	Pagina 2
Regola 14 - Inversione di campo.	Pagina 2
Regola 15 - Inizio del gioco: la battuta.	Pagina 2
Regola 16 - Battuta di prova.	Pagina 2
Regola 17 - Rifiuto del pallone.	Pagina 2
Regola 18 - Secondo rifiuto.	Pagina 2
Regola 19 - La rimessa.	Pagina 2
Regola 20 - Il rimando.	Pagina 2
Regola 21 - Il colpo.	Pagina 2
Regola 22 - Posizione in campo.	Pagina 2
Regola 23 - I punti.	Pagina 3
Regola 24 - I giochi.	Pagina 3
Regola 25 - Assegnazione del punto.	Pagina 3
Regola 26 - I falli.	Pagina 3
Regola 27 - La volata.	Pagina 3
Regola 28 - Colpi nulli.	Pagina 3
Regola 29 - Pallone valido.	Pagina 3
Regola 30 - Partite perse.	Pagina 3
Regola 31 - Partite annullate.	Pagina 3
Regola 32 - Comportamento dei giocatori.	Pagina 3
Regola 33 - Integrativa.	Pagina 4

NORME PARTICOLARI PER LA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CAMPI APERTO, OD ALLA LIZZA.

Regola 1 bis - Il gioco.	Pagina 4
Regola 2 bis - Il campo da gioco.	Pagina 4
Regola 3 bis - La linea mediana.	Pagina 4
Regola 4 bis - Il trampolino o trappolino.	Pagina 4

Si applicano integralmente le Regole da 5 a 14.

Regola 15 bis - Inizio del gioco: la battuta.	Pagina 4
---	----------

Si applicano integralmente le Regole da 16 a 33.



ASSOCIAZIONE NAZIONALE DEL GIOCO DEL PALLONE COL BRACCIALE Disciplina della Federazione Italiana Pallapugno

REGOLAMENTO TECNICO DI GIUOCO

Regola 1 - Il giuoco.

La partita di "Pallone col Bracciale" è giocata tra 2 (due) squadre composte da 3 (tre) giocatori ciascuna:

- N° 1 Battitore
 - N° 1 Spalla
 - N° 1 Terzino
- e da un quarto uomo, detto Mandarino.

Ciascuna squadra potrà presentare un numero massimo di 2 (due) atleti di riserva ed 1 (uno) sostituto del mandarino.

Regola 2 - Il campo da giuoco.

Il campo di giuoco è un rettangolo lungo minimo 80 massimo 100 metri e largo minimo 14 massimo 20 metri ed è provvisto su uno dei lati lunghi di un muro, detto d'appoggio.

Regola 3 - La linea mediana.

Il campo da giuoco è diviso longitudinalmente da una linea mediana detta "cordino". Il cordino può essere posto ad un metro da terra e quindi definito "cordino in aria" oppure a terra (linea mediana) e quindi definito "cordino a terra".

Regola 4 - Il trampolino o trappolino.

Ogni campo di giuoco può essere dotato di un "trampolino o trappolino": una tavola inclinata dalla quale il battitore può scegliere di prendere lo slancio in occasione dell'azione di battuta.

Dopo la rincorsa dal trampolino la battuta dovrà essere effettuata entro 7 mt. dalla linea di fondo, in campo buono.

Regola 5 - Le squadre.

Le due squadre in campo, definite come dalla Regola 1, e si schierano nelle due distinte metà campo, tracciate dalla linea mediana.

I giocatori componenti ogni squadra, comprese le riserve, dovranno vestire obbligatoriamente la divisa di giuoco che sarà composta da calzoncini bianchi al ginocchio, pantalone alla zuava di colore bianco e maglia (per maglia si intende: polo o camicie) di colore bianco. I completi di giuoco degli atleti dovranno essere uguali e non sarà consentito l'ingresso in campo ad atleti con colori degli indumenti di giuoco diversi. Per il mandarino la divisa dovrà essere identica a quella degli atleti ma, solo per lui, sarà consentito l'utilizzo del pantalone lungo bianco.

Le squadre non potranno scendere in campo e disputare una gara se si presenteranno con un numero di giocatori inferiore a 2 (due). Di detto fatto l'arbitro dovrà farne menzione nel referto di gara in modo che il Giudice Sportivo possa provvedere ad irrorare le conseguenti sanzioni.

Nel caso in cui, iniziata la gara con in campo il numero dei giocatori consentito dal precedente comma, una delle due squadre non potesse più schierare il numero minimo dei giocatori, l'arbitro porrà termine all'incontro e dovrà farne menzione nel referto di gara in modo che il Giudice Sportivo possa provvedere ad irrorare le eventuali conseguenti sanzioni.

Regola 6 - Il capitano.

Ogni squadra dovrà nominare un capitano e solo a lui è permesso presentare reclami per errori tecnici. E' quindi, fatto divieto ad altri giocatori di discutere con il pubblico e con l'arbitro. L'atletica che rivestirà l'incarico di capitano dovrà essere contraddistinto portando al braccio destro una fascia che dovrà essere di colore diverso della maglia di giuoco. Nel caso di uscita dal campo di giuoco del capitano un altro atleta in campo dovrà assumerne la funzione.

Regola 7 - Le riserve.

E' consentito alla squadra di avere massimo 2 (due) giocatori di riserva i quali potranno sostituire, durante lo svolgimento del giuoco, uno o più giocatori scesi in campo dall'inizio, indipendentemente dal ruolo da questi occupato e con possibilità di rientro, purché ciò avvenga a giuoco fermo. La squadra potrà presentare anche una riserva per il ruolo di mandarino.

Regola 8 - Il mandarino.

Ogni squadra dispone di un quarto uomo che, al momento della messa in giuoco (battuta) lancia il pallone al battitore. Previo accordo, le due squadre in campo possono usufruire del medesimo mandarino.



ASSOCIAZIONE NAZIONALE DEL GIOCO DEL PALLONE COL BRACCIALE Disciplina della Federazione Italiana Pallapugno

Regola 9 - Il bracciale.

Il Bracciale è l'attrezzo con il quale i giocatori colpiscono il pallone. Esso è un cilindro cavo, in legno, all'interno del quale è posta un'impugnatura per la miglior presa della mano del giocatore. Esternamente il bracciale presenta prominente a mo' di "denti" che possono essere di diverse misure.

In casi ben specifici, determinati dalle Organizzazioni del Torneo o del Campionato, il bracciale può presentare nella zona d'impatto con il pallone anche una superficie piatta, con o senza punte smussate: cosiddetto "braccialetto" o "pillotta".

Regola 10 - Il Pallone.

Il pallone deve essere costruito con spicchi di cuoio cuciti internamente ed avere le seguenti dimensioni:

- Peso di 350 grammi, circa.
- Circonferenza di 34-37 centimetri, circa.
- Diametro di 11-12 centimetri, circa.

Regola 11 - Il Pallonaio.

Il controllo ed alla cura dei palloni da gioco è affidata ad una persona specifica: il pallonaio.

Quest'ultimo ha il compito di controllare la regolarità dei palloni e provvedere alla loro "manutenzione": gonfiaggio, pulitura ed eventuale ingrassaggio.

Regola 12 - L'arbitro.

La partita è diretta da un arbitro, ed eventualmente coadiuvato da due guardalinee. L'arbitro dovrà stare fuori del campo, sulla linea del fallo, all'incrocio di questa con la linea che divide i due campi.

Regola 13 - I trampolini.

Le frazioni di gioco si dividono in trampolini. Per ciascuna squadra ogni trampolino comprendente due giochi di battuta.

Regola 14 - Inversione di campo.

Ogni due giochi le squadre invertono il proprio campo, nel senso che la squadra che si trova alla battuta si porta alla rimessa e viceversa.

Regola 15 - Inizio del gioco: la battuta.

Il battitore sale sul trampolino e scende per colpire e mandare alla rimessa il pallone che gli è lanciato dal mandarino.

Regola 16 - Battuta di prova.

E' consentito al battitore di effettuare una battuta di prova soltanto una volta al proprio primo gioco di battuta.

Regola 17 - Rifiuto del pallone.

Il battitore può rifiutare il pallone inviatogli dal mandarino non più di una volta: in questo caso deve dichiararlo, oppure toccare il pallone senza dargli forza.

Regola 18 - Secondo rifiuto.

In caso di un secondo rifiuto consecutivo, al suo turno di battuta, è assegnato un punto ("quindici") alla squadra avversaria.

Regola 19 - La rimessa.

La squadra che si trova nella metà campo opposta alla squadra in battuta effettua la rimessa. Dovrà in pratica rimandare il pallone alla squadra in battuta. Così di seguito, fino alla assegnazione del punto.

Regola 20 - Il rimando.

Si può rimandare il pallone soltanto al volo o dopo il primo rimbalzo.

Regola 21 - Il colpo.

In ogni azione di gioco, sia in battuta sia in rimessa, il pallone può essere toccato soltanto col bracciale, pena il fallo.

Regola 22 - Posizione in campo.

I giocatori, iniziato il gioco, non dovranno abbandonare il campo assegnato alla propria squadra: dovranno stare sempre, almeno con un piede, sul terreno circoscritto dai segnali, all'atto di colpire il pallone. Nel caso di colpo in volo, per la decisione se buono o fallo si prende la posizione del piede all'inizio del salto.



ASSOCIAZIONE NAZIONALE DEL GIOCO DEL PALLONE COL BRACCIALE Disciplina della Federazione Italiana Pallapugno

Regola 23 - I punti.

I punti sono assegnati nel seguente modo: 15 - 30 - 40 - 50 (gioco). Conquista quindi un gioco la squadra che per prima arriva a sommare quattro punti o "quindici".

Regola 24 - I giochi.

E' vincitrice della partita la squadra che vince più giochi. Questi ultimi sono stabiliti dall'Organizzazione del Torneo o del Campionato.

Il gioco prosegue fino all'esaurimento dei trampolini programmati.

Regola 25 - Assegnazione del punto.

Si assegna un punto o 15 ("quindici") alla squadra:

- Che ha ottenuto una volata.
- Il cui pallone non è rimandato al volo o di primo balzo.
- Cui è rimandato il pallone corrisposto in fallo (vedi Regola 26).

Regola 26 - I falli.

È considerato fallo, con conseguente assegnazione di un punto ("quindici") alla squadra avversaria quando:

- Il pallone esce direttamente fuori dal campo di gioco da una delle parti laterali, anche al di sopra del muro d'appoggio.
- Il pallone, alla battuta e durante il gioco, tocca la linea mediana (cordino).
- Il battitore effettua il secondo rifiuto consecutivo al suo turno alla battuta.
- Il pallone non supera la linea mediana (cordino) alla rimessa.
- Il pallone colpisce le linee laterali.
- Il pallone batte, qualora questa vi fosse, contro la rete posta lateralmente al muro.
- Il pallone è toccato una parte qualsiasi del corpo e degli indumenti del giocatore.
- Il giocatore va con ambedue i piedi fuori del limite del campo mentre colpisce il pallone.
- Quando si effettua la volata di battuta giocando su campo d'adattamento (vedi Regola 27).

Regola 27 - La volata.

Dicasi volata, la quale aggiudica un punto, quando una squadra riesce a mandare il pallone oltre il limite dei lati corti del campo (battuta e rimessa) e lo supera passando nello spazio limitato dalle antenne laterali. Tale azione è valida anche in battuta.

Nei campi da gioco con dimensioni ridotte (cosiddetti d'adattamento) rispetto alle regolamentari (vedi Regola 28) la volata di battuta non è invece valida.

Regola 28 - Colpi nulli.

È considerato colpo nullo quando:

- Si rompe o si sgonfia il pallone durante l'azione di gioco.
- Il battitore rifiuta il pallone la prima volta (vedi Regola 17).

Regola 29 - Pallone valido.

Il pallone che, avendo battuto nel muro d'appoggio, torna nel campo di gioco, è valido, fermo restando il principio di aver toccato terra una sola volta.

Regola 30 - Partite perse.

Si applica il disposto dell'Articolo 8 del Regolamento Gare e Campionati.

Regola 31 - Partite annullate.

Si applica il disposto degli Articoli 6 e 7 del Regolamento Gare e Campionati.

Regola 32 - Comportamento dei giocatori.

I giocatori dovranno mantenere un contegno esemplarmente disciplinato in ogni momento della partita o manifestazione, quindi anche fuori del gioco, per non incorrere in provvedimenti disciplinari.

Nel caso di comportamento offensivo e minaccioso nei confronti dell'arbitro, eventuali giudici coadiuvanti, avversari, compagni e pubblico, oppure di linguaggio blasfemo, da parte di un atleta, sia esso in campo come giocatore che in panchina come riserva, l'arbitro dovrà far allontanare l'atleta dal campo di gioco e segnalare il fatto sul proprio rapporto arbitrale. Il giocatore allontanato potrà essere sostituito da un giocatore di riserva, se presente.



ASSOCIAZIONE NAZIONALE DEL GIOCO DEL PALLONE COL BRACCIALE
Disciplina della Federazione Italiana Pallapugno

Regola 33 - Integrativa.

Per quanto non inserito nel presente regolamento, ma in ogni modo attinente, si fa riferimento al regolamento della Federazione Italiana della Pallapugno.

NORME PARTICOLARI PER LA DISPUTA DEGLI INCONTRI IN CAMPO APERTO, OD ALLA LIZZA

Regola 1 bis - Il gioco.

La partita di "Pallone col Bracciale alla Lizza" è giocata tra 2 (due) squadre composte da 4 (quattro) giocatori:

- N° 1 Battitore
 - N° 1 Spalla
 - N° 2 Terzini
- e da un quinto uomo, detto Mandarino.

Ciascuna squadra potrà presentare un numero massimo di 2 (due) atleti di riserva ed 1 (uno) sostituto del mandarino.

Regola 2 bis - Il campo da gioco.

Il campo di gioco è un rettangolo lungo minimo 90 massimo 100 metri e largo minimo 16 massimo 20 metri.

Regola 3 bis - La linea mediana.

Il campo da gioco è diviso longitudinalmente da una linea mediana detta "cordino". Il cordino può essere posto ad un metro da terra e quindi definito "cordino in aria" oppure a terra (linea mediana) e quindi definito "cordino a terra".

Regola 4 bis - Il trampolino o trappolino.

Ogni campo di gioco può essere dotato di un "trampolino o trappolino": una tavola inclinata dalla quale il battitore scende per prendere lo slancio in occasione dell'azione di battuta. La sua presenza non è comunque elemento obbligatorio per la disputa della partita.

Si applicano integralmente le Regole da 5 a 14.

Regola 15 bis - Inizio del gioco: la battuta.

Il battitore sale sul trampolino (se presente) e scende, oppure prende posto nella zona di battuta, per colpire e mandare alla rimessa il pallone che gli è lanciato dal mandarino.

Si applicano integralmente le Regole da 16 a 33.