

## **PALLA EH! - Norme generali applicabili a tutti i campi di gioco**

- 1 La palla è giocabile quando non ha ancora compiuto due rimbalzi sul campo di gioco e deve essere colpita alternativamente dalle due squadre perché continui ad esserlo. Salvo disposizioni particolari del campo di gioco, i giocatori hanno la facoltà di colpire la palla anche al di fuori delle linee del campo di gioco.
- 2 È detto "Fallo" quell'azione compiuta da uno o più giocatori di una squadra che determinano la perdita del punto a favore della squadra opposta.
- 3 La palla può essere colpita soltanto con il palmo della mano fino al polso escluso. Ogni altro punto del corpo è considerato fallo, compreso il dorso della mano e il polso.
- 4 La palla può essere colpita soltanto con una mano e da un solo giocatore. È considerato fallo anche il solo tentativo di colpire la palla con due mani, anche se non intenzionale.
- 5 Se due giocatori della stessa squadra colpiscono uno dopo l'altro la Palla quando è ancora giocabile, viene considerato fallo e punto perso per quella squadra.
- 6 Il Punteggio è analogo al tennis: 15, 30, 40, vantaggio, gioco, partita. Ogni partita comprende 3 giochi e l'incontro viene vinto da chi si aggiudica 2 partite su 3.
- 7 La palla è costituita da un nucleo di piombo che viene ricoperto di sottili strisce di gomma. Quindi tutto avvolto con del filo di lana e ricoperto con delle strisce di pelle. In media una palla pesa dai 35 ai 40 grammi.

### **- Il Mando -**

- 1 Il Mando dev'essere effettuato dalla apposita linea di fondo campo detta "Mando" (e anche "Guadagnata"). Il battitore non può entrare nel campo di gioco prima di aver colpito la palla.
- 2 Il Mando può essere effettuato "di sotto" o "di traverso" in qualsiasi occasione. Una volta soltanto per ogni gioco è possibile mandare la palla "di sopra".
- 3 Il giocatore che inizia a mandare a ogni cambio di campo non può essere avvicinato da un altro fino a che non si cambia di nuovo campo, se non per cause eccezionali quali infortunio dello stesso Mandatore o, temporaneamente, per effettuare un mando "di sopra"; tuttavia, una volta cambiato, il mandatore deve restare lo stesso fino al successivo cambio di campo.

- 4 Il Mando è valido quando supera la linea del fallo ed effettua il primo rimbalzo sul campo di gioco al di là della stessa. Una palla che colpisca la riga è considerata valida e quindi giocabile.
- 5 La palla deve essere lanciata in aria dal Mandatore e colpita prima che la stessa tocchi il campo di gioco. Se la palla tocca il campo di gioco essendo lasciata in aria ma non viene colpita, il Mando è considerato fallo e viene assegnato un punto alla squadra avversaria.

### - Le Squadre -

- 1 Le squadre possono essere in numero variabile da 3 a 5 giocatori di qualsiasi età.
- 2 Non esiste uno schieramento fisso per le posizioni nel campo di gioco.
- 3 Le squadre possono posizionarsi ovunque nel campo di gioco.
- 4 Un giocatore non può giocare in più di una squadra nell'ambito dello stesso torneo.

### - Sviluppo del Gioco -

- 1 **Segnatura delle cacce.** La caccia viene segnata marcando o sputando sul campo di gioco nel punto esatto in cui la palla viene fermata. Se un giocatore di una squadra devia il corso della palla a suo favore, la caccia sarà segnata nel punto in cui è avvenuta l'azione. Se un giocatore devia la palla a sfavore della sua stessa squadra, l'azione è considerata nulla e quindi la caccia sarà segnata nel punto in cui la palla verrà fermata successivamente a quella azione. Ogni partita inizia sempre con la segnatura delle cacce. Le cacce da segnare sono sempre due, a meno che una squadra abbia un punteggio di 40 e l'altra meno di 40, oppure una squadra ha vantaggio, nel qual caso c'è una sola caccia da segnare e quindi da giocare nella fase successiva. Una volta segnate le cacce, le due squadre si scambiano di posto e chi ha "mandato" deve ricevere e viceversa.
- 2 **Giocata delle Cacce Segnate.** La squadra che "manda" effettuerà tanti "mandi" quanti ne occorrono per giocare le cacce. Una caccia viene vinta dalla squadra di sopra quando la palla viene fermata sotto al segno della caccia stessa. Per la squadra di sotto vale la regola opposta. Nel caso in cui la posizione della palla sia in discussione relativamente alla caccia da giocare è possibile ripetere il mando, previo accordo fra le squadre. Quando tutte le cacce sono state giocate, ne verranno segnate altre 2 o solo un'altra, a seconda del punteggio.