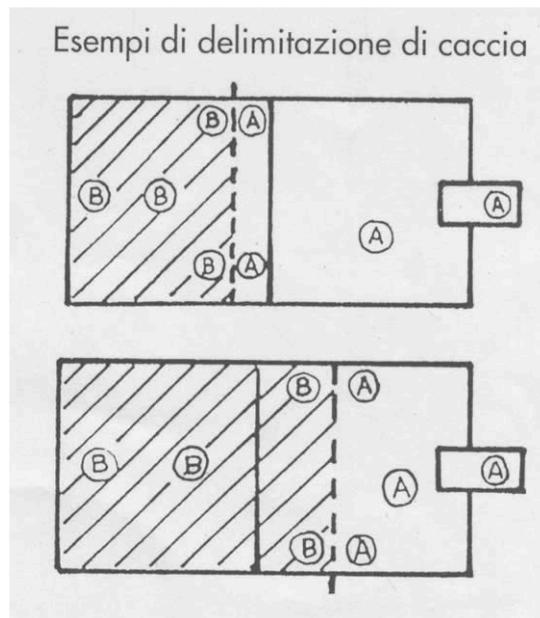


Le Regole

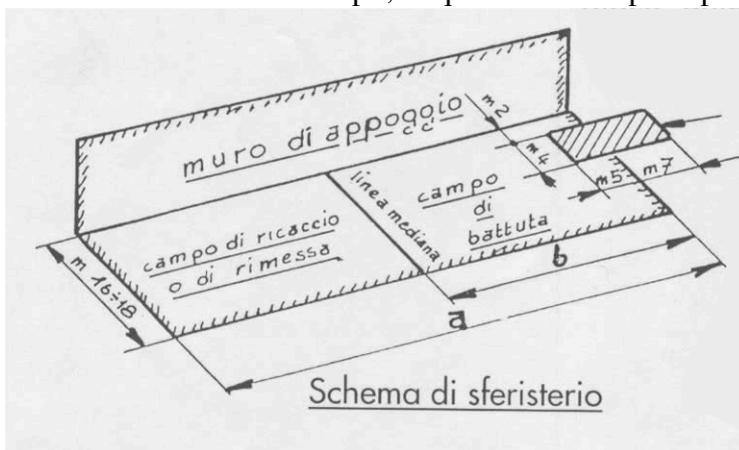
Pallapugno (sintesi)

Due squadre, formate da quattro giocatori aventi ruoli ben definiti (battitore, centrale o spalla, terzino al muro e terzino al largo), giocano la partita che si conclude quando una delle due formazioni raggiunge gli 11 giochi, per i senior (ai 9-8-7, per i giovani) composti da "15" come il tennis (15-30-40- vantaggi-gioco). La palla di gomma, del peso di 190 gr. (160, 140 per i giovani), è colpita con il pugno, protetto da una fasciatura e da una parte più resistente in cuoio, o comunque con l'avambraccio al volo o al primo rimbalzo.

Scopo principale del gioco è quello di far terminare la palla oltre la linea di fondo del campo avversario. Questo colpo, chiamato in gergo "intra o cielo", è paragonabile per spettacolarità al fuoricampo" del baseball. La linea di metà-campo divide le due squadre soltanto al momento dell'azione di battuta; successivamente i giocatori occupano il rettangolo secondo schemi appropriati alla situazione di gioco.



Non sempre le quadrette riescono nell'intento di ottenere il fuoricampo, in questo caso la palla può uscire lateralmente, dopo essere rimbalzata in campo, oppure continuare la sua corsa rimbalzando verso la linea di fondo, fino a quando un giocatore non la ferma. Nel punto dove questa è stata fermata o è uscita, l'arbitro segna a terra la "caccia", una sorta di metà-campo che divide effettivamente le due compagini in territori più o meno ampi di terreno.



La caccia è un "15" da conquistare per potersi aggiudicare il gioco, quindi il numero massimo di cacce è quattro sullo 0-0, tre quando si è a "15", due se si è a "30", ed una sul "40".

Raggiunto il numero sufficiente di "cacce" le squadre cambiano campo e si gioca considerando la prima caccia come vera e propria metà campo. Per ottenere il "15" è necessario che, quando non è più giocabile, cioè dopo il secondo balzo, il pallone resti nel campo avversario. Assegnato il punto si passa a considerare la seconda caccia, e così di seguito.

