



**FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO
SPECIALITÀ AFFINI**

**REGOLAMENTO DEL GIOCO
DELLA**

PALLA EH! / PALLA 21

EDIZIONE 2019



FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO SPECIALITÀ AFFINI

LE REGOLE DEL GIOCO DELLA PALLA EH!/PALLA 21

1. I due battitori col sistema del "Pari o dispari" o della moneta decidono a quale squadra tocca iniziare la battuta.
2. Il numero dei componenti la squadra è di cinque.
3. La dimensione del campo è generalmente obbligata dalla conformazione dello spazio urbano, tuttavia sono apprezzati i campi che presentano una lunghezza di circa 50/60 metri, corrispondente alla gittata di un battitore medio.
4. Il punteggio avviene nella successione di: 15 - 30 - 40 - punto. Le partite, di norma, si concludono al quinto punto. Per ottenere il punto è necessario il doppio vantaggio, in caso di 40 pari la squadra che perde la giocata arretra a 30.
5. È consentita la sostituzione di un giocatore.
6. La linea di "mando" è considerata linea di fondo per la squadra in battuta, dalla parte della squadra in rimessa la linea di fondo deve essere evidenziata.
7. Il battitore è tenuto ad annunciare l'inizio gioco col grido: "Eh!", che avviene solo dopo essersi accertato che ogni giocatore in campo sia pronto a cominciare il gioco.
8. La palla può essere colpita solo al volo o dopo il primo rimbalzo, utilizzando solo le mani. Non è consentito colpire la palla consecutivamente da giocatori della medesima squadra, ma questa deve essere colpita alternativamente da giocatori di squadra diversa.
9. La palla è giocabile anche quando finisce oltre le linee di delimitazione del campo, purché venga sempre colpita al volo o di primo rimbalzo.
10. Se la palla viene scagliata oltre la linea di fondo del campo avverso, senza essere rimandata, si realizza la "passata" ottenendo un "quindici".
11. Se la palla viene mandata al volo fuori dalle linee di campo longitudinali, dispersa sui tetti o in aperture non poste a livello del terreno viene considerato fallo.
12. In talune situazioni locali la dispersione della palla in aperture laterali poste ad altezza d'uomo con braccio alzato, cioè con palla potenzialmente intercettabile, non viene considerata fallo. Particolarità regolamentari locali, legate alla conformazione architettonica del contesto di gara, devono comunque essere preventivamente comunicate alle squadre ospiti.
13. Dopo il secondo rimbalzo la palla può solo essere fermata, e, non essendo più giocabile, l'arresto può avvenire con qualsiasi parte del corpo.
14. Nella prima fase si procede alla formazione delle due "cacce", indi avviene il cambio campo fra le squadre. La "caccia" è il punto esatto in cui la palla, non più giocabile, si arresta o viene fermata.
15. Le "cacce" da segnare sono due, salvo il caso in cui una sola squadra abbia raggiunto i 40 punti e di conseguenza sarà sufficiente una sola caccia per procedere al cambio campo. L'arbitro provvede ad evidenziare i punti esatti delle cacce segnate con il gesso.
16. Nella fase successiva, dopo aver invertito il campo, si procede alla loro conquista, che si ottiene quando la palla finisce oltre il punto in cui, nella fase precedente, è stata segnata la caccia.
17. La caccia si ritiene comunque acquisita se nel corso della giocata si realizza una "passata" o l'avversario commette un fallo. Ogni caccia conquistata vale un "quindici". Qualora la palla venga arrestata sulla linea esatta della caccia, si procede alla ripetizione della giocata.
18. Quando la palla entra in qualche apertura posta a livello del terreno, sui laterali lunghi (vicoli, porte, bocche di lupo, portici), la caccia viene segnata nel centro geometrico dell'apertura.
19. Assegnate le due "cacce" (o una soltanto nel caso citato) si procede alla formazione di nuove, due o una a seconda del punteggio.
20. Il rimbalzo della palla su gradini, davanzali, sporgenze, ovvero sull'arbitro o su persone estranee al gioco si considerano ininfluenti.
21. È consentito intercettare la palla avanti la linea del fallo purché non ostacoli in alcun modo la battuta e non avvenga troppo a ridosso della linea di mando. Ciò in quanto la linea del fallo non è una suddivisione del campo di gioco, ma ha l'unica funzione di costringere il battitore a tenere la palla alta in modo che possa ragionevolmente essere intercettata.
22. Si commette "fallo", con l'assegnazione di un "quindici" alla squadra avversa, quando:
 1. La palla battuta non supera la linea di fallo (invece se colpisce la linea viene considerata valida);
 2. La palla finisce sui tetti e non ricade in campo entro un tempo congruo (15 secondi circa). Spetta all'arbitro proclamare il fallo.
 3. La palla si disperde in qualche pertugio non posto a piano terra o, in talune situazioni, situato ad un'altezza superiore a quella di un uomo col braccio alzato.



FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO SPECIALITÀ AFFINI

4. Due giocatori della stessa squadra toccano consecutivamente la palla.
5. Un giocatore tocca due volte la palla.
6. La palla tocca qualsiasi parte del corpo diversa dalla mano.
7. La palla viene trattenuta ed il colpo non risulta nitido.
8. Una palla giocabile viene fermata con mano semichiusa, nel qual caso si considera trattenuta.
9. Un giocatore ostruisce volontariamente l'intervento di un avversario.