

FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO



**REGOLAMENTO TECNICO DEL GIOCO
DELLA
“PALLAPUGNO LEGGERA”**

EDIZIONE 2019

TITOLO I°

NORME TECNICHE

1. Il campo.

Le dimensioni del campo di gioco possono variare secondo le esigenze logistiche degli impianti utilizzati.

Le misure del campo possono essere le seguenti:

1. minimo metri 9 x 18 (campo di pallavolo);
2. massimo metri 15 x 28.

Sulla linea mediana è consentito posizionare una asticella di qualsiasi materiale delle dimensioni di centimetri 5 di larghezza per centimetri 1 di altezza.

2. Le squadre.

Ogni squadra sarà coposta da quattro (4) giocatori con un massimo di due (2) riserve. All'inizio di ciascun set può essere schierata una formazione diversa, scegliendo tra gli atleti iscritti nella distinta-gara preventivamente consegnata all'arbitro.

3. Le sostituzioni.

Per ciascuna squadra possono essere effettuate due (2) sostituzioni ad ogni set.

Un giocatore sostituito può rientrare solo al posto del compagno con il quale ha effettuato la prima sostituzione ed è da considerarsi come seconda sostituzione.

Nelle fasi di gioco, il giocatore in battuta non può essere sostituito.

4. La palla.

Palla: ufficiale omologata FIPAP - "ITALIA" della Mondo S.p.A. di colore bianco.

Peso : minimo grammi 60 massimo grammi 70.

Diametro : millimetri 130 con una tolleranza di millimetri 5 in eccesso

Il diametro deve essere controllato dall'arbitro designato, a sua discrezione o su richiesta di una delle due squadre. L'eventuale palla risultante ovalizzata sarà scartata.

5. Protezioni.

Le mani possono essere protette esclusivamente da un guanto protettivo "tipo Onewall" o "tipo ciclismo".

Non sono ammesse fasciature varie e\o protezioni rigide, ad esempio protezione da pallapugno o guanti da portiere di calcio. Non sono ammessi anelli, bracciali o altro.

TITOLO II°

NORME REGOLAMENTARI

1. Inizio partita.

La partita può avere inizio quando la/le squadre possono schierare almeno due (2) giocatori, segnati in distinta. Gli altri giocatori segnati in distinta possono scendere in campo anche a partita iniziata, con preventiva autorizzazione arbitrale.

2. Tempi di attesa.

La squadra che si presenta in campo 10 minuti oltre l'orario previsto dal programma per l'inizio della gara, avrà perso l'incontro con il punteggio previsto dal torneo e avrà un punto di penalizzazione in classifica.

3. Svolgimento del gioco.

- La palla è colpita dal battitore e deve superare la linea mediana del campo;
- Successivamente, la palla può essere colpita al volo o dopo un rimbalzo a terra e deve superare nuovamente la linea mediana del campo;
- La palla (valida) può essere colpita in un punto qualsiasi dell'avambraccio, destro o sinistro;
- Salvo quanto disposto per l'ordine di battuta, le posizioni dei giocatori (sia in battuta che al ricaccio) sono libere, cioè senza nessun obbligo di rotazione.

4. La Battuta.

- a) La battuta è affidata ad una squadra con un sorteggio iniziale;
- b) La battuta è l'azione che determina l'inizio del gioco ed è eseguita nella zona prevista di metri 2 sul lato destro esterno di ciascuna metà campo;
- c) La battuta è concessa ad una squadra per due giochi;
- d) Un giocatore (battitore) batte per un gioco completo, poi è sostituito da un altro della stessa squadra. La battuta passa indi alla formazione avversaria per altri due giochi;
- e) Nel caso che al termine del set una squadra non abbia terminata la propria azione di battuta (due turni) all'inizio del set successivo la stessa dovrà completarlo.
- f) All'inizio di ogni set, successivo al primo, ciascuna squadra dovrà fornire il nuovo ordine di battuta.

5. Inversione di campo.

- a) Al termine dei 4 giochi è effettuata un'inversione di campo. Per i campi all'aperto, in particolari situazioni meteorologiche, sarà l'organizzazione del torneo a stabilire l'inversione di campo;
- b) Nel caso che al termine di un set non si sia completato il turno alla battuta delle due

squadre (4 giochi) il set seguente sarà iniziato con la posizione in campo delle due squadre come nel set precedente, sino al completamento dei due turni di battuta (4 battitori - 2 per squadra).

6. L'azione di Battuta.

- La palla deve essere lanciata in aria con una mano e poi deve essere colpita con il palmo dell'altra mano o con il pugno, sempre dell'altro braccio;
- Il giocatore deve effettuare la battuta con un movimento dell'arto superiore tale da far sì che la mano nell'impatto non superi l'altezza della spalla.

Limitazioni:

- a) Non è consentito fare rimbalzare a terra la palla prima della battuta. Il giocatore, per recuperare concentrazione, può palleggiare a terra, ma quando inizia la battuta la palla deve essere saldamente in mano per essere lanciata in aria per batterla;
- b) Qualora il battitore, dopo aver lanciato la palla, decidesse di non effettuare la battuta, la palla deve ricadere a terra senza essere toccata;
- c) Al momento della battuta i giocatori di entrambe le squadre devono trovarsi tutti all'interno del campo di gioco. Quando la palla è partita dalla mano del battitore, i giocatori possono muoversi liberamente anche all'esterno.

7. Il punteggio (15, Giochi e Set).

La partita si compone di 15, Giochi e Set.

- a) Viene assegnato un "15" quando la palla batte due volte a terra nel campo avversario o la squadra avversaria commette "fallo";
- b) Il punteggio dei singoli giochi è 15-30-40-Gioco, senza vantaggi;
- c) Conquista il set la squadra che per prima conquista il 5° gioco;
- d) Le partite possono essere giocate al meglio di 1 set, di 3 set o di 5 set;
- e) Normalmente, in caso di 40 pari, all'ultimo gioco che serve per assegnare il set si procede ancora con una battuta. Il 15 conquistato o perso determina l'assegnazione del gioco;
- f) All'ultimo set, in caso di parità sul 4 pari e 40 pari, la partita viene sospesa e viene attivata la formula del tie-break.

8. Gli incontri.

Le partite possono essere giocate al meglio dei tre set, dei cinque set o del set unico secondo quanto disposto dalla Federazione Italiana Pallapugno o dalle Strutture Territoriali organizzatrici dei rispettivi campionati o tornei.

9. I falli.

Ogni fallo determina l'assegnazione di un punto ("15") alla squadra avversaria.

E' considerato fallo quando:

- La palla non supera al volo la linea mediana del campo, sia in battuta che in fase di risposta (ricaccio);

- Il giocatore durante la battuta esce dalla zona delimitata o calpesta la linea di fondo campo;
- La palla esce al volo e tocca terra sia lateralmente che a fondo campo;
- La palla tocca il soffitto o un infisso della palestra;
- La palla tocca una parte del corpo del giocatore che non sia la mano o l'avambraccio;
- La palla viene colpita da un giocatore con entrambe le mani oppure con una mano sola, ma con le mani unite o ravvicinate;
- La palla tocca la linea mediana del campo o quelle di delimitazione;
- Il giocatore invade il campo avversario con il piede o altra parte del corpo (Invasione);
- La palla, dopo essere stata colpita da un giocatore, viene toccata da un altro della stessa formazione;
- Un giocatore commette l'azione cosiddetta di "velo".

10. Il velo.

Il velo è sanzionato come "fallo" con assegnazione di un "15" alla squadra avversaria. E' considerato velo quando un giocatore della prima linea della squadra in battuta, prima che la palla venga colpita, crea un'azione di disturbo, con ondeggiamenti o movimenti ostruzionistici, nei confronti della squadra che riceve (ricaccio).

11. L'invasione.

E' Invasione quando il giocatore con una parte del corpo entra nello spazio del campo avversario.

E' consentita l'Invasione aerea, a patto che non venga disturbata l'azione dell'avversario e la palla venga colpita successivamente al colpo dell'altra squadra.

Non è considerata invasione se questa avviene a gioco fermo, cioè dopo il fischio dell'arbitro. Nel caso che la palla acquisti un forte effetto, tale da battere sul terreno di una squadra e tornare nell'altro campo senza essere colpita, l'azione è da considerarsi a vantaggio della formazione che per ultima l'ha giocata.

12. Tie-break.

In caso di parità sul 4-4 e sul 40 pari, nell'unico set od ultimo set negli altri casi, si utilizza la formula del tie-break salvo i casi in cui la Federazione Italiana Pallapugno o le Strutture Territoriali organizzatrici dei rispettivi campionati o tornei decidano diversamente.

Previo sorteggio iniziale, le squadre si alternano in battuta con l'obbligo di cambiare sempre il giocatore in battuta, secondo un ordine comunicato in precedenza all'arbitro.

Il Gioco di Tie-break è composto da punti. Nel tal caso il gioco è assegnato alla squadra che raggiunge per prima i 7 punti, anche con un solo punto di vantaggio.

13. Time-out.

È consentito un minuto di sospensione (time-out) per ogni squadra ad ogni set.

14. Obblighi delle squadre.

La squadra ospitante ha l'obbligo mettere a disposizione dell'arbitro n. 2 palloni, il regolare referto gara, 1 segnapunti e 1 guardialinee

La squadra ospitata ha l'obbligo di mettere a disposizione dell'arbitro 1 guardialinee

Nel caso di partite a concentramento gli obblighi ricadono interamente sull'organizzatore, tranne i guardialinee che devono essere sempre forniti 1 per ogni squadra.

NORME PER IL COMPORTAMENTO IN GARA DI ATLETI ED ACCOMPAGNATORI

1. Comportamento degli atleti.

Gli atleti in campo devono mantenere un comportamento corretto nei modi e nel linguaggio e quindi non sarà consentito e, dunque, sanzionato:

1.1 Rivolgersi agli ufficiali di gara in modo non civile e minaccioso. Si ricorda che è consentito rivolgersi agli ufficiali di gara solo ai capitani delle squadre in campo, utilizzando modi e linguaggio consoni.

1.2 Usare linguaggio blasfemo.

1.3 Usare linguaggio offensivo nei confronti di arbitri, atleti avversari, dirigenti ed accompagnatori ufficiali della squadra avversaria, rappresentanti ufficiali della Federazione Italiana Pallapugno, compagni di squadra o pubblico presente. Detta regola si applica anche per atti consumati all'esterno dell'impianto di gioco.

1.4 Aggredire o tentare di aggredire ufficiali di gara, atleti avversari, dirigenti ed accompagnatori ufficiali della squadra avversaria, rappresentanti ufficiali della Federazione Italiana Pallapugno, compagni di squadra o pubblico presente. Detta regola si applica anche per atti consumati all'esterno dell'impianto di gioco.

Nel caso al punto 1.1 il comportamento, da parte di atleta o dirigente, sarà sanzionato una prima volta con **ammonizione verbale**, al ripetersi sarà sanzionato con un'**ammonizione ufficiale** (cartellino giallo) e al successivo ripetersi con l'**allontanamento definitivo** dal campo di gioco (cartellino rosso).

Nel caso al punto 1.2 il comportamento, da parte di atleta o dirigente, sarà sanzionato una prima volta con **ammonizione ufficiale** (cartellino giallo) ed al ripetersi con l'**allontanamento definitivo** dal campo di gioco (cartellino rosso).

Nei casi ai punti 1.3 e 1.4 il comportamento, da parte di atleta o dirigente, sarà sanzionato con l'immediato **allontanamento definitivo** dal campo di gioco (cartellino rosso).

Per tutti i casi in cui sia prevista come sanzione l'ammonizione ufficiale (cartellino giallo) o l'allontanamento dal campo di gioco (cartellino rosso) l'arbitro dovrà farne menzione nel referto di gara, in modo da consentire al Giudice Unico competente di prendere i provvedimenti disciplinari necessari.

In caso di concentramenti, a seguito di espulsione di atleta o dirigente (da considerarsi, in via presunta come una giornata di squalifica in caso del successivo intervento del Giudice Unico) questi non giocano e non seguono la partita immediatamente successiva, solo per i casi 1.1, 1.2 e 1.3.

Per il caso 1.4, sempre in caso di concentramenti, a seguito di espulsione di atleta o dirigente (stante la gravità dell'azione sanzionata che sarà oggetto di attenta disamina da parte del Giudice Unico) questi non giocano più per l'intero svolgimento del concentramento.

2. Comportamento dei dirigenti in campo ed accompagnatori.

I dirigenti ed accompagnatori ufficiali delle squadre che disputino un incontro dovranno mantenere un comportamento che sia conforme al disciplinato dell'articolo 1.3 con la sostanziale differenza che non potranno mai rivolgersi agli ufficiali di gara durante il gioco, ma potranno farlo solo durante i Time-Out, nel rispetto di quanto stabilito sempre all'articolo 1.3 del presente regolamento. Tutti i comportamenti contrari alla presente norma saranno sanzionati come previsto dai comma dell'articolo 1.3.

TITOLO IV°

COMPORAMENTO DEL PUBBLICO PRESENTE ALLE GARE

1. Comportamento del pubblico.

Il pubblico presente agli incontri dovrà mantenere un comportamento conforme all'etica sportiva e quindi non saranno ammessi comportamenti minacciosi o linguaggio offensivo nei confronti degli ufficiali di gara, dirigenti ed atleti di squadre avversarie, anche se non partecipanti all'incontro e presenti solo come spettatori, e dirigenti della Federazione Italiana Pallapugno presenti.

Di questi comportamenti l'arbitro dovrà farne menzione nel referto di gara, in modo da consentire al Giudice Unico competente di prendere i provvedimenti disciplinari necessari.

TITOLO V°

POSIZIONAMENTO ATLETI E DIRIGENTI

1. atleti e dirigenti in panchina.

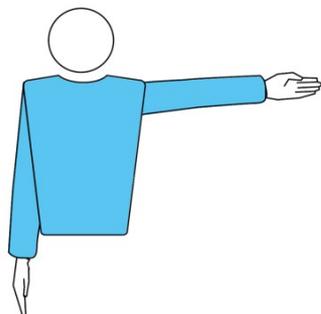
Le riserve regolarmente segnate in distinta devono accomodarsi in panchina che deve essere posizionata al lato opposto rispetto la direzione dell'arbitro, ma nella metà campo assegnata alla propria squadra. Anche il dirigente/tecnico deve essere posizionato al lato opposto rispetto l'arbitro. Sia il dirigente/tecnico che le riserve possono cambiare panchina quando la loro squadra fa il cambio campo.

APPENDICE I

SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

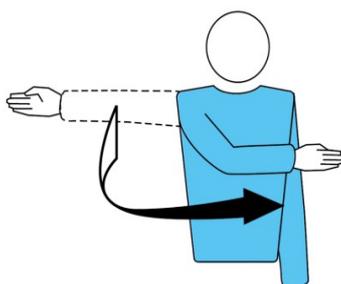
1. SQUADRA AL SERVIZIO.

Stendere il braccio verso la squadra al servizio.



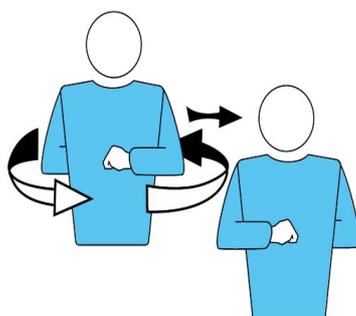
2. AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO.

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.



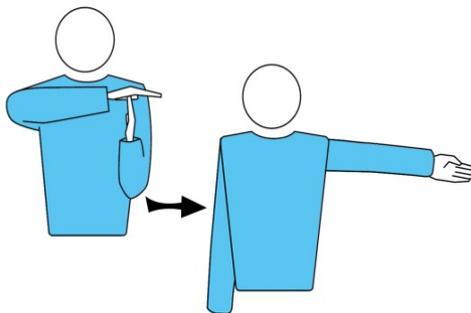
3. CAMBIO DEI CAMPI.

Portare gli avambracci davanti al petto e dietro la schiena e ruotarli attorno al corpo, tenendo i pugni chiusi.



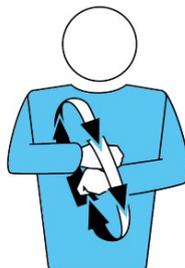
4. TEMPO DI RIPOSO, "TIME-OUT".

Poggiare il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di T), quindi indicare la squadra richiedente.



5. SOSTITUZIONE.

Fare un movimento circolare degli avambracci l'uno contro l'altro, tenendo i pugni chiusi.



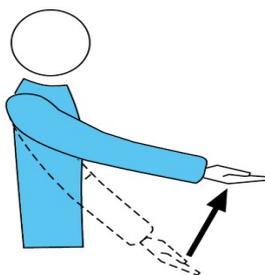
6. FINE DEL SET O DELLA GARA.

Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.



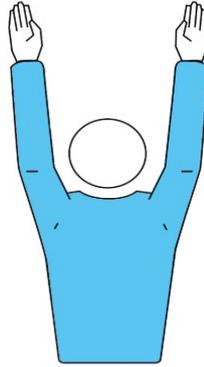
7. PALLA LASCIATA ALLA BATTUTA.

Alzare il braccio teso, con il palmo della mano verso l'alto.



8. FALLO DI VELO.

Alzare verticalmente le braccia, con i palmi delle mani avanti.



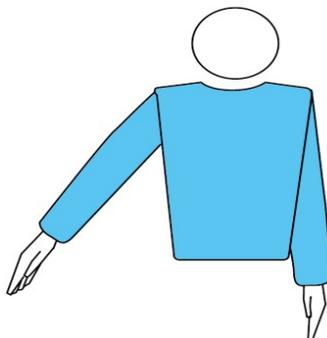
9. FALLO DI ROTAZIONE.

Fare un movimento circolare con l'indice di una mano.



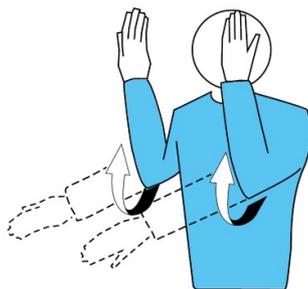
10. PALLA DENTRO.

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.



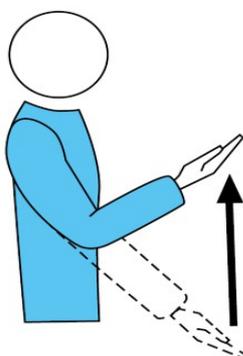
11. PALLA FUORI.

Alzare gli avambracci verticalmente, con le mani aperte ed i palmi verso di sé.



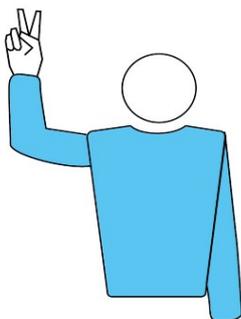
12. TRATTENUTA.

Alzare lentamente l'avambraccio, con il palmo della mano verso l'alto.



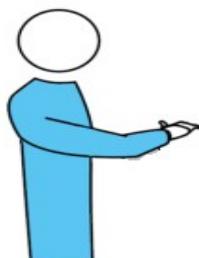
13. DOPPIO TOCCO.

Alzare due dita divaricate. Dopo indicare il tipo del doppio tocco.



14. INVASIONE AL DI SOPRA DELLA LINEA DI METÀ CAMPO.

Mettere una mano al di sopra della metà campo, con il palmo verso il basso.



**15. GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO E
GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL SERVIZIO.**

Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata.



16. AZIONE DA RIGIOCARE.

Alzare verticalmente i pollici delle mani.



17. PALLA TOCCATA.

Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra posizionata verticalmente.



APPENDICE II

SEGNALETICA UFFICIALE DEI GUARDALINEE

1. **PALLA DENTRO.**

Indicare terra con la bandierina.



2. **PALLA FUORI.**

Alzare verticalmente la bandierina.



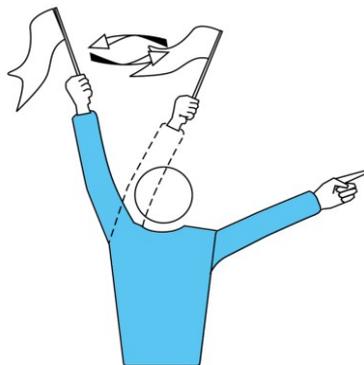
3. **PALLA TOCCATA.**

Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.



4. **FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO.**

Agitare la bandierina sopra la testa ed indicare con il dito la linea interessata.



5. **GIUDIZI IMPOSSIBILE.**

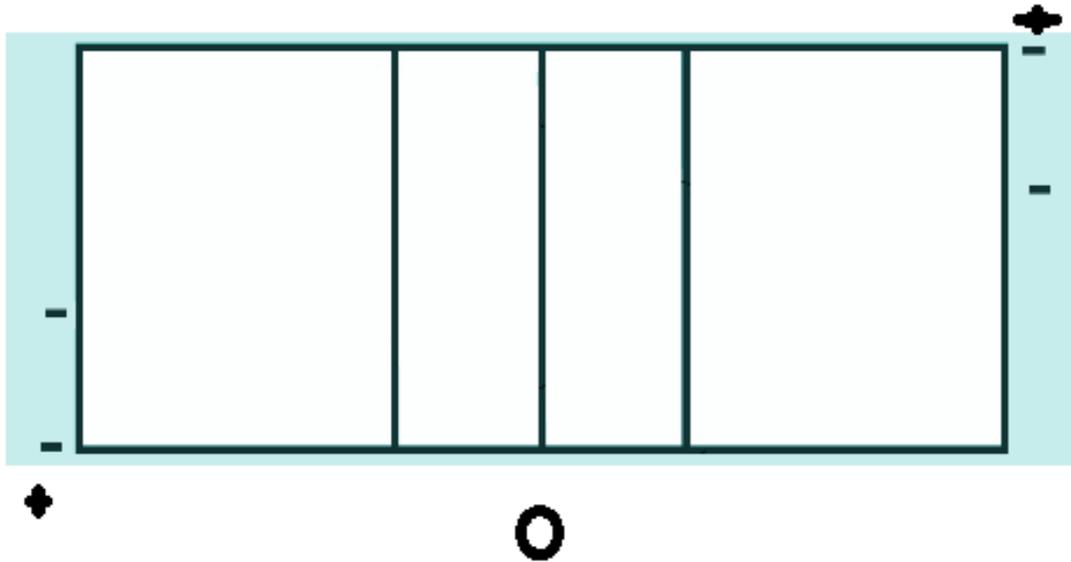
Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto.



APPENDICE III

IL TERRENO DI GIOCO E POSIZIONE ARBITRO E GUARDALINEE

Nel sottostante schema sono indicate la posizione dell'arbitro (0) e dei due guardalinee (+)



0 Arbitro

+ Guardalinee