



**FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO  
SPECIALITÀ AFFINI**

REGOLAMENTO DEL GIOCO DEL

**LLARGUES  
INTERNAZIONALE**

**EDIZIONE 2019**



## FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO SPECIALITÀ AFFINI

### 1. LUOGO DI GIOCO.

Il Llargues Internazionale può essere giocato in qualsiasi spazio che abbia le dimensioni minime per la pratica di questa specialità.

#### **Descrizione della Campo.**



Legenda:

- Línia quinze = Linea del quindici
- Línia falta = Linea del fallo
- Quadre de traure = Quadrato della battuta
- Traure = Campo della squadra alla battuta
- Rest = Campo del Rest (o rimessa)

#### **Dimensioni del Campo.**

Le misure della campo di gioco di Llargues Internazionale saranno:

- Lunghezza 72 metri;
- Larghezza della parte della battuta 19 metri;
- Larghezza della parte del rimessa 10 metri;
- Distanza del quadrato di battuta dalla linea di fallo 30 metri;
- Misure del quadrato di battuta 2 metri larghezza per 4 metri di lunghezza;
- Larghezza del campo all'altezza della linea di fallo del servizio 8 metri;
- Larghezza delle linee che delimitano il terreno di gioco da 5 a 7 centimetri.

### 2. LA PALLA.

La palla utilizzata normalmente in questa specialità è quella di pelle di agnello, di peso compreso tra i 39 e 42 grammi e di diametro di 5 centimetri, di colore bianco. Il cambio della palla è chiesto dal giocatore che sta alla battuta.

### 3. GIOCATORI.

Ciascuna squadra sarà composta da 5 (cinque) giocatori, i quali, secondo la loro posizione di gioco, sono chiamati nel modo seguente:

- Battitore (normalmente 2 per squadra)
- Rest (giocatore che gioca dietro agli altri)
- Punter (giocatore che gioca nella parte anteriore)

Se il giocatore che batte si infortuna durante il gioco, il gioco lo termina un giocatore che non è il secondo battitore od un giocatore di riserva, se ci sono.

### 4. DIVISE DI GIOCO.

Ciascun giocatore indosserà pantaloni lunghi bianchi e camicia rossa, quando gioca in casa, o blu quando gioca in trasferta. Nelle competizioni internazionali si potranno indossare pantaloni corti.



## FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO SPECIALITÀ AFFINI

### 5. REGOLE DI GIOCO.

#### 1. Punteggio e fine del gioco.

Il punteggio in ciascun gioco si compone di "quindici" e di "giochi" propriamente detti. I giochi vanno di quindici in quindici e sono divisi in quattro: 15, 30, 40 e Gioco. Si definiscono 15 e niente, 30 e niente, 40 e niente e Gioco e niente quando gli avversari restano a 0.

Vincerà la squadra che realizza i primi 4 quindici di ogni gioco. I giochi vanno di 5 in 5 e pertanto, per ciascun gioco vinto, si sommeranno 5 a quelli già vinti, fino ad arrivare al punteggio finale della partita. Il punteggio di una partita è di 40 (8 giochi), sebbene possano essere abbreviati per consenso tra le squadre e/o l'organizzazione.

#### 2. Inizio del gioco.

All'inizio della partita si deciderà, con il sorteggio tramite lancio della monetina, la squadra che inizierà la partita alla battuta.

Per iniziare il gioco, la squadra alla battuta chiederà il permesso ai giocatori che stanno nel campo del Rest. Non si potrà battere senza aver avvertito tutti i giocatori del Rest in tutte le sue conformità. Si procede nel modo seguente:

- La realizzazione della battuta si effettuerà senza che il giocatore possa superare le linee che delimitano lo spazio specifico dedicato a questa giocata. Il giocatore lancerà la palla a una o due mani (come da sua abitudine).
- Nelle partite ufficiali la battuta sarà effettuata a rotazione per due giocatori per squadra. Il giocatore che inizia il turno di battuta deve portarlo a termine.

#### 3. Il gioco.

Una volta fatta la battuta e la palla è stata rimandata dall'altra squadra, ogni squadra dovrà rimandare la palla al volo oppure dopo il primo rimbalzo, continuando così il gioco fino a quando una delle due squadre perda un quindici, faccia fallo od una caccia. La stessa squadra non può colpire la palla due volte di seguito. Il giocatore non può uscire dalle linee di fondo o dalle linee che delimitano il campo di gioco, ad eccezione del giocatore alla battuta.

1. La palla è buona e permette di continuare il gioco se:
  - La palla cade nel terreno di gioco, incluse le linee.
  - La palla potrà essere ricacciata al volo oppure dopo il primo rimbalzo, ma solo con una mano.
  - La palla dovrà sempre rimbalzare dentro il campo però il giocatore la potrà ricacciare anche fuori dalle linee laterali.
2. Sarà un quindici se:
  - La squadra avversaria fa fallo o perde la palla.
  - La palla di battuta supera direttamente la linea del quindici, senza che qualsiasi giocatore avversario possa giocarla all'interno del terreno di gioco.
  - Tutte le palle che superano le linee di fondo del terreno di gioco, tanto al volo come al primo rimbalzo o successivi, senza poter essere giocata dai giocatori avversari.
3. Sarà fallo se:
  - La palla di battuta esca direttamente dalle linee laterali.
  - Un giocatore colpisce la palla con qualsiasi parte del corpo, esclusa la mano e l'avambraccio.
  - Si tocca la palla con entrambe le due mani.
  - La palla battuta non arriva a superare la linea di fallo.
4. Le cacce:
  - Il cambio del campo di gioco si effettuerà quando si conquistano due cacce o quando il tabellone segna 40 e caccia.
  - Tutte le palle che non si possono giocare al volo o dopo il primo rimbalzo potranno essere fermate con qualsivoglia parte del corpo.
  - Quando la palla esce dal campo attraverso le linee laterali, dopo un rimbalzo o più, si segnerà una caccia nel punto in cui è uscita la palla.



## **FEDERAZIONE ITALIANA PALLAPUGNO SPECIALITÀ AFFINI**

- Quando la palla fa due o più rimbalzi ed il giocatore la ferma in qualsiasi punto del campo di gioco, verrà segnata una caccia nel punto in cui la palla è fermata.
- Si guadagna la caccia quando, dopo il cambio del campo di gioco, la palla supera la linea della caccia di uno o più rimbalzi.
- Si guadagna la caccia quando il giocatore ferma la palla lanciata dal giocatore avversario prima che arrivi al segno della caccia. Indipendentemente dalla posizione del corpo del giocatore.
- La caccia la stabilisce la palla, non il giocatore con qualsiasi parte del suo corpo.