

REGOLAMENTO TECNICO

PALLAPUGNO ALLA PANTALERA



INTRODUZIONE

Scopo del gioco

Due squadre di quattro giocatori ciascuna, giocando lealmente nel rispetto delle regole e dell'etica sportiva, si confrontano colpendo con il pugno o l'avambraccio al volo o dopo un rimbalzo, una palla cercando di farla terminare oltre il fondo campo avversario.
La squadra che ottiene il maggior numero di giochi vince l'incontro.



INDICE

INTRODUZIONE

Scopo del gioco	pag. 1
Regola 1 - Regolamento Generale	pag. 3
Regola 2 - Campi	pag. 3
Regola 3 - La Pantalera	pag. 3
Regola 4 - Lancio o Battuta	pag. 3
Regola 5 - Gioco	pag. 4
Regola 6 - Falli	pag. 4

+++++



Regola 1 - Regolamento generale

- a) Gli incontri relativi alla specialità del gioco alla Pantalera debbono essere preventivamente autorizzati dalla Segreteria della Federazione, previa richiesta scritta delle Società o Comitati organizzatori, fermo restando il tassativo divieto di far svolgere tale genere di attività sugli Sferisteri o campi di gioco affiliati al settore serie A.
- b) Per la Serie B, è lasciato alla discrezione della Segreteria Federale di rilasciare, o meno, i nulla osta relativi.
- c) Rientra nelle prerogative del Consiglio Federale di limitare o proibire la partecipazione ai Tornei alla Pantalera dei giocatori delle serie Giovanile di Pallapugno od a quegli atleti militanti nelle serie superiori.
- d) Il Consiglio Federtale può affidare la gestione dell'attività ufficiale di Pallapugno alla Pantalera a specifici Comitati o Associazioni, riconosciuti dalla FIPAP i quali dovranno nel operare nel rispetto delle norme statuarie e regolamentari federali.

Regola 2 - Campi

Trattandosi le partite di Pallapugno alla Pantalera di competizioni particolari, per lo svolgimento delle stesse si richiamano gli articoli del Regolamento Tecnico della Pallapugno relativi ai campi di adattamento).

Regola 3 - La Pantalera

Gli incontri di Pallapugno alla Pantalera si caratterizzano per la presenza della *Pantalera*

- a) La Pantalera è un ripiano rettangolare di mt. 1,20-1,80 di lunghezza e cm. 80-100 di larghezza, posto obliquamente in un trequarti di campo e lungo un lato maggiore, ad un'altezza variabile a seconda della conformazione del campo stesso.
- b) Non viene richiesto necessariamente il corridoio di lancio;
- c) Qualora il suddetto corridoio fosse posto in essere, la linea di battuta stessa non potrà essere collocata ad una distanza superiore di mt. 8 (otto) dall'inizio della Pantalera ed il corridoio dovrà avere una larghezza non inferiore a mt. 1,50 (uno/50).
- d) Non è obbligatoria la presenza di una linea estrema oltre la Pantalera, al fine di limitare la lunghezza del lancio.
- e) Qualora fosse posta in essere detta linea oltre la Pantalera, questa non potrà essere collocata ad una distanza inferiore a mt. 7 (sette) dalla fine della Pantalera.
- f) Sulla Pantalera dovranno essere apposti listelli trasversali in numero variante da 5 a 8.

Regola 4 - Gioco

Per la disputa di incontri di Pallapugno alla Pantalera si fa riferimento al Regolamento Tecnico della Pallapugno in vigore con le sole eccezioni:

- a) L'azione di battuta è sostituita dalla Regola 5 del presente Regolamento;



- b) Valgono altresì le norme previste dalla successiva Regola 6;
- c) Gli incontri si disputano con la modalità delle “*due cacce*”, cioè a dire che l’inversione di campo avviene quando sul terreno di gioco sono posizionate al massimo due cacce;
- d) Sul punteggio di “40-40” si adotta la modalità dei cd “*vantaggi*”, cioè a dire che per l’aggiudicazione del gioco una squadra deve ottenere due “15” di distacco dall’altra formazione.

Regola 5 - Lancio o Battuta

- a) L’utilizzazione dell’artificio della Pantalera esclude automaticamente l’esplicazione dell’azione di battuta della Pallapugno che deve essere sostituita dal lancio della palla asciutta sulla suddetta piattaforma.
- b) Detto lancio si può sì effettuare con la rincorsa, ma questa deve essere delimitata in un’area avente una distanza minima dalla Pantalera di mt. 5.
- c) Il lancio sulla Pantalera può essere effettuato in qualsiasi modo ritenuto opportuno dal battitore (*o lanciatore o campau*) a patto che venga rispettata la regola della cosiddetta *Spalletta* : cioè a dire che il lancio della palla sulla Pantalera deve essere effettuato senza che la palla in mano del battitore superi in altezza la spalla del battitore stesso prima del lancio.

Regola 6 - Falli

E' da considerarsi fallo la palla lanciata che:

- a) per qualunque motivo, cade entro la proiezione ortogonale della Pantalera sul terreno;
- b) colpita la piattaforma, torna di volo oltre la linea delimitante l’area di lancio;
- c) termina contro il muro prospiciente la Pantalera senza averla prima toccata.

+++++

