



REGOLAMENTO TECNICO



RELATORE: Dott. Massimo Ardenti



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.



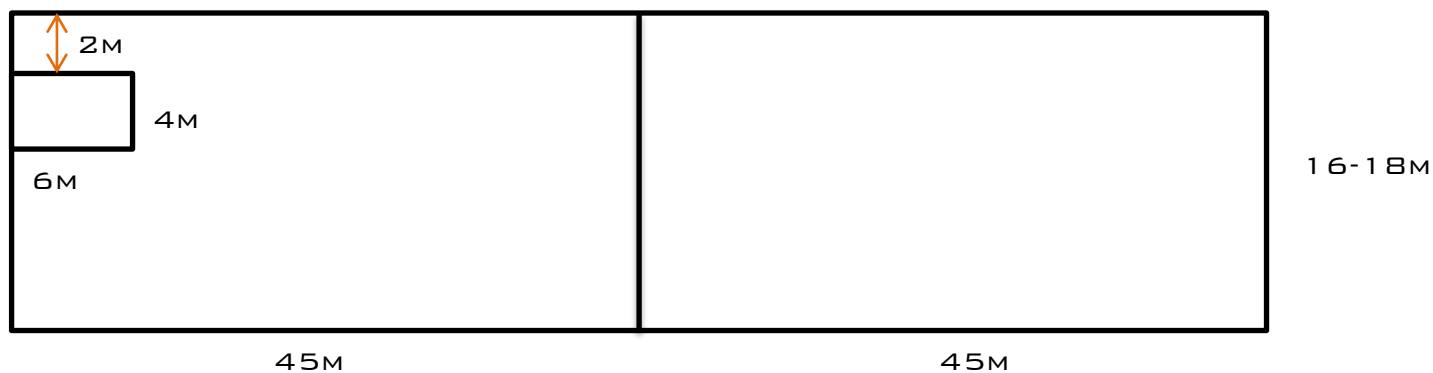
CAMPO DA GIOCO



- MISURE E DIMENSIONI

- DELIMITAZIONI DA LINEE BIANCHE BEN TRACCIATE E VISIBILI SUL TERRENO (LATERALI, FONDO, MEDIANA E BATTUTA)

(SERIE A)



- UNA LINEA LATERALE È SOSTITUITA DA UN MURO DI APPOGGIO

(MINIMO PER LA SERIE A MT. 12, PER LA SERIE B MT. 10, PER LA SERIE C MT. 8.)

CAMPO DA GIOCO

- MISURE E DIMENSIONI

- ANOMALIE DEL TERRENO DI GIOCO DEVONO ESSERE COMUNICATE ALL'ARBITRO E ALLA SQUADRA AVVERSARIA
- ESTREMITÀ DEI CAMPO DELIMITATE DA ANTENNE DIPINTE DI BIANCO CON RELATIVA BANDIERINA POSTA VERSO L'ESTERNO (MT.6 DI ALTEZZA)
- LA SUPERFICIE PUÒ ESSERE DI TERRA BATTUTA O SINTETICA, SIA ESSA ASFALTO O MATERIALE GOMMOSO; EVANTUALI SUPERFICI DIVERSE (ERBA SINTETICA ECC.) DOVRANNO OTTENERE L'OMOLOGAZIONE.

CAMPO DA GIOCO

- **CORREDO CAMPO**

- A) UN DISTRIBUTORE DI PALLE;
- B) QUATTRO PALINE SEGNACACCE NUMERATE DA UNO A QUATTRO CON ALTEZZA DI MT. 1;
- C) DUE PANCHINE POSIZIONATE FUORI DAL TERRENO DI GIOCO NEI PRESSI DELLA ZONA DI BATTUTA;
- D) UNA ROTELLA METRICA (MT. 20 MINIMO);
- E) UNA POMPA ATTA AL GONFIAGGIO DELLE PALLE DA GIOCO;
- F) UN TABELLONE SEGNAPUNTI;
- G) UN TABELLONE CONTA-VANTAGGI;

CAMPO DA GIOCO

- AREA DI BATTUTA

Terreno di gioco di mt. 90 (Serie A)	Rettangolo di battuta	linea mediana
Serie A	a mt. 06	mt. 39 = mt. 45
Serie B	a mt. 08	mt. 37 = mt. 45
Serie C	a mt. 09	mt. 36 = mt. 45
Amatori/Propaganda	a mt. 10	mt. 35 = mt. 45
Juniores	a mt. 12	mt. 33 = mt. 45
Allievi	a mt. 14	mt. 31 = mt. 45
Esordienti	a mt. 20	mt. 25 = mt. 45
Pulcini	a mt. 25	mt. 20 = mt. 45

- IL CAMPO DELLA SERIE PULCINI È RIDOTTO A MT. 80.

CAMPO DA GIOCO

- **OMOLOGAZIONE CAMPO**

- COMMISSIONE DEL SETTORE IMPIANTI FEDERALE

- **DISTINZIONE CAMPI DI GIOCO**

- SFERISTERI
 - CAMPI ALLA LIZZA
 - CAMPI DI ADATTAMENTO
- I CAMPI DI GIOCO DEVONO GARANTIRE LA REGOLARITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI ED ESSERE PROVVISTI DI SERVIZI EFFICIENTI E FUNZIONALI
 - VERIFICA DEL POSSESSO DI REQUISITI, DI DIMENSIONI O DI ATTREZZATURE

PALLA



- FORMA SFERICA E LISCIA
- **CAMPIONATI SERIE A, B E C**
 - CIRCONFERENZA 305 MM. E PESO 195 GR. PRESSIONE 0,65 BAR
COLORE BIANCO/GRIGIO
- **CAMPIONATI JUNIORES E ALLIEVI**
 - CIRCONFERENZA 305 MM. E PESO 165 GR. PRESSIONE 0,60 BAR
COLORE ARANCIO
- **CAMPIONATI ESORDIENTI E PULCINI**
 - CIRCONFERENZA 305 MM. E PESO 145 GR. PRESSIONE 0,60 BAR
COLORE GIALLO VIVO
- **CAMPIONATI ESORDIENTI E PULCINI**
 - CIRCONFERENZA 100 MM. E PESO 90 GR. PRESSIONE 0,20 BAR
COLORATE SECONDO DISPOSIZIONI FEDERALI

TOLLERANZA PESO/DIAMETRO 5GR. / 5 MM.

COMPOSIZIONE SQUADRA

- BATTITORE, SPALLA E DUE TERZINI
- LA GARA NON PUÒ AVERE INIZIO E/O PROSEGUIRE QUALORA UNA DELLE DUE SQUADRE IN CAMPO SIA PRESENTE CON SOLI DUE GIOCATORI
- I GIOCATORI DI OGNI SQUADRA DOVRANNO INDOSSARE UNA REGOLARE DIVISA DI GIOCO
- INGRESSO GIOCATORE RITARDATARIO FINO AL FISCHIO D'INIZIO DEL SECONDO TEMPO E A GIOCO CONCLUSO

COMPOSIZIONE SQUADRA

- **SOSTITUZIONI**

- I NOMINATIVI DELLE RISERVE DOVRANNO ESSERE INDICATI IN DISTINTA
- DEVONO ESSERE EFFETTUATE A GIOCO FERMO, E SI DISTINGUONO IN DEFINITIVE E TEMPORANEE (NON VINCOLANTI AL GIOCATORE SOSTITUITO)
- NELL'ATTIVITÀ PROMOZIONALI SONO LIBERE. IL GIOCATORE NUOVO ENTRATO DEVE OCCUPARE IL RUOLO DEL GIOCATORE SOSTITUITO E IN CASO DI RIENTRO IL CAMBIO È CON IL MEDESIMO GIOCATORE
- L'ABBANDONO DEL TERRENO DI GIOCO SENZA MOTIVAZIONI ANNUNCIATE ALL'ARBITRO COMPORTA L'ESPULSIONE

DISTINTA GARA

- PRESENTAZIONE E CONSEGNA DOCUMENTI ALMENO VENTI MINUTI PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA

- **DOCUMENTI**

- TESSERINI FEDERALI
- DOCUMENTI PERSONALI DI RICONOSCIMENTO

L'IDENTIFICAZIONE DELL'ATLETA TESSERATO PUÒ AVVENIRE ATTRAVERSO LA PRESENTAZIONE DI UN DOCUMENTO DI IDENTITÀ (O FOTOCOPIA DELLO STESSO) O CON IL RICONOSCIMENTO PERSONALE DA PARTE DELL'ARBITRO DESIGNATO (NON AMMESSO MODULO DI DICHIARAZIONE SOCIETARIA).

NEL CASO UN ATLETA SI PRESENTI ALLA GARA PRIVO DEL TESSERINO FIPAP (O DI FOTOCOPIA DELLO STESSO), PUR IN POSSESSO DI UN DOCUMENTO DI IDENTITÀ, LO STESSO NON POTRÀ PRENDERE PARTE ALL'INCONTRO

FASCIATURA



È CONSENTITA UNA FASCIATURA NON RIGIDA, FATTA CON PELLE, CUOIO, O GOMMA, CON FETTUCCIA DI STOFFA SENZA CUCITURA O DI CORDA CON UN DIAMETRO NON SUPERIORE AI 5 MM.

SONO ESCLUSI DALLA FASCIATURA I SEGUENTI OGGETTI: FERRO, PIOMBO, MATERIE PLASTICHE, ANELLI, FILO METALLICO ECC.

PER LE SERIE GIOVANILI È AMMESSO L'UTILIZZO DEL "GUANTO SOFT" DI MATERIALE SPUGNOSO RIVESTITO ED OMOLOGATO FIPAP

LA FASCIATURA VA ESEGUITA IN PRESENZA DELL'ARBITRO

AZIONE DI BATTUTA

LA PALLA SI INTENDE BATTUTA QUANDO È COLPITA O TOCCATA DAL PUGNO, DALLA MANO O DALL'AVAMBRACCIO DEL BATTITORE ENTRO L'AREA DELIMITATA DI BATTUTA

L'AZIONE DI BATTUTA È VALIDA ED IL PUNTO DEVE ESSERE AGGIUDICATO ALLA SQUADRA AVVERSARIA, QUANDO IL GIOCATORE OLTREPASSA UNA DELLE LINEE CHE DELIMITANO L'AREA DI BATTUTA, E LA PALLA, NON COLPITA DAL GIOCATORE, È ANCORA NELLA MANO DI LANCIO DEL MEDESIMO

L'AZIONE È CONSIDERATA NULLA E DA RIPETERE QUANDO LA PALLA LANCIATA PRIMA CHE IL BATTITORE OLTREPASSI LA LINEA NON VIENE COLPITA O TOCCATA DAL BATTITORE ANCHE SE IL MEDESIMO OLTREPASSA, DOPO IL LANCIO, L'AREA DI DELIMITAZIONE.

DURATA

LE PARTITE SI SVOLGONO AGLI 11 GIOCHI (CON RIPOSO AI 10), ESSI SONO RIDOTTI NELLE CATEGORIE GIOVANILI:

- JUNIORES 9 GIOCHI (RIPOSO 8)
- ALLIEVI 8 GIOCHI (RIPOSO 7)
- ESORDIENTI 7 GIOCHI (RIPOSO 6)
- PULCINI 7 GIOCHI (RIPOSO 6)



- IL GIOCO È COMPOSTO DA QUATTRO PUNTI, O QUINDICI (QUINDICI - TRENTA - QUARANTA - GIOCO).
- SUL QUARANTA PARI IL GIOCO VIENE AGGIUDICATO ALLA SQUADRA CHE CONQUISTA DUE PUNTI CONSECUTIVI. DETTA NORMA DICASI REGOLA DEL VANTAGGIO.
- DETTA NORMA SI APPLICA PER DUE SOLE VOLTE. LA TERZA VOLTA CHE SI VERIFICA TALE CASO, IL GIOCO SARÀ ASSEGNATO AL PRIMO PUNTO OTTENUTO.
- I TIME-OUT A DISPOSIZIONE DELLE SQUADRE SONO 2, UNO PER TEMPO DI GARA E POTRANNO ESSERE CONCESSI A GIOCO FERMO E SU RICHIESTA DEL CAPITANO O DEL TECNICO.

CONSEGUIMENTO PUNTI

I PUNTI SI CONSEGUONO:

- QUANDO LA PALLA VALIDA VA OLTRE IL LIMITE DI FONDO DELLA METÀ CAMPO AVVERSARIA DI VOLO O DI RIMBALZO, DETTO COLPO È DEFINITO FUORICAMPO (INTRA, CIELO, VOLATA)

NELLE SERIE PULGINI E PROMOZIONALI È CONSENTITO IL RICACCIO DELLA PALLA OLTRE LA LINEA DI FONDO CAMPO SE QUESTA HA PRECEDENTEMENTE RIMBALZATO UNA VOLTA IN CAMPO

- QUANDO È CONQUISTATA UNA CACCIA
- QUANDO L'AVVERSARIO COMMITTE FALLO



CACCE



PUNTEGGIO	CACCE
0-0	4
15-0 15-15	3
30-0 30-15 30-30	2
40-40 (CON VANTAGGI)	2
40-0 40-15 40-30	1
40-40 (SENZA VANTAGGI)	1

IN CASO DI ASSEGNAZIONE DUBBIA DI UNA CACCIA È SOLO L'ARBITRO CHE HA LA FACOLTÀ DI DISPORRE LA MISURAZIONE

ESEMPI DI FALLI

- QUANDO LA PALLA VALIDA È PIÙ DI UNA VOLTA TOCCATO CONSECUTIVAMENTE DI VOLO O DI PRIMO BALZO DA DUE GIOCATORI DELLA MEDESIMA SQUADRA
- QUANDO LA PALLA COLPITO DI VOLO O DI PRIMO BALZO NON VIENE COLPITO CON UN COLPO NETTO, MA È ACCOMPAGNATO PER UN BREVE TEMPO DALLA MANO DEL GIOCATORE
- QUANDO LA PALLA VALIDA COLPISCE DI VOLO LE ANTENNE POSTE AI QUATTRO PUNTI ANGOLARI DEL CAMPO
- QUANDO LA PALLA VIENE SCHIACCIATO, CIOÈ TRATTENUTO TRA LA MANO ED IL MURO DI APPOGGIO O TRA LA MANO ED IL TERRENO
- QUANDO LA PALLA AL PRIMO RICACCIO VIENE COLPITA PRIMA CHE ABBIA SUPERATO LA LINEA DI CENTROCAMPO
- QUANDO L'ARBITRO È COLPITO DAL PALLA AL VOLO MENTRE SI TROVA FUORI CAMPO O CON I PIEDI SULLA LINEA LATERALE

ESEMPI DI COLPI NULLI

- QUANDO LA PALLA È BATTUTA SENZA L'ORDINE DELL'ARBITRO (SE PERÒ LA PALLA CADE IN FALLO, SI SEGNA IL "PUNTO" A FAVORE DELLA SQUADRA CHE È ALLA RIMESSA)
- QUANDO LA PALLA SI ROMPE DURANTE L'AZIONE DI GIOCO E TALE ROTTURA È STATA FATTA CONSTATARE ALL'ARBITRO PRIMA CHE LA PALLA VENGA RITIRATO DA GIOCATORI O DA TERZI
- QUANDO DURANTE L'AZIONE DELLA CONQUISTA DI UNA CACCIA L'ARBITRO SI VOLTA DI COLPO PER NON ESSERE COLPITO DALLA PALLA E DI CONSEGUENZA NON PUÒ GIUDICARE BENE DOVE LA PALLA SIA USCITO DALLA LINEA LATERALE
- NEL CASO IN CUI SIA DA GIOCARE UNA CACCIA AL METRO 0 O AL METRO 90 IN COINCIDENZA QUINDI CON L'ANTENNA DEL CAMPO, E LA PALLA - NON DI VOLO - TOCCA L'ANTENNA STESSA
- QUANDO LA PALLA VALIDA, COLPITA NELL'AREA DI SERVIZIO, CON TRAIETTORIA VERSO L'INTERNO DEL CAMPO, COLPISCE L'ARBITRO, IL GIUDICE DI LINEA, IL PORTACACCE O UNA PALINA SEGNACACCE

AUTORIZZAZIONI SUL TERRENO DI GIOCO

OLTRE I COMPONENTI DELLE SQUADRE, SOLO L'ARBITRO ED IL GIUDICE DI LINEA POSSONO ENTRARE NEL RETTANGOLO DI GIOCO ALL'ASSOLVIMENTO DEI LORO PROPRI COMPITI

AL TERMINE DELL'AZIONE DI GIOCO E PRIMA DEL FISCHIO ARBITRALE DI RIPRESA È CONSENTITO AL TECNICO DELLA SQUADRA IN BATTUTA DI ENTRARE IN CAMPO NEL SOLO RETTANGOLO DI BATTUTA PER COMUNICARE CON I PROPRI GIOCATORI.

NELLE SERIE PROMOZIONALI, PULCINI, ESORDIENTI, ALLIEVI IL TECNICO TESSERATO, FERMA RESTANDO LA POSSIBILITÀ DI PRENDERE POSTO NELL'AREA DI BATTUTA, PUÒ SEGUIRE LA PROPRIA SQUADRA LATERALMENTE AL CAMPO DI GIOCO CON LE SEGUENTI MODALITÀ:

AUTORIZZAZIONI SUL TERRENO DI GIOCO

- IL TECNICO PUÒ MUOVERSI A SUA DISCREZIONE DAI MT. 0 AI MT. 30, PER LA SQUADRA IN BATTUTA, E DAI MT. 90 AI MT. 60, PER LA SQUADRA AL RICACCIO, SEGUENDO LA PROPRIA SQUADRA AL CAMBIO DI CAMPO
- IL TECNICO DEVE POSIZIONARSI ALL'ESTERNO DELL'AREA DI PERTINENZA (CD DI RISPETTO) DELL'ARBITRO, QUANDO SIA CONSENTITO DALLA DELIMITAZIONE ESTERNA DELL'IMPIANTO
- IN CASO CONTRARIO, IL TECNICO OCCUPERÀ L'AREA DI PERTINENZA DELL'ARBITRO, SENZA OSTACOLARE IL LAVORO DI QUEST'ULTIMO

TABELLINO GARA

- È APPROVATO L'UTILIZZO DI UN TABELLINO GARA DA PARTE DEGLI ARBITRI NEL QUALE SIANO RIPORTATI I RUOLI RICOPERTI DAI GIOCATORI DURANTE LA GARA
- IN CASO DI SOSTITUZIONE O ALTERNANZA IN UN RUOLO (BATTITORE, CENTRALE O TERZINO) VA INDICATO L'ALTLETA CHE HA RICOPERTO PER LA PIÙ PARTE IL RUOLO PIÙ IMPORTANTE
- DETTO TABELLINO DEVE ESSERE SOTTOSCRITTO AL TERMINE DELL'INCONTRO DAI TECNICI DELLE SQUADRE
- PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI AI GIOCATORI FA FEDE QUANTO RIPORTATO SUL MEDESIMO TABELLINO CHE È PARTE INTEGRANTE DEL RAPPORTO UFFICIALE SPEDITO DALL'ARBITRO ALLA SEGRETERIA FIPAP
- DETTO TABELLINO DEVE ESSERE COMPILATO ANCHE PER LE CATEGORIE GIOVANILI