



A.P.E.P. – Associazione Sportiva Dilettantistica Pallone Elastico Pantalera
Sede Legale presso il comune di Bosia (CN)
Sede organizzativa c/o uff. tec. geom. Franco Drocco,
Via Tagliata, 21 Rodello (CN) Tel. 348 4556200
email: asdapep@gmail.com – franco.drocco49@gmail.com pec: torneodeipaesi@pec.it
Il gioco della Pantalera con A.G.A. e Tocati sono stati dichiarati Patrimonio UNESCO
- Intangible Cultural Heritage (Sport e giochi antichi) -

Affiliata



REGOLAMENTO TORNEO DEI PAESI

CAMPIONATI ITALIANI DI PANTALERA SERIE A-B-C

Art 1. SCOPO – FINALITÀ

Lo scopo della manifestazione “TORNEO DEI PAESI” è quello di creare, nelle località paesane, le condizioni ideali per il ritorno della Pallapugno alla “PANTALERA” nelle piazze, che lo hanno da sempre ospitato ma che oggi sono sempre più vuote nei pomeriggi domenicali, promuovere e rilanciare nonché favorire l’attività giovanile per far riemergere anche antichi valori di aggregazione paesana.

Art 2. IL CONSIGLIO DIRETTIVO

La manifestazione viene diretta e coordinata da un CONSIGLIO DIRETTIVO formato da numero NOVE membri dei quali numero DUE indicati da enti o istituti sponsor o patrocinati e numero SETTE eletti dalla Assemblea delle squadre iscritte alla manifestazione.

Il CONSIGLIO DIRETTIVO, al suo interno, eleggerà un PRESIDENTE, un VICEPRESIDENTE, un SEGRETARIO, un TESORIERE nonché una Commissione Disciplinare di primo grado formata da TRE componenti il Consiglio Direttivo o loro delegati che avrà il compito di provvedere a giudicare dispute, reclami, ricorsi in fatto di giustizia sportiva nonché emettere sentenze e stabilire sanzioni e provvedimenti disciplinari al fine di consentire uno svolgimento corretto della manifestazione.

Il consiglio direttivo resta in carica per 2 anni.

Art 3. RICORSI

Ogni ricorso o appello dovrà pervenire al CONSIGLIO DIRETTIVO tramite mail, lettera raccomandata o posta elettronica certificata (PEC) unitamente all’importo di € 50,00 (Euro cinquanta/00) restituibile in caso di accoglimento del ricorso. I reclami relativi a fatti di gioco dovranno pervenire entro **due** giorni dal fatto, con le stesse modalità di cui sopra. Le vertenze saranno esaminate in prima istanza, con tentativo di composizione amichevole, dalla Commissione Disciplinare di primo grado, con esito negativo saranno immediatamente trasmesse agli organi di giustizia sportiva della FIPAP.

Art 4. MONTEPREMI

Le quote di iscrizione, le sanzioni amministrative trattenute dalle cauzioni versate, i proventi esterni di sponsor e patrocinati, gli incassi delle partite e ogni altro provento formeranno il montepremi che (dedotte le spese) sarà suddiviso sottoforma di premi in medaglie e trofei, oltre che per la promozione della pantalera.

Art 5. SPONSOR

5.1. E’ ammessa la sponsorizzazione commerciale sulle divise di gioco a patto che lo sponsor non sia entità in concorrenza commerciale con lo sponsor ufficiale della manifestazione, qualora presente. Nonostante la sopracitata concessione, lo sponsor commerciale delle squadre non avrà diritto come tale alla parola in assemblea e non sarà comunque ritenuto responsabile di fatti relativi a giustizia sportiva.

Art 6. COPERTURA ASSICURATIVA

Ogni squadra iscritta dovrà provvedere in proprio a stipulare polizza assicurativa per la copertura di danni cagionati a terzi nell’ambito della manifestazione.

Art 7. ISCRIZIONE AL TORNEO

La quota di iscrizione al Torneo e l’importo delle cauzioni, vengono stabilite ogni anno dal Consiglio Direttivo. La quota di iscrizione deve essere versata entro la prima giornata della serie nel quale si vuole partecipare pena la sconfitta a tavolino della prima giornata stessa.

Art 8. SQUADRE ISCRITTE

- 8.1. Ogni località potrà iscrivere un numero illimitato di squadre (per ogni categoria) e con un numero di 15 giocatori per ogni squadra.
- 8.2. L’elenco dei nominativi, corredato da NOME, COGNOME, LUOGO DI NASCITA e DATA DI NASCITA, dovrà essere consegnato all’atto dell’iscrizione al Torneo.
- 8.3. L’elenco iscritti potrà essere integrato con l’iscrizione di nuovi giocatori entro i quarti di finale od ai gironi precedenti le semifinali; per le semifinali non vi sarà più la possibilità di iscrivere nessun giocatore, anche qualora lo stesso venisse impiegato in sostituzione di uno infortunato.

8.4. Nel rispetto di ogni altra disposizione regolamentare un giocatore iscritto inizialmente con una squadra, può cambiare compagine, anche all'interno dello stesso girone, solo se non ha disputato alcuna partita con la squadra che lo ha in organico e che quest'ultima, tramite dichiarazione scritta, asserisca di non volersi più avvalere delle sue prestazioni e di fatto lasciandolo libero.

Art 9. NORME SPECIFICHE PER LA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

La tabella sottostante riporta i punteggi dei giocatori che nel 2026 saranno impegnati nei campionati FIPAP di pallapugno e che vorranno altresì partecipare ad un campionato di pantalerà. Inoltre la tabella riporta il punteggio per gli anni precedenti, che sono da intendersi per i giocatori **non più in attività nei campionati federali** e per i quali bisognerà fare riferimento all'ultimo anno di attività ed al relativo ruolo praticato.

Punteggio relativo al ruolo dell'anno 2026 dell'ultimo anno di attività									
	Anno di riferimento								
Ruolo nel campionato FIPAP	2026	2025	2024	2023	2022	2021			
Battitore serie A	18	16	14	10	6	4			
Spalla serie A	16	14	12	8	4	2			
Terzino A	10	8	6	4	2				
Battitore serie B	17	15	13	9	5				
Spalla B	13	11	9	5	1				
Terzino B	7	5	3						
Battitore C1	12	10	8	4					
Spalla C1	8	6	4						
Terzino C1	4	2							
Battitore C2	9	7	5	1					
Spalla C2	5	3	1						
Terzino C2	1								
Non maturano punteggio i giocatori delle serie Allievi o inferiore o con più di 60 anni									
Spalla under 21	2	1							
Battitore under 21	5	2	1						

Si precisa che dovrà essere sempre considerata in ogni caso la condizione peggiorativa tra le casistiche della tabella sopra riportata.

Si fa presente che per gli anni precedenti il 2026, la classificazione in una delle casistiche di cui alla tabella precedente avviene solo se la partecipazione al campionato FIPAP è avvenuta per almeno la metà più una delle partite del campionato. Per il 2026 si farà invece riferimento alle iscrizioni nei campionati FIPAP **ed al ruolo realmente praticato nei campionati stessi nel corso della stagione.**

In tal modo si intende agevolare coloro che sono impiegati come riserve nei campionati di pallapugno e solo saltuariamente chiamati in causa, limitando invece coloro i quali iscritti ad una categoria specifica partecipano costantemente a campionati di livello superiore.

Eventuali passaggi di categoria o variazioni di ruolo che sopraggiungano durante la stagione e che incidano sulla iscrivibilità o punteggio del giocatore saranno tollerati sino ad un massimo di 5 presenze sul tabellino giocatori redatto dall'arbitro federale (alla 6° partecipazione scatterà l'esclusione dal torneo o l'assegnazione di punti in base al ruolo ricoperto).

Non è considerato cambio di categoria se il giocatore che è chiamato a giocare per alcune partite nella serie superiore, continua con regolarità a svolgere il suo ruolo nella serie inferiore. Viceversa in caso di abbandono della serie inferiore viene considerato il cambio di categoria.

La tabella successiva riporta invece il punteggio assegnato ai capitani, spalle e campau finalisti nei campionati di pantalerà. A costoro viene assegnato un punteggio riferito alla posizione in classifica della squadra di appartenenza nell'anno precedente.

Si precisa che il punteggio sarà assegnato a capitani, spalle e campau che hanno giocato più del 50% della partite, incluse le gare ad eliminazione diretta, e dunque non ad eventuali giocatori che partecipino alla finale in sostituzione dei titolari eventualmente assenti. Per il conteggio delle partite disputate fanno fede le distinte inviate dopo ogni singola gara.

	Ruolo		
Campionato serie A di Pantalerà	Capitano (inteso come giocatore di fondo campo)	Spalla	Campau
1° classificato	10	8	2
2° classificato	9	7	1
	Ruolo		
Campionato serie B di Pantalerà	Capitano (inteso come giocatore di fondo campo)	Spalla	Campau
1° classificato	5	3	1

2° classificato	4	2	0
	Ruolo		
Campionato serie C di Pantalera	Capitano (inteso come giocatore di fondo campo)	Spalla	Campau
1° classificato	3	1	0
2° classificato	2	0	0

Si specifica che per ogni singolo giocatore i punteggi sopra riportati, legati alla partecipazione alle finali di pantalera negli anni precedenti, non verranno sommati tra di loro e nemmeno verranno sommati al punteggio legato alla partecipazione nei campionati FIPAP per il 2026 o anni precedenti. **Tuttavia sarà assunto il punteggio più alto tra le varie casistiche.**

Inoltre si precisa che ai campionati di pantalera possono comunque partecipare coloro i quali abbiano compiuto i 60 anni di età, nonché le donne, senza che a costoro venga assegnato alcun punteggio.

Zero punti saranno assegnati anche coloro che abbiano meno di 17 anni (la cui età è valutata al 1° gennaio dell'anno del Torneo) purché non ricoprano il ruolo di battitore o spalla nella categoria Under 21.

Art 10. LIMITI DI PUNTEGGIO PER LA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE NELLE VARIE CATEGORIE.

10.1. **Il punteggio massimo ammissibile della squadra è riferito alla situazione in campo** e pertanto non è legata alla distinta od al modulo di iscrizione.

PUNTEGGIO MASSIMO: - SERIE A: 18 punti SERIE B: 8 punti SERIE C: 3 punti

Art 11. FORMULA DEL TORNEO

11.1. La formula eliminatoria del Torneo verrà stabilita annualmente tenendo conto del numero delle squadre iscritte e della volontà delle squadre stesse.

Art 12. CLASSIFICHE E SPAREGGI

12.1. Per stilare le classifiche alla fine dei gironi delle varie fasi del Torneo, in caso di ex-aequo tra due squadre, si dovranno considerare i seguenti fattori:

- in primo luogo i risultati degli scontri diretti tra le squadre;
- in secondo luogo la differenza giochi delle squadre negli scontri diretti;
- differenza giochi complessiva delle due squadre nel girone disputato

12.2. In caso di ex-aequo tra più di 2 squadre, verrà considerata la classifica avulsa secondo disposizioni FIPAP.

La classifica avulsa della competente fase fra le squadre interessate viene compilata tenendo conto nell'ordine:

- a) dei punti conseguiti negli scontri diretti;
- b) a parità di punti, della differenza giochi degli scontri diretti;
- c) della differenza giochi complessiva.

Solo in caso di ulteriore parità verrà disputato uno spareggio.

12.3. Nelle fasi finali (dai quarti di finale in poi) gli eventuali spareggi saranno disputati su campo neutro scelto dalla migliore classificata nella fase immediatamente precedente. In caso di parità nella fase immediatamente precedente sarà considerata la classifica della fase iniziale. In caso di ulteriore parità il campo dovrà essere scelto dalla squadra con la miglior differenza giochi nello scontro diretto, ed in caso di ulteriore parità su campo neutro scelto di comune accordo (o in mancanza di accordo su campo indicato dal Consiglio Direttivo).

12.4. Nelle fasi finali (dai quarti di finale in poi), il Consiglio Direttivo fornirà una data entro la quale le partite di andata, ritorno ed eventuale spareggio dovranno essere disputate. La data e l'ora delle partite dovranno essere stabilite di comune accordo tra le squadre interessate; in caso di mancato accordo ogni squadra fornirà la data in cui intende giocare nel campo di casa. In alternativa deciderà in modo insindacabile il Consiglio Direttivo.

12.5. Per le partite di spareggio la data e l'ora dovranno essere stabilite di comune accordo tra le squadre interessate; in caso di mancato accordo deciderà in modo insindacabile il Consiglio Direttivo.

12.6. La finale di ogni categoria sarà disputata in un campo sorteggiato prima dell'inizio del campionato seguendo questi criteri:

- campi della categoria interessata (previa disponibilità degli stessi)
- campi di altre categorie (previa disponibilità degli stessi)
- campo scelto dal Consiglio Direttivo

12.7. Per la finale si applicheranno le regole normalmente utilizzate sul campo durante la stagione. Nel caso in cui il campo sorteggiato sia utilizzato in più categorie, vengono utilizzate le regole della serie oggetto della finale.

Art 13. REGOLAMENTO TECNICO

13.1. Prima dell'inizio di ogni partita la squadra ospitante è tenuta a specificare tutte le regole locali, dopo di che non sarà accettato reclamo da nessuna delle due parti.

13.2. Prima dell'inizio di ogni partita le squadre dovranno scambiarsi le distinte di gioco complete in ogni parte. Insieme alle distinte dovranno essere consegnati agli avversari i documenti di riconoscimento dei giocatori ai fini dell'identificazione. Le distinte dovranno essere conservate sino al termine del torneo.

- 13.3. Le distinte devono essere inviate al Consiglio Direttivo via mail o tramite il gruppo Whatsapp dedicato entro 24 ore dalla disputa della partita.
- 13.4. Le squadre saranno composte di numero QUATTRO giocatori; le squadre che ne facciano richiesta specifica all'inizio del Torneo, potranno essere autorizzate a disputare le partite interne (in casa), con squadre composte da CINQUE giocatori.
- 13.5. Il numero di giocatori per le partite di spareggio tra due squadre è determinato dalle regole del campo utilizzato per lo spareggio stesso. Nel caso in cui il campo sia utilizzato in più categorie, vengono utilizzate le regole della serie oggetto della spareggio.
- 13.6. Le squadre potranno scendere in campo con un minimo di TRE giocatori. Non sarà concesso a nessuno il permesso di sostituire un giocatore mancante se il sostituto non è regolarmente tesserato.
- 13.7. In nessun caso si potrà dare inizio alla partita se il numero minimo dei giocatori in campo non viene raggiunto. Trascorsa MEZZ'ORA dall'orario stabilito, la squadra colpevole del ritardo avrà assegnato un risultato di 00/11.
- 13.8. Le sostituzioni potranno essere eseguite come da regolamento FIPAP.
- 13.9. La battuta sulla pantalera può essere effettuata in qualsiasi modo ritenuto opportuno dal battitore a patto che venga rispettata la regola cosiddetta della SPALLETTA (il lancio della palla deve essere effettuato senza che la palla in mano del battitore superi in altezza la spalla del battitore stesso prima del lancio).
- 13.10. Non viene richiesto necessariamente il corridoio di battuta ma qualora lo stesso fosse posto in essere, la linea di battuta stessa non potrà essere collocata ad una distanza superiore di MT. CINQUE dall'inizio della pantalera ed il corridoio dovrà avere una larghezza non inferiore a MT. 1,50.
- 13.11. Qualora fosse posta in essere una linea oltre la pantalera al fine di limitare la lunghezza della battuta, questa non potrà essere collocata ad una distanza inferiore a mt. SETTE dalla fine della pantalera.
- 13.12. È in ogni caso vietato tracciare linee oltre la pantalera, ponendo la condizione che le battute debbano oltrepassare tale linea.
- 13.13. Le squadre dovranno comunicare ad inizio stagione sul modulo per l'iscrizione se intendono tracciare il corridoio di battuta, la linea di battuta senza corridoio e la linea oltre la pantalera. Dopodiché non sarà possibile apportare modifiche a torneo in corso.
- 13.14. Le partite si svolgono ai GIOCHI 11 a MODA VECCHIA (con vantaggi sul 40 pari).
- 13.15. Le squadre potranno scegliere se giocare le partite casalinghe con 2 o 4 cacce.
- 13.16. Tutte le squadre che disputano l'incontro casalingo hanno l'obbligo di comunicare il risultato od eventuali rinvii:
- la comunicazione del risultato dovrà essere effettuata entro 24 ore dall'orario di inizio dell'incontro sul gruppo Whatsapp dedicato o ai numeri telefonici che saranno indicati dal Consiglio Direttivo;
 - la data di recupero dell'incontro per un eventuale rinvio va comunicata entro 48 ore dall'orario di inizio dell'incontro sul gruppo Whatsapp dedicato o ai numeri telefonici che saranno indicati dal Consiglio Direttivo.
- Agli inadempienti sarà inflitta sanzione amministrativa pari a € 25,00 (Euro venticinque/00).
- 13.17. Tutto quanto non contemplato nel presente REGOLAMENTO TECNICO verrà giudicato tenendo conto dei regolamenti F.I.P.A.P..

Art 14. ARBITRAGGI

- 14.1. L'arbitraggio delle partite (escluse le finali in cui saranno presenti arbitri federali) potrà essere eseguito da persona del pubblico od anche da tesserato della squadra ospitante e/o della squadra ospite. Qualora l'arbitro fosse un tesserato dell'una o dell'altra squadra, sarebbe preferibile che nella stessa partita non andasse a ricoprire anche il ruolo di giocatore (in caso di sostituzione). È fatta salva la volontà di ogni squadra di avvalersi, a propria cura e spese, di arbitri federali anche nella regular season.
- 14.2. Il giudizio dell'arbitro è insindacabile.

Art 15. SOSPENSIONE GARE

- 15.1. In caso di sospensione per maltempo o altri casi, le gare di ogni serie vanno continuate con lo stesso punteggio comprese le cacce al momento della sospensione, con possibilità, dichiarata al momento del rinvio (compresa l'eventualità che, con le 2 squadre presenti sul campo, la gara non abbia avuto inizio), di dare forfait da parte di una squadra senza penalizzazione in classifica: in tal caso, il punteggio finale della gara sarà di 0-11, senza tuttavia penalizzazione di punti in classifica. Per il proseguimento dell'incontro viene compilata una nuova distinta gara.

Art 16. RINVII e FORFAIT

- 16.1. Una volta emesso il calendario ufficiale di ogni categoria, per qualsivoglia fase, non sono ammessi rinvii di alcun tipo, fatta eccezione per maltempo. Saranno concessi dal Consiglio Direttivo, solo in casi eccezionali, rinvii od anticipi di incontri rispetto a quanto stabilito in calendario.
- 16.2. Viene concessa libertà di cambio di orario dell'inizio della partita nell'ambito però della sola giornata di calendario e a patto che le squadre interessate si trovino in accordo.
- 16.3. In caso di rinvio le squadre dovranno immediatamente (comunque entro 48 ore) accordarsi sulla data della partita di recupero ed il recupero dovrà avvenire entro 20 giorni, salvo al termine dei gironi e partite successive che dovranno essere recuperate entro una settimana; in caso di mancato accordo, ogni squadra fornirà al Consiglio Direttivo due possibili date e qualora nessuna di queste combaciasse, tale data sarà stabilita in modo insindacabile dal Consiglio Direttivo (se necessario il C.D. stabilirà anche il campo).

- 16.4. Gli eventuali recuperi dovranno comunque svolgersi entro la data dell'ultima giornata della fase in corso sul campo di casa abituale o in alternativa sul campo di riserva; in caso contrario il punteggio sarà considerato nullo per entrambe le squadre. Pertanto sin dall'atto di iscrizione, le squadre dovranno indicare un campo di riserva dotato di illuminazione, sul quale poter recuperare le partite che eventualmente non possano essere giocate sul campo abituale.
- 16.5. Eventuali forfait (vittoria a tavolino per 11 a 0) devono essere comunicati in forma scritta (via mail) anche al Comitato APEP a cura della squadra che decide di non disputare la partita.

Art 17. SANZIONI AMMINISTRATIVE e penalità

- 17.1. Pena di Euro 100,00 e di un punto in classifica a squadre che non dovessero presentarsi in campo entro trenta minuti dall'orario stabilito per l'inizio della partita, senza preavviso.
- 17.2. Pena di Euro 25,00 per gli inadempienti nella comunicazione dei risultati.
- 17.3. L'entità di altre sanzioni sarà rapportata alla gravità del fatto e discussa dalla Commissione Disciplinare.
- 17.4. Entro la settimana successiva alla comunicazione della sanzione la squadra dovrà provvedere al ripristino della cauzione pena il divieto di scendere in campo per la partita successiva.
- 17.5. Assegnazione di risultato di 0-11 (sconfitta a tavolino) per la squadra che non versa la quota di iscrizione entro la prima giornata della serie in cui è iscritta.
- 17.6. Assegnazione di risultato di 0-11 (sconfitta a tavolino) per la squadra che schiera in campo un giocatore non regolarmente tesserato FIPAP (tramite APEP o altre società di pallapugno o pantalera).
- 17.7. Penalizzazione di un punto in classifica per la squadra che non potendo partecipare ad una gara rassegna il forfait, escluso il caso di sospensione o rinvio per maltempo.

Art 18. PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

- 18.1. Alla seconda mancata presentazione di una squadra in campo la medesima sarà da considerarsi squalificata dal Torneo dei Paesi.
- 18.2. La squalifica comporta automaticamente l'annullamento di tutti i risultati acquisiti in precedenza e la perdita del diritto al ritiro di cauzione e premi di qualsiasi natura essi siano.
- 18.3. In caso di abbandono del terreno di gioco da parte di una squadra prima del termine regolare della partita, a tale squadra sarà assegnata una sconfitta a tavolino con il risultato di (0-11) e le sarà comminata una multa di Euro 50,00.
- 18.4. Gli altri provvedimenti disciplinari verranno di volta in volta valutati dalla Commissione Disciplinare tenendo conto delle direttive F.I.P.A.P.

Art 19. VISITA MEDICA

- 19.1. Al fine di tutelare i giocatori, i responsabili delle squadre, ed in generale il sistema organizzativo, è obbligatorio che i partecipanti al torneo vengano sottoposti alla visita medico sportiva agonistica specifica; è obbligatorio trattenere presso le rispettive società la documentazione.
- 19.2. Si precisa che non potendo procedere alla verifica delle visite mediche per ogni giocatore, il comitato organizzatore si atterrà alla dichiarazione del responsabile di ogni squadra riportata sul modulo di iscrizione.
- 19.3. Per i giocatori che saranno tesserati presso l'APEP la visita medica (in originale od in copia conforme all'originale) dovrà essere consegnata agli organizzatori prima dell'inizio del torneo. In mancanza di tale adempimento, i giocatori non potranno prendere parte alle partite anche se inseriti sul modulo di iscrizione.

Art 20. VARIE

- 20.1. Nessuna partita del torneo può iniziare e quindi svolgersi senza la presenza e la disponibilità di un "defibrillatore DAE" omologato e la presenza di un operatore abilitato all'uso. Il tutto predisposto a cura della squadra ospitante.
- 20.2. Il presente regolamento ha validità per tutta l'edizione dell'anno in corso.
- 20.3. Per quanto non espressamente previsto nel presente regolamento si fa riferimento ai regolamenti F.I.P.A.P.