

DELIBERA DEL CONSIGLIO FEDERALE

n. 58.2018

Sommacampagna, 25 novembre 2018

OGGETTO: REGOLAMENTO SPECIALITA' A MURO 2019

Il Consiglio Federale

VISTI lo Statuto ed i Regolamenti Federali;

CONSIDERATO e VALUTATO il regolamento proposto dalla commissione a muro per la stagione sportiva 2019 di cui si allega copia e che forma parte integrante della presente delibera

CONSIDERATE le valutazioni tecniche e sportive dello stesso regolamento

Delibera

di approvare nella sua totalità il Regolamento Tamburello Specialità a Muro – maschile e femminile – per l'anno 2019

Tale Regolamento dovrà essere comunicato ed ufficializzato tramite gli appositi canali a tutte le società interessate e pubblicato sul sito federale.

La deliberazione è stata assunta con:

Voti favorevoli	n. 7 su 7 presenti
Voti contrari	nessuno
Astenuti	nessuno

Il Segretario Generale
F.to Maurizio Pecora

Il Presidente
F.to Edoardo Facchetti



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

F.I.P.T. FEDERAZIONE ITALIANA PALLA TAMBURELLO
F.I.P.T. COMITATO REGIONALE PIEMONTE
C.M.S. COMMISSIONE DEL TAMBURELLO A MURO E STORICO

REGOLAMENTO TAMBURELLO SPECIALITA' A MURO

Maschile e Femminile

*Redatto dal Comitato Regionale Piemonte F.I.P.T. il 18-08-2018
Approvato dal Consiglio Federale con delibera n. 58.2018 del 25.11.2018*

Indice:

Capo 1 - Norme Organiche pag. 3

- *Art. 01 - Articolo 1 Rinvio alle disposizioni del regolamento organico pag. 3*
- *Art. 02 - Organi pag. 3*
- *Art. 03 - Assemblea delle Società pag. 3*
- *Art. 04 - Commissione del Tamburello a Muro e Storico (C.M.S.) pag. 4*
- *Art. 04/a - Il Comitato Regionale Piemonte F.I.P.T. pag. 6*

Capo 2 - Norme Tecniche pag. 6

- *Art. 05 - Campi da Gioco pag. 6*
- *Art. 06 - Attrezzi di Gioco pag. 8*
- *Art. 07 - La Palla pag. 8*
- *Art. 08 - I Giocatori pag. 8*
- *Art. 09 - Composizione delle Squadre pag. 9*
- *Art.10 - Partita o Gara pag. 11*
- *Art.11 - Realizzazione del punto pag. 12*
- *Art.12 - Attribuzione punti e determinazione della classifica pag. 13*
- *Art.13 - Svolgimento delle Gare pag. 14*
- *Art.14 - Sostituzione dei giocatori pag. 17*
- *Art.15 - Impraticabilità di campo pag. 18*

Allegati "A" - "B" - "C" - "D" a parte e gestiti annualmente dalla C.M.S.

Revisioni documento:

- *rev.000 redatto documento conclusivo per approvazione (08-01-2013)*
- *rev.001 corretto composizione CMS (08-03-2013)*
- *rev.002 aggiornato art.9 definito ruolo Under 21 (10-07-2013)*
- *rev.003 Intr. Regola del prest. U.21 dal Libero Serie D/C prov. a Serie A muro (11-02-2014)*
- *rev.004 Precisazione sull' Art. n° 9 per evitare eventuali incomprensioni (03-09-2014)*
- *rev.005 Aggiornato regolamento dal C.R.P. per inizio fase sperimentale (20-02-2015)*
- *rev.006 Aggiornamento valori distinta, finali e giocatori fermi (10-01-2016)*
- *rev.007 Aggiornato regolamento dal C.R.P. e C.M.S. terminata la fase sperimentale (31-07-2017)*
- *rev.008 Eliminata regola del prestito U.21 e regolamentata nell'allegato "B" e aggiornato regola del'Art.13, (par. h) come nell'Open, per chi è ammesso sul terreno di gioco (18-11-2018)*

PREMESSA

Il gioco del tamburello nella specialità a Muro (“Tamburello a muro”), antica e popolare disciplina sportiva che affonda le proprie radici nella storia dei tornei di paese praticati originariamente su piazze e campi del Monferrato Piemontese, costituisce una variante con caratteristiche proprie e originali della palla tamburello, dalla quale si differenzia per il campo di gioco, nel quale è sempre presente un muro di appoggio, per la palla utilizzata e per lo svolgimento stesso della partita.

La particolarità di questa disciplina sportiva legittima, pertanto, l’adozione del presente regolamento per l’organizzazione e lo svolgimento della sua attività, fermo restando che, per tutto quanto non espressamente previsto dal presente regolamento, valgono le norme dello statuto e dei regolamenti (tecnico, organico e di giustizia) emanati dalla Federazione Italiana Palla Tamburello, in quanto non chiaramente incompatibili con le caratteristiche specifiche del tamburello a muro.

Capo 1 Norme organiche

Art. 1 Rinvio alle disposizioni del regolamento organico

In materia di affiliazione e tesseramento, vincolo e svincolo degli atleti, trasferimenti e prestiti nonché anno sportivo si applicano le norme previste dai titoli I e II (articoli 1-16) del regolamento organico della federazione palla tamburello.

ooo

Art. 2 Organi

Nel rispetto delle competenze appartenenti agli organismi federali, gli organi che promuovono, coordinano, dirigono e controllano l’attività del Tamburello a muro sono:

- 1) l’Assemblea delle Società
- 2) la Commissione del Tamburello a Muro e Storico (“C.M.S.”).
- 3) Il Comitato Regionale Piemonte (“C.R.P.”)

ooo

Art. 3 Assemblea delle società

L’assemblea delle società è composta dal Presidente (o da un delegato) di ogni società iscritta nelle serie A e B alla data di svolgimento dell’assemblea, salvo che la società stessa non abbia già espressamente dichiarato di rinunciare a ogni attività agonistica.

Indipendentemente dal numero di squadre schierato nelle serie A e B, ogni società ha diritto ad un solo rappresentante.

Nell’assemblea, ogni società può farsi rappresentare mediante delega scritta, ma ogni società non può rappresentare più di un’altra società.

L’assemblea delle società deve essere convocata e riunirsi:

- a. Quando è presentata richiesta da almeno la metà delle società aventi diritto al voto;
- b. Quando ne faccia richiesta la Commissione del tamburello a Muro e Storico;
- c. Quando ne facciano richiesta gli organismi centrali o periferici della Federazione Palla Tamburello.

La convocazione dell'assemblea delle società viene effettuata dal Presidente della Commissione del Tamburello a Muro, con comunicazione da effettuarsi a mezzo posta elettronica all'indirizzo comunicato dalle società stesse.

L'assemblea è validamente costituita solo con la presenza di un numero di partecipanti che rappresentino -direttamente o per delega- almeno la metà più uno degli aventi diritto al voto.

Nel caso in cui non venga raggiunto il numero minimo dei partecipanti in due riunioni consecutive, nella successiva riunione l'assemblea è validamente costituita con la presenza di almeno 1/3 degli aventi diritto al voto.

Le votazioni si svolgono per appello nominale o per alzata di mano e controprova.

L'assemblea adotta le proprie decisioni a maggioranza dei 2/3 dei voti presenti.

A cura del presidente di società più anziano in qualità di segretario dell'assemblea, o di persona da costui delegata, della riunione dell'assemblea viene redatto verbale, che contiene l'ordine del giorno in discussione, le opinioni espresse dai partecipanti e le decisioni assunte e che deve essere successivamente inviato -a mezzo posta elettronica- per conoscenza alle società stesse, alla C.M.S. e al Comitato Regionale.

Sono di competenza dell'assemblea delle società:

- La discussione in merito a proposte di aggiornamento del regolamento tecnico;
- La nomina dei rappresentanti nella C.M.S.

ooo

Art. 4 Commissione del Tamburello a Muro e Storico (C.M.S.)

La C.M.S. ha il compito di organizzare e di gestire l'attività ordinaria nonché di coordinare tutte le attività di propaganda e di promozione del tamburello a muro. Essa rappresenta, inoltre, le società del muro presso gli organismi federali.

La C.M.S. dura in carica per il Quadriennio Olimpico ed è composta da 8 Consiglieri:

- Presidente,
- Vice Presidente
- N° 6 consiglieri

I consiglieri sono così suddivisi:

1. Un rappresentante degli atleti, eletto dall'assemblea delle società
2. Un rappresentante dei tecnici, eletto dall'assemblea delle società
3. Un rappresentante delle società, eletto dall'assemblea delle società
4. Un rappresentante del settore femminile,
5. Un rappresentante del Comitato di Asti,
6. Un rappresentante del Comitato di Alessandria,
7. Un rappresentante del Comitato Regionale Piemonte,
8. Un rappresentante delle realtà del muro fuori Regione (senza diritto di voto).

Ad esclusione dei rappresentanti eletti dall'assemblea delle società, gli altri consiglieri sono nominati dal Comitato Regionale Piemonte, dal Comitato Provinciale di Asti e Alessandria, (posso essere

anche figure esterne ai Comitati) anche per quanto riguarda il referente delle realtà fuori dalla Regione.

I 7 consiglieri del Piemonte stabiliscono le cariche all'interno della C.M.S. e le comunicano alla Segreteria Federale per essere approvata dal Consiglio Federale della F.I.P.T. nel primo consiglio di insediamento del quadriennio.

Non può ricoprire la carica di presidente e vice presidente, il presidente di una società di serie A e B in attivo e il "rappresentante" del Comitato Regionale Piemonte, in quanto facente parte già dell'organo di controllo. Tale regola non si applica qualora venisse nominato un delegato, quindi una figura esterna del C.R.P.

La C.M.S. deve essere convocata e riunirsi:

- a. In tutti i casi in cui i membri della C.M.S. stessa ne ravvisino la necessità o l'opportunità;
- b. Quando è presentata richiesta scritta da almeno la metà delle società aventi diritto di voto all'assemblea di cui all'articolo 3;
- c. Quando ne facciano richiesta organismi centrali o periferici della Federazione Palla Tamburello.

La convocazione della C.M.S. viene effettuata dal Presidente della Commissione stessa, mediante avviso da comunicare agli altri componenti con lo strumento informativo che riterrà più opportuno, purché di esso possa essere data effettiva prova.

La C.M.S. è presieduta dal Presidente, o in caso di suo impedimento o assenza, dal Vice Presidente ed è validamente costituita con la presenza di almeno 3 membri effettivi.

Tutte le decisioni della C.M.S. sono prese a maggioranza semplice dei voti.

Copia del verbale delle riunioni della C.M.S. con l'indicazione dell'ordine del giorno in discussione, delle opinioni espresse dai partecipanti e delle decisioni assunte, deve essere inviato per conoscenza alle società, a mezzo comunicazione per posta elettronica all'indirizzo da loro comunicato.

Alla C.M.S. spettano le decisioni sulle seguenti materie, per le quali può adottare proprie direttive vincolanti per le società del muro:

- Attività di promozione del tamburello a muro;
- Criteri per l'assegnazione delle manifestazioni federali;
- Ammissione delle squadre al campionato di serie A qualora, alla data stabilita per l'iscrizione a detto campionato, non sia stato raggiunto il numero ottimale di 10 squadre partecipanti. In tal caso, la C.M.S. procede a richiedere la disponibilità a partecipare al campionato di serie A alle squadre che non hanno maturato sul campo tale diritto sportivo, con il seguente ordine:
 1. Squadre che hanno partecipato al campionato di serie B, seguendo l'ordine finale di classifica a partire dalla squadra meglio classificata che non sia però già rappresentata da altra squadra dello stesso bastione;
 2. Squadre che, pur non avendo partecipato all'ultimo campionato di Serie A o B, annoverano nella propria storia partecipazioni ai campionati a Muro e la disponibilità di un campo di gioco a muro.

Come da Regolamento Tecnico Federale in vigore, si precisa che il rifiuto a partecipare al campionato di Serie A da parte delle società aventi guadagnato il diritto sportivo, comporterà la loro automatica retrocessione all'ultima categoria disponibile e allo svincolo automatico di tutti i giocatori tesserati.

Chi vince il campionato di serie C e D e rinuncia alla promozione alla categoria superiore, può partecipare ugualmente allo stesso campionato l'anno successivo, ma senza accedere ai play-off.

- Predisposizione dei calendari del campionato e delle altre manifestazioni, avendo cura di comunicarli alle società partecipanti almeno 30 giorni prima dell'inizio della manifestazione e attenendosi, comunque, alle seguenti prescrizioni:

- I tornei di serie A e B si articolano generalmente in più fasi, di qualificazione con girone all'italiana e di finale con playoff ad eliminazione diretta;
- Di norma, le partite della serie A si svolgono la domenica mentre quelle della serie B vengono giocate di sabato, salvo accordi tra le società interessate;
- Le partite di semifinale (1/4 e 2/3) si giocano nelle giornate di sabato e domenica non in contemporanea, mentre gli eventuali spareggi si giocano nelle giornate di martedì e mercoledì evitando anche in questo caso la contemporaneità della partita;
- La finale si svolge su partita unica o al meglio delle tre partite
- Variazione delle date e degli orari della disputa delle partite, nel rispetto comunque degli accordi eventualmente intervenuti tra le squadre e delle regole stabilite nel presente regolamento;
- Redazione e pubblicazione della classifiche ufficiali dei vari campionati e delle altre manifestazioni;
- Gestione e organizzazione delle serie inferiori del muro, dell'attività femminile e dell'attività giovanile, con facoltà di adottare proprie circolari specifiche per la regolamentazione delle medesime;
- Aggiornamento entro i termini stabiliti (e comunque non oltre il mese di agosto dello stesso anno) delle tabelle dei punteggi dei giocatori, in modo da consentire alle società di organizzare per tempo l'attività futura;
- Determinazione delle somme che le società iscritte devono versare come cauzione per la partecipazione all'attività;
- Decisione circa l'attività giovanile e femminile che ogni società deve svolgere per non incorrere in sanzioni;
- Determinazione del termine ultimo per l'iscrizione all'attività, salvo l'eventualità di una proroga da concordare con l'assemblea delle società;
- Omologazione, in sede di prima applicazione, dei campi di gioco e successive autorizzazioni alla variazione delle caratteristiche dei campi;
- Ogni altra decisione attribuita a tale organo dal presente regolamento.

La C.M.S. non gestisce risorse economiche e si appoggia sul C/C del C.R.P., il quale destinerà i proventi dell'attività del Muro per le spese relative ai campionati e per la promozione, per conto della C.M.S.

ooo

Art. 4/A Comitato Regionale Piemonte F.I.P.T.

Il C.R.P., a seguito della delibera del Consiglio Federale del 19/03/15 ha i seguenti compiti valutativi:

- Le decisioni circa la palla da utilizzare e lo svolgimento delle partite (ad esempio, punteggio da raggiungere per la vittoria, svolgimento della partita in più set, e così via);
- La modifica dei criteri di redazione dei punteggi dei giocatori per la formazione delle squadre ovvero l'eventuale decisione di abbandonare il sistema stesso dei punteggi;
- La modifica della composizioni degli organi previsti dal presente regolamento;
- Il cambiamento del sistema di attribuzione dei punti nelle partite e la determinazione delle classifiche;
- Tutte le decisioni riguardanti la modifica delle norme tecniche previste dal presente regolamento. Le proposte di modifica del presente regolamento, che possono essere presentate dalle singole società, dai giocatori e dalla C.M.S, devono essere fatte pervenire alla C.R.P., il quale, esaminata la legittimità della richiesta e valutata nel merito la proposta, provvede a inoltrare la proposta, se ritenuta valida, alla C.T.F. e appena ottiene la risposta, convocare la C.M.S. per la discussione e la decisione sulla proposta:

CONI - Foro Italoico - Largo Lauro De Bosis, 15 – 00135 Roma - tel. 06.32723211 - fax 06.32723215

www.federtamburello.it - e-mail federtamburello@federtamburello.it

- Ogni altra competenza e decisione espressamente riservata a tale organo.

Ogni proposta che il C.R.P. riceve da parte della C.M.S. e/o dall'assemblea delle società, se ritenuta idonea e fattibile al miglioramento dell'attività sportiva, dovrà essere inoltrarla alla C.T.F. per l'approvazione.

Le proposte di modifica che ottengono parere favorevole verranno integrate dal C.R.P. nel suddetto regolamento.

ooo

Capo 2 Norme Tecniche

Art. 5 Campi da gioco

A) Caratteristiche del campo

Il campo è composto da 3 lati liberi e da un quarto lato impegnato dal muro

Per ognuno dei campi di gioco, le società devono indicare le eventuali particolarità relative alla validità dei colpi che ritengono opportuno sia mantenute per preservare la specialità del campo; tali regole dovranno essere specificate in apposita appendice, denominata "**Allegato A - SPECIFICHE TECNICHE DEI CAMPI**".

Salvo le eventuali particolarità espressamente elencate nell'allegato di cui al precedente capoverso, per semplificare il lavoro arbitrale e rendere più omogenee le regole speciali applicate ai singoli campi di gioco, tutto quello che fa parte integrante e si trova nel campo, cioè nella zona delimitata dalle righe di segnatura compreso il muro e le sue pertinenze (ad esempio, terrazzi, reti di protezione che fanno parte integrante del muro, irregolarità fisica del muro, che possono ricacciare la palla in campo si considerano valide per il gioco e danno origine a palla buona giocabile se questa cade nel campo) contrario alla sua provenienza.

La delimitazione del campo deve avvenire mediante righe ben visibili con larghezza minima di cm 5 e massima di cm 10, preferibilmente di colore bianco o dove non è possibile in netto contrasto con eventuali righe già presenti nella pavimentazione del sito adibito a campo di gioco. La tracciatura del fondo campo e della riga mediana può essere prolungata sul muro, ove risulti di aiuto al lavoro della terna arbitrale; per lo stesso motivo, eventuali altre righe già esistenti sul muro andranno cancellate nel caso di possibile disturbo. Il fondo del campo può essere: in terra battuta, cemento, asfalto o sintetico di qualsiasi colore e natura. L'area di battuta deve essere tracciata solo su un lato corto del campo, ponendola al centro di questo e delimitandola con n°2 righe distanti tra loro m 5; per i campi con misure (vedi punto b) superiori a m 80 di lunghezza è ammesso il rientro nel campo di gioco, per m 5 dell'area di battuta mantenendo però invariate le condizioni di marcatura e posizione. Tutte le righe di segnatura fanno parte integrante del campo di gioco.

B) dimensioni del campo

Il campo sviluppa dimensioni standard di m.80 in lunghezza e mt 17 in larghezza, con lunghezza massima consentita di m 85.

Dove non sia possibile sviluppare le dimensioni standard, il campo di gioco deve essere tracciato utilizzando la massima superficie applicabile dal luogo designato per il campo.

I campi che non rispettino le dimensioni standard sopra indicate sono soggetti a valutazione per omologazione da parte della commissione, che inoltrerà le misure agli arbitri al fine di limitare le eventuali controversie per la stagione sportiva.

In sede di prima applicazione, le Società si impegnano a comunicare alla Commissione entro il termine da costei stabilito le misure del proprio campo di gioco, che si intendono fisse e non modificabili per le stagioni sportive a seguire, salvo successive comunicazioni di variazione che dovranno però essere oggetto di approvazione da parte della C.M.S.

La commissione valuterà anche, stagione per stagione, in corso, la designazioni dei campi abilitati al gioco notturno.

C) attrezzi del campo

Ogni campo dovrà obbligatoriamente contenere, in posizione ben visibile a tutti ed in modo che non ostacolino il gioco, un dispositivo segnapunti ed un impianto microfonico, anche con il sistema a megafono, per la chiamata dei punteggi e per le eventuali comunicazioni.

Nei pressi della zona di battuta deve essere collocato, in posizione comoda e tale da non ostacolare le fasi di gioco, il contenitore, di forma e colore qual si voglia, per le palle in dotazione al "battitore".

D) disponibilità di campo

Agli effetti della disponibilità del campo di gara, quando questo è usato da più Società di serie e/o categorie diverse in gare ufficiali indette dalla C.M.S., sarà cura della stessa stabilire quale squadra avrà la precedenza di utilizzo del campo.

E) requisizione del campo

Le Società si impegnano, compatibilmente con le caratteristiche proprie del campo di gioco (sferisterio, piazza, strada, ecc.) e con eventuali impedimenti di natura giuridica (mancata autorizzazione degli organi preposti), a mettere a disposizione della C.M.S. i propri campi affinché, questa, possa farvi disputare le gare che riterrà opportuno.

Il campo deve essere dato preparato e chiuso al traffico gratuitamente con segnapunti e sistema di microfono o megafono funzionanti. Eventuali danni alle strutture / attrezzature in prestito saranno risarciti dalle società che usufruiscono del campo.

F) omologazione del campo

I campi realizzati con le caratteristiche conformi al regolamento vanno omologati una sola volta prima di entrare in uso per le gare federali.

Nel caso in cui vengano apportate modifiche significative ai campi di gara è obbligatorio richiedere nuovamente il benestare della C.M.S. Tutti i campi, non conformi a norme federali, sono da omologare anno per anno a cura della C.M.S. che potrà farlo in deroga alle disposizioni in corso delle dimensioni od altro, se la Società interessata l'abbia usato nel campionato precedente. Tale omologazione deve peraltro intendersi temporanea e può essere delimitata a determinate serie e/o categorie di gioco. Può non essere rinnovata ad insindacabile giudizio della C.M.S., dandone tempestivo avviso alle Società interessate. La C.M.S. dovrà informare, tempestivamente, per conoscenza, i Comitati Provinciali di competenza di tutte le decisioni relative all'uso dei campi da gioco.

ooo

Art. 6 Attrezzi di gioco

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco consistono in un tamburello, il tamburello ovale per la battuta ed una pallina di gomma, per i quali valgono le regole generali del regolamento organico federale, salvo quanto in seguito stabilito in merito alle particolari caratteristiche della palla.

Considerate le caratteristiche particolari della specialità, la Commissione del Muro si riserva il diritto di consentire, nelle gare del tamburello a muro, l'uso di eventuali altri particolari attrezzi.

ooo

Art. 7 La palla

La palla utilizzata per le serie A e B è unica, di colore bianco, con il diametro di mm 61 ed il peso di gr 88/90 ed è utilizzata sia per le gare diurne sia per quelle notturne.

ooo

Art. 8 I giocatori

Tutti i partecipanti a campionati o tornei federali devono essere in possesso del cartellino di tesseramento con una sola Società sportiva regolarmente affiliata, per l'anno in corso con la F.I.P.T. Non si effettuano classifiche per giocatori, ma per squadre che possono essere, sia maschili, sia femminili, di serie A e serie B. Tuttavia, ad ogni singolo giocatore viene attribuito un punteggio individuale valido per la composizione delle squadre che è indicato nell'elenco di cui all' "**Allegato C - PUNTEGGIO GIOCATORI**" e che verrà aggiornato automaticamente al termine di ogni campionato.

La somma individuale di ogni giocatore viene fatta sul calcolo dei due anni precedenti al campionato in corso (esempio: il punteggio 2016 è la somma dell'anno 2014 e 2015).

Il calcolo viene fatto secondo i seguenti criteri inderogabili:



 				
TABELLA DI ASSEGNAZIONE GRADUATORIA <i>Giocatori di Tamburello Open, Indoor, Muro</i>				
<p>Tutti i giocatori che partecipano al Campionato di Serie A del Muro acquisiscono comunque un punteggio per ogni partita disputata, anche se per alcune categorie il loro valore in distinta viene indicato a "0". Nelle categorie inferiori non si acquisisce punteggio in campo, ma fa fede quanto specificato nel seguente documento e nella tabella punteggi, dove vengono riportati tutti i valori effettivi di ogni singolo giocatore. In caso di dubbi sulla quotazione, consultare la CMS.</p>				
TABELLA PUNTEGGI DI RIFERIMENTO per Giocatori di Serie A Muro - Campionato 2018 Valore della squadra: partita vinta 60 punti - partita pareggiata 30 punti				
Assegnazione Punteggio	Battitori Mezzovolo	Spalla	Terzini	Riserve
Per ogni partita vinta	20	16	7	*
Per ogni partita pareggiata	10	8	1	*
Per ogni partita persa	0	0	0	*
<p>* Ai giocatori che disputano solo una parte della partita si attribuisce lo stesso punteggio acquisito dai titolari di pari ruolo; ai giocatori che non disputano neanche un 15 viene attribuito punteggio "0". Se la partita viene vinta a "tavolino" il punteggio alla squadra viene comunque assegnato ai giocatori indicati nella distinta presentata all'arbitro.</p>				
TABELLA PUNTEGGI DI RIFERIMENTO per Giocatori provenienti da altre Serie del Muro (2016+2017) Il valore va considerato anche se i giocatori vengono schierati in categorie inferiori (dalla Serie B alla Serie C)				
Assegnazione Punteggio	Fondocampisti e Mezzovolo	Terzini	Riserve	
Se provenienti da Serie B	25	0	0	
Se provenienti da Serie C e D	0	0	0	
TABELLA PUNTEGGI DI RIFERIMENTO per Giocatori provenienti da Serie Open o Indoor (2016+2017) Il valore va considerato anche se i giocatori vengono schierati in categorie inferiori (Serie B e Serie C)				
Categoria	Fondocampisti e Mezzovolo	Terzini	Riserve	
Se provenienti da Serie A	150	50	50	
Se provenienti da Serie B	100	25	25	
Se provenienti da Serie C	50	0	0	
Se provenienti da Serie D	0	0	0	
TABELLA PUNTEGGI DI RIFERIMENTO per giocatori Under/Over provenienti da Serie Open, Muro e Indoor Il valore va considerato anche se i giocatori vengono schierati in categorie inferiori (Serie B e Serie C)				
Categoria	Descrizione			
Under 18	Il valore in distinta è "0" punti, ma i punteggi che maturerà durante le partite disputate da under 18 verranno assegnati e calcolati a partire dal 19° anno di età e si fa sempre riferimento all'anno solare.			
Under 21	Il valore del giocatore (età compresa tra i 19 e 21 anni) per il campionato 2018 corrisponde al 50% della sommatoria dei due anni precedenti (2016+2017), disputati nella categoria Muro e Open, anche se nella tabella punteggi viene indicato il suo valore totale.			
Terzini	I giocatori che ricoprono il ruolo di terzini e sono contrassegnati nella tabella punti con la lettera "T" in distinta valgono "0" punti, sia da titolari che riserve. Ma avranno comunque il punteggio nel caso l'anno successivo vengano impiegati in altro ruolo. Tale norma si applica solo per il campionato di Serie A del Muro e non ha validità se i giocatori vengono impiegati in altri ruoli.			
TABELLA PUNTEGGI DI RIFERIMENTO per Giocatori fermi da almeno una stagione o non inseriti nelle graduatorie di Serie Open, Muro e Indoor				
Il giocatore che sta stato fermo per uno o più anni, sia per infortunio che per cessata attività, non potendogli assegnare un punteggio, rientra nel 2018 con una decurtazione del 30% sul valore accumulato nelle ultime due stagioni effettivamente disputate. Esempio: Un giocatore che nel 2016 valeva 300 punti, rientra nel 2018 con un valore di 210 punti.				
TABELLA PUNTEGGI per le fasi finali di Campionato 2018				
Alla fase finale (che sia secca o al meglio delle tre partite), vengono assegnati "60" punti alla squadra vincente e "30" per la seconda classifica (mantenendo lo stesso criterio di assegnazione punti ai giocatori del campionato). Va ribadito che se in finale la squadra che vince, a metà partita fa entrare una riserva come terzino, viene comunque punteggiato, quindi i punti totali saranno 62 (56 per i tre dietro e 2 per i 3 terzini), idem per la seconda classificata, che prenderebbe 31 punti. Non si assegna punteggio alle semifinali.				
Monte Punti in distinta per la stagione 2018				
Serie A	1050	Valore totale in distinta compreso le riserve		
Serie B	500	Valore totale in distinta compreso le riserve Ogni singolo giocatore non può superare i 150 punti		
Serie C	200	Valore totale in distinta compreso le riserve Ogni singolo giocatore non può superare i 50 punti		
Revisione n° 001 - Aggiornato il 27/07/17				

Il monte punti generale per la Serie A e B viene stabilito annualmente dal C.R.P. a seconda dell'andamento dell'annata sportiva, entro la fine del campionato di Serie A e pubblicato insieme ai punteggi giocatori nell' "Allegato C - PUNTEGGIO GIOCATORI".

In base allo schieramento assunto in posizione di gioco i giocatori prendono le seguenti denominazioni: BATTITORE/SPALLA - RIMETTITORE (FONDOCAMPISTI) - MEZZOVOLO (CENTROCAMPISTA MEZZASPALLA / CAVALLETTO) - TERZINI / GIOCATORI di RISERVA. A tale riguardo, si invia agli articoli del regolamento organico della Federazione Italiana Palla Tamburello.

CAPITANO: in ogni squadra la qualifica di capitano spetta a quel giocatore al quale i dirigenti ritengono opportuno affidare tale ruolo. Tale qualifica deve risultare al momento della presentazione della distinta dei giocatori all'arbitro che ne farà menzione nel suo rapporto. Il capitano deve portare un segno distintivo sulla divisa e può essere anche un giocatore in panchina. Egli è l'unico giocatore autorizzato a parlare con il direttore di gara. Questo ruolo comporta un'aggravante in caso di infrazioni disciplinari.

ooo

Art. 9 Composizione delle squadre

A) Regole di composizione delle squadre (punteggi e residenti)

La composizione delle squadre di serie A e B è assoggettata alle seguenti regole deliberate dal C.R.P.:

Regola dei punteggi:

- ✓ Ciascuna società possa schierare giocatori fino al monte **punti** stabilito dal C.R.P. e disporre in distinta giocatori la cui somma dei punteggi individuali non superi la quota massima stabilita. I giocatori sono classificati come riportato nell' "**Allegato C - PUNTEGGIO GIOCATORI**".

Regola degli under e dei residenti obbligatoriamente in distinta e in campo:

- ✓ Per la serie A devono essere in campo contemporaneamente 1 giocatore under 25 e 1 giocatore residente da almeno 2 anni nel paese che non possono essere la stessa persona. In alternativa 2 giocatori under 25 o 1 giocatore under 21; (*è facoltà della C.M.S. modificare tale regola per incentivare l'utilizzo dei giovani a seconda delle stagioni, nell'allegato "B"*);
- ✓ Per la serie B devono sempre essere in campo almeno 1 giocatore under 25 oppure 1 giocatore residente da almeno 2 anni nel paese (*è facoltà della C.M.S. modificare tale regola per incentivare l'utilizzo dei giovani a seconda delle stagioni, nell'allegato B*);
- ✓ Per l'under si calcola l'anno di nascita e non il mese.

In caso di mancato rispetto delle norme di cui sopra, rilevate dall'arbitro mediante la distinta, la partita si considera persa a tavolino; tuttavia, come da regolamento nazionale:

- Se il giocatore residente o l'under segnato in distinta, non è presente fisicamente la società può cominciare la partita fino ad un minimo di 3 giocatori in campo;
- Se l'under o il residente dovesse abbandonare la partita in corso e la squadra non ha un sostituto con le stesse caratteristiche, la partita potrà proseguire con la presenza in campo di almeno 3 giocatori.

Regola del Prestito dalla serie D e C provinciali del Libero, una società di serie A ha facoltà di usufruire delle regole federali che prevede la possibilità di prestiti di giocatori under 21 da una società del libero categoria D e C provinciali (Piemonte) e viceversa.

La regola viene definita dalla C.M.S. e specificata nel dettaglio nell'allegato B del regolamento, a seconda delle necessità del campionato.

E' valida per ogni serie le seguenti regole:

- ✓ Nelle società che presentano più squadre iscritte in varie Serie di campionato (B-C-D), i giocatori della categoria INFERIORE (titolari e riserve) si considerano riserve per la Serie SUPERIORE, pertanto un giocatore può solo salire di categoria (rispettando il punteggio). Si può, quindi, salire di categoria/serie ma non scendere.
- ✓ Se una società di serie A si vede obbligata ad impiegare come riserva un giocatore della serie inferiore B (cioè il giocatore sale di categoria) al quale è stato dato un punteggio, questo si dovrà sommare ai punti in distinta.
- ✓ Non è consentito mischiare giocatori tra eventuali squadre della stessa Serie e qualora una società partecipasse al campionato con 2 squadre (esclusa la serie A, dove è ammessa solo una squadra per società) deve presentare n°2 distinte differenti.
- ✓ Se per causa di forza maggiore (infortunio, cessata attività, ecc) un giocatore deve interrompere l'attività, può essere sostituito da un altro giocatore libero da vincolo, di pari punteggio o inferiore. Il giocatore sostituito non può partecipare più al campionato in corso, nemmeno per altre società. Se la società non avesse intenzione di sostituire il giocatore infortunato, perché ritiene che possa rientrare durante la stagione in corso, può solo sostituirlo momentaneamente con un giocatore tesserato per la società stessa e impiegato nelle categorie inferiori, comunicandolo alla CMS, oppure tesserare un altro giocatore ma rispettando il regolamento federale Nazionale.
- ✓ Per le categorie inferiori alla serie A maschile e tutte le categorie giovanili e femminili, per eventuali spostamenti di partite, non dovuti alle condizioni climatiche è obbligo fare richiesta scritta alla C.M.S. entro una settimana prima dell'incontro, diversamente non sarà accettata la domanda.
- ✓ L'unico giocatore che può salire e scendere di categoria senza vincoli, come da regolamento nazionale, è l'under 18 (si calcola l'anno di nascita e non il mese).
- ✓ Se una società avesse più squadre iscritte ai campionati a Muro e Open, vale la regola al punto 1, dove non è consentito mischiare i giocatori, fatto salvo per il giovane della serie C e D libero.
- ✓ Ogni società di serie A - B - C deve presentare prima dell'inizio di ogni stagione la rosa dei giocatori (9 consentiti in distinta), suddivisi per le varie categorie in cui intende schierarli. A campionato iniziato non sarà più consentito modificare la lista dei giocatori, fatto salvo per eventuali casi di sostituzioni per infortunio permanente o se un giocatore, indicato nella rosa iniziale, non avesse ancora disputato una partita, non entrando in campo. In tal caso la società può chiedere alla CMS la sostituzione, rispettando sempre il tetto massimo dei punti consentiti.

B) Norme generali - Direttivo

Le Società sportive devono indicare sulla distinta di gioco la composizione della squadra, composta da un massimo 9 giocatori, di cui 5 in campo, un Direttore Tecnico con tesserino valido per la categoria e riconosciuto dalla F.I.P.T., un Dirigente accompagnatore, un guardialinee per le linee di fondo ed un addetto al cambio tamburello ovale per la battuta; nel caso in cui la società è sprovvista di tale figura il compito può essere assolto dal D.T., indicandolo in distinta.

Durante le fasi di gioco è ammesso a fondo campo, oltre all'addetto al tamburello ovale, un solo membro dello staff della squadra tra quelli elencati in distinta. Maggiori dettagli sulle loro funzioni sono indicate al punto h dell'art 13.

Le sostituzioni tra i giocatori in campo e la richiesta dei minuti (escludendo i minuti per infortuni) sono legiferati dal regolamento federale così come specificato di seguito.

Se il D.T. non è presente sul campo senza valido motivo, ma la Società ne è provvista, il capitano può fare le sostituzioni ma non chiedere i tempi di sospensione.

Se il D.T. manca per validi motivi, l'arbitro alleggerà al referto la documentazione relativa ai gravi motivi familiari e/o di salute, a lui consegnata dal Presidente della Società e quindi autorizzerà il capitano ad effettuare le sostituzioni dei giocatori e la richiesta dei tempi di sospensione. Se, prima dell'inizio della partita, il Dirigente non fosse in grado di fornire tale documentazione all'arbitro, sarà tenuto ad inviarla al Giudice Sportivo, a mezzo raccomandata, il giorno successivo allo svolgimento della gara.

Se il D.T. esce perché espulso deve abbandonare il campo di gioco, il capitano può operare le sostituzioni ma non può chiedere i tempi di sospensione.

Se il D.T. esce per malore, il capitano può operare le sostituzioni e può richiedere i tempi di sospensione.

C) Serie inferiori

Per quanto riguarda le serie inferiori, a partire dalla "C" è facoltà della C.M.S. modificare il regolamento dei punteggi per incentivare l'utilizzo dei giovani o di determinate categorie di giocatori a seconda delle stagioni.

ooo

Art. 10 Partita o gara

La partita è l'incontro agonistico tra due squadre schierate nella rispettiva metà campo.

Le partite di campionato della serie A si disputano nella giornata di domenica, mentre quelle della serie B di sabato.

Le partite si svolgono sempre nel pomeriggio, salvo che per specifico accordo tra le società (comunicato e autorizzato dalla C.M.S.) oppure per speciali esigenze (sempre previo accordo tra le società) venga autorizzato lo svolgimento della gara in notturna.

Salvo tacita tolleranza da parte delle squadre, durante il riscaldamento pre-partita non ci dovranno essere più di 10 giocatori in campo, intendendo 5 giocatori di una squadra da una parte e 5 giocatori avversari sull'altra metà del campo.

Sarà discrezione di ogni allenatore decidere chi sarà schierato ed il tempo di permanenza in campo per il riscaldamento dei singoli giocatori. Passati 10 minuti, l'arbitro designato per l'incontro farà invertire il campo. Dopo altri 10 minuti fischierà la fine del tempo dedicato al riscaldamento e convocherà le squadre per l'entrata in campo, per la presentazione delle stesse al pubblico e per il sorteggio del campo.

La squadra che vince il sorteggio, sceglie la metà campo da cui iniziare l'incontro. Il punto guadagnato o perduto durante la fase di gioco si definisce "quindici". I punti sono conteggiati come segue: 15 - 30 - 40 - gioco. Qualora le due squadre venissero a trovarsi sul 40 pari il gioco verrà attribuito alla formazione che per prima consegnerà il 15 successivo.

Per le serie A e B, la partita si svolge sulla distanza dei 19 giochi (la C.M.S. ha facoltà di modificare il punteggio) e si aggiudica la partita la squadra che per prima raggiunge i 19 giochi.

Le squadre invertono il campo ogni 3 giochi, l'insieme di questi tre giochi prende il nome di "trampolino". Al termine di ogni trampolino le squadre con i rispettivi componenti devono portarsi immediatamente nell'altra metà campo. L'operazione di cambio del campo deve avvenire entro un tempo massimo di 3 minuti. Allo scadere del secondo minuto di pausa l'arbitro, mediante un fischio, inviterà le due squadre a schierarsi in campo. Allo scadere del terzo minuto l'arbitro fischierà la ripresa dell'incontro, autorizzando così il battitore a mettere in gioco la palla anche nel caso in cui le squadre non fossero ancora al loro posto. I giocatori in difetto saranno ammoniti e nel caso in cui il giocatore non metta in gioco la palla avrà la perdita del quindici. L'esecuzione del servizio, da parte del "battitore", deve avvenire entro 5 secondi dal fischio dell'arbitro, pena la perdita diretta del 15. Nel caso di uso del tamburello ovale, questo potrà essere utilizzato anche per il primo colpo dopo la battuta.

Nell'azione di battuta, il battitore avrà a disposizione 1 palla che verrà messa in gioco dall'area di battuta pre-definita, tale area si trova da una sola parte del campo e viene usata da entrambe le squadre ad ogni cambio campo. I Direttori Tecnici possono chiedere all'arbitro durante tutto l'arco della partita, ma sempre a gioco fermo, 3 sospensioni di 1 minuto ciascuna per riunire i giocatori ed impartire loro eventuali istruzioni. La richiesta di sospensione deve esser fatta all'arbitro dal Direttore Tecnico della squadra esibendo un cartellino verde. Le tre sospensioni devono essere distinte e non sono cumulabili. Durante gli eventuali trampolini di spareggio o il "tie-break", si potranno chiedere eventuali sospensioni non eventualmente usufruite durante la partita appena conclusa. In caso d'infortunio, il giocatore può essere soccorso, sia nell'area di gioco sia in quella di ripresa, per un limite massimo di 2 minuti. Se il giocatore, nel limite di tempo suddetto, si è ripreso dall'infortunio il DT della Società di appartenenza può riutilizzarlo in campo. Diversamente per il 15 successivo può far giocare la sua squadra con quattro giocatori o inserire la riserva. Esaurito il 15 il giocatore infortunato può riprendere a giocare.

ooo

Art. 11 Realizzazione del punto

A) si commette fallo ("quindici" perso) esclusivamente nei casi sotto riportati:

- Quando il battitore, nel mettere in gioco la palla, prima di aver colpito la stessa con il tamburello, tocca in ogni modo, anche con un solo piede, le "linee dell'area di battuta" od oltrepassi le stesse;
- Quando il battitore nel rimettere in gioco la palla, questa, non arrivi a superare la "linea mediana" del rettangolo di gioco;
- Quando il battitore nel rimettere in gioco la palla, questa, tocchi il muro in una qualsiasi delle sue parti senza aver fatto un rimbalzo nel campo valido.

Questa regola può essere derogata in particolari tornei

- Quando il battitore nel rimettere in gioco la palla, questa, supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- Quando la palla ribattuta supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- Quando la palla è ribattuta dopo il secondo rimbalzo;
- Quando la palla è rimandata con qualsiasi parte del corpo del giocatore, escluso l'avambraccio che aziona il tamburello;
- Quando la palla è rimandata dal tamburello non tenuto in mano dal giocatore;
- Quando la palla è toccata, sia pure con il tamburello da due o più giocatori della stessa squadra consecutivamente, prima di essere rilanciata nella metà campo avversaria;
- Quando la palla, provenendo dall'interno del campo, colpisce l'arbitro che si trova correttamente fuori della linea laterale;

- Quando un giocatore, anche se non prende parte all'azione di gioco, oltrepassa la linea mediana del campo con qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzo;
- Quando un giocatore, a seguito di rottura del tamburello, si reca ad un altro attraversando il campo e/o l'area di rimbalzo della squadra avversaria (fallo d'invasione);
- Quando il giocatore mette in gioco la palla sporcata o bagnata di proposito;
- Quando la palla ribattuta non arrivi a superare la "linea mediana" del rettangolo di gioco;

B) non si commette fallo ("quindici" non perso) ed il colpo è valido:

- Quando la palla in battuta rimbalza prima sulla metà campo opposta al battitore e poi sul muro;
- Quando la palla tocca la linea mediana o le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco della squadra avversaria;
- Quando la palla è colpita con il rovescio o retro del tamburello e quando, in tale frangente, questa ruota anche più di una volta all'interno dello stesso per poi finire nella metà campo avversaria;
- Quando la palla si rompe ma non in due pezzi completamente staccati;
- Quando la palla è colpita con il tamburello tenuto con due mani;
- Quando la palla, senza che un avversario abbia la possibilità di colpirla, oltrepassi la linea mediana e, battendo per terra, prenda un effetto dovuto a qualsiasi causa (al modo di colpire, alla spinta del vento, al terreno, ecc.) e ritorni nella metà campo della squadra che l'ha lanciata;
- Quando la palla è rinviata con l'avambraccio che aziona il tamburello;
- Quando il tamburello sfugge dalla mano del giocatore dopo che questi abbia colpito la palla con il tamburello stesso, purché ricada nella propria metà campo;
- Quando due o più giocatori della squadra si scontrano, ma la palla è rimandata da uno solo di loro;
- Quando si sfila o si rompe la maniglia del tamburello o il tamburello stesso ma la palla arriva nella metà campo avversaria;
- Quando un giocatore nel colpire la palla supera la metà campo rimanendo all'esterno del rettangolo di gioco;
- Quando un giocatore, nell'intento di colpire la palla, esca dall'area di ripresa;
- Quando la palla colpisce una "particolarità" presente all'interno del rettangolo di gioco, ad esempio parti di muro, torri, ramoscelli, foglie ecc.

C) il colpo è nullo ("quindici" non assegnato, palla da ripetere):

- Quando nel battere o ribattere la palla, questa si rompe in due pezzi separati sia in volo che al primo impatto, salvo che tale rottura sia avvenuta in posizione di fallo al primo impatto;
- Quando la palla in fase di gioco e in proiezione di campo colpisce in volo un corpo estraneo;
- Quando è espressamente previsto per le particolari caratteristiche del campo di gioco ed indicato nell'allegato relativo alle caratteristiche di gioco;
- Quando la palla, diretta all'interno del campo, venga a colpire l'arbitro che inavvertitamente si sia posto a cavallo o all'interno della linea laterale. In ogni caso la palla che colpisce l'arbitro non può essere considerata valida.

D) non si interrompe il gioco:

- Quando si verifichi la rottura del telaio, della pelle o della maniglia del tamburello. I tamburelli, per sostituire quelli rotti, vanno tenuti presso la propria panchina. In questo caso

è consentito al giocatore cui si è rotto il tamburello, di provvedere all'immediata sostituzione dello stesso, con un altro, all'altezza della propria panchina, senza che questo comporti la sospensione della partita e l'ingresso in campo d'altre persone. Il tamburello può anche esser porto, a bordo campo, da un'altra persona della panchina. Il tamburello non può mai essere lanciato.

ooo

Art. 12 Attribuzione punti e determinazione della classifica

La classifica è stabilita per "punti" così attribuiti:

- 1) **Vittoria** **2 punti alla squadra che vince**
- 2) **Pareggio** **1 punto a ciascuna squadra.**
- 3) **Sconfitta** **0 alla squadra che perde**

Quando nel punteggio di classifica finale di una competizione ufficiale due o più squadre si trovino a parità di punti e si renda necessario stabilire una graduatoria (ad esempio, per l'accesso alle semifinali o per la retrocessione), si considerano gli scontri diretti; in tal caso precede, senza necessità di ulteriori gare, chi ha ottenuto il maggior numero di giochi in tali scontri. Se permane ancora la situazione di parità, si considera la differenza giochi di tutto il torneo.

Se le squadre in parità sono tre o più di tre, si considerano gli scontri diretti tra le squadre in parità e si stila un'apposita classifica. In caso di un'ulteriore parità, si considerano le differenze giochi negli scontri diretti e, se la parità permane, la differenza giochi di tutto il torneo.

Nel caso in cui debbano essere effettuati degli spareggi, la scelta del campo spetta alla società meglio classificata.

In casi particolari, da determinarsi preventivamente ed in relazione anche alla formula di competizione adottata, potranno comunque essere stabilite diverse modalità di attribuzione dei punti.

ooo

Art. 13 svolgimento delle gare

Lo svolgimento delle partite è regolato dalle seguenti norme:

- a. Gli incontri di tamburello devono essere diretti da un arbitro, designato dalla C.T.A., coadiuvato da due guardalinee. Qualora non sia prevista la designazione di guardalinee federali, sempre nominati dalla C.T.A., ciascuna Società è tenuta a porre a disposizione dell'arbitro, per assolvere a dette funzioni, un proprio tesserato adeguatamente preparato nei regolamenti e che offra garanzia di assoluta imparzialità. Tale persona dovrà indossare una tenuta, preferibilmente sportiva, riconoscibile e completamente diversa da quelle usate dagli atleti in campo.
- b. Il possesso della tessera federale, ottenuta nel rispetto delle norme regolamentari dai competenti organi federali F.I.P.T., legittima il giocatore a prendere parte alle gare fino ad eventuale revoca o decadenza della tessera stessa.
- c. Il giocatore può prendere parte ad incontri ufficiali, anche se si presenta all'arbitro sprovvisto di tessera federale, purché abbia un altro valido documento ufficiale di riconoscimento e sia regolarmente tesserato alla F.I.P.T. per la stagione in corso. E' fatto, in ogni caso, obbligo all'arbitro di segnare sul referto il nominativo del giocatore sprovvisto di tessera, nonché gli

estremi del documento d'identità presentato. Non è consentita l'identificazione per conoscenza personale. Se non fosse possibile procedere all'identificazione tramite un documento valido, il giocatore non potrà essere ammesso sul campo da gioco.

- d. Ad una partita ufficiale che sia stata comunque rinviata può partecipare qualsiasi giocatore che nel giorno dell'effettuazione si trovi in posizione regolare, anche se non lo fosse stato alla data della gara precedente. Fanno eccezione i recuperi delle partite sospese di cui all'art. 15 del presente regolamento (partite sospese). A tali partite possono prendere parte solamente i giocatori, non squalificati, il cui nominativo sia stato inizialmente inserito nel referto consegnato all'arbitro, anche se i giocatori in quella circostanza non fossero stati fisicamente presenti.
- e. Nella stessa giornata solare un giocatore non può partecipare a più di una gara ufficiale, anche se di categorie diverse tranne i casi espressamente autorizzati dalla C.M.S. o previsti dal regolamento tecnico; i tornei a rapido svolgimento possono prevedere anche più di una partita per giornata solare. Queste norme non si applicano all'attività extra campionato.
- f. Le Società che prendono parte, con più squadre a campionati di serie diverse, debbono all'atto dell'iscrizione, indicare la composizione di ciascuna squadra. I giocatori, iscritti ad una squadra di serie superiore, non possono essere utilizzati in nessun'altra serie inferiore nella stessa stagione sportiva. Tutte le eccezioni particolari saranno affrontate e normalizzate nei regolamenti delle singole serie. Queste norme non si applicano per l'attività extra campionato.
- g. Le Società che partecipano, con due o più squadre, a campionati della stessa categoria o serie non possono spostare a loro piacimento i giocatori da una squadra all'altra. E' fatto obbligo, alla vigilia dei campionati, segnalare alla C.M.S. i nominativi dei giocatori che compongono ogni singola squadra ed eventuali altri tesseramenti specificando la squadra di inquadramento
- h. Oltre ai giocatori di cui al precedente articolo 9 capoverso B, sono ammesse sul terreno di gioco, durante la gara, per ciascuna delle due squadre, purché munite di tessere federali vidimate per l'annata sportiva in corso e sotto il controllo dell'arbitro, soltanto le seguenti persone:
 1. Un dirigente accompagnatore ufficiale della squadra, con funzioni anche di addetto, negli incontri casalinghi, all'arbitro;
 2. Un direttore tecnico con regolare tesserino riconosciuto F.I.P.T. (con tesserino);
 3. Un medico sociale o massaggiatore;
 4. Uno speaker (anche non tesserato);
 5. Un assistente alla battuta.

I giocatori elencati come tali sulla distinta presentata all'arbitro possono ricoprire solo i ruoli sopra indicati.

Quando la palla è in gioco, le suddette persone devono sostare sulle panchine appositamente predisposte, ad eccezione del Direttore Tecnico delle squadre (in battuta e al rimando), cui è lasciata ampia libertà di movimento nell'area delimitata, purché non disturbi l'azione di gioco avversaria, pena la perdita del punto in via di svolgimento od altro provvedimento, a discrezione dell'arbitro.

L'assistente alla battuta non può essere un giocatore di riserva né alcuno degli altri dirigenti in panchina. Questi deve indossare una divisa sportiva diversa da quella dei giocatori in campo. Egli deve tenere un comportamento corretto, non ostacolare le fasi di gioco e può segnalare ai propri giocatori la posizione della palla. Deve, inoltre, collaborare al cambio dell'attrezzo il più velocemente possibile quando la sua squadra è in battuta e quindi abbandonare il terreno di gioco posizionandosi all'esterno della linea di fondo.

Quando la propria squadra è in battuta, anche se il battitore mette in gioco la palla con il tamburello, l'assistente alla battuta può rimanere all'esterno del rettangolo di gioco con l'incarico esclusivo di raccogliere e custodire le palle.

Qualora contravvenisse a queste norme potrà incorrere, secondo la gravità o della recidività, nel richiamo, nell'ammonizione o nell'espulsione. Egli potrà, invece, essere sostituito da altro dirigente in panchina, previa autorizzazione dell'arbitro in caso di malore o infortunio.

Tutti coloro che sostano sulla panchina (dirigenti e giocatori a disposizione) potranno chiamare la palla agli atleti senza incorrere in alcuna sanzione.

La squadra inoltre non potrà essere penalizzata con la perdita del 15 nel caso in cui dai propri dirigenti e giocatori presenti in panchina venga fermata una palla che li potrebbe colpire.

L'addetto al cambio del tamburello, nello svolgimento delle sue funzioni, potrà chiamare la palla e potrà anche tenere a disposizione due palline quando è impegnato a fondocampo nel turno di battuta della propria squadra.

Per ogni Direttore Tecnico verrà messa a disposizione nelle due metà campo un'area tecnica della lunghezza di circa 10 metri, partendo dal centro della panchina, ad una distanza minima di 50 cm dalla linea laterale del campo perché non ostacoli l'operatività dell'arbitro, nella quale potrà muoversi liberamente per seguire la propria squadra e dare le opportune istruzioni.

Se autorizzati esplicitamente dall'arbitro, i fotografi e gli operatori di riprese filmate possono sostare o transitare nella zona perimetrale di rispetto, anche durante le fasi di gioco, purché non ostacolino il regolare svolgimento della gara.

I giornalisti dovranno trovare una sistemazione adeguata al loro lavoro in un'apposita tribunetta-stampa, ubicata all'esterno della recinzione.

- i. Il dirigente Accompagnatore ufficiale rappresenta, a tutti gli effetti, la propria Società. Prima dell'inizio della partita egli deve presentare all'arbitro le tessere federali dei giocatori o gli eventuali altri documenti d'identificazione, precisando a chi è assegnata la qualifica di "capitano", nonché un elenco in duplice copia, su apposito modulo distinta di gioco, sul quale devono essere indicati i nominativi dei giocatori, per un massimo di nove, (i primi cinque segnati dovranno iniziare la partita) e delle persone autorizzate, ai sensi del paragrafo precedente, ad entrare in campo. Accanto al nome deve essere sempre annotato il numero delle rispettive tessere federali o, in difetto, del documento d'identificazione. Una copia del suddetto elenco sarà trattenuta dall'arbitro e allegata al referto arbitrale, la seconda sarà consegnata dall'arbitro stesso all'altra squadra prima dell'inizio della gara. Il Dirigente Accompagnatore ufficiale o il "capitano" della squadra ha il diritto di avere in visione dall'arbitro le tessere federali (o eventuali documenti d'identificazione) della squadra avversaria, sia prima, sia dopo la partita.

L'arbitro, prima di ammettere i giocatori in campo, deve identificarli personalmente. Potranno scendere in campo tutti e solamente, i giocatori indicati sull'elenco consegnato all'arbitro, anche se non presenti all'inizio della gara. Per nessun motivo potrà gareggiare un giocatore non identificato. Il giocatore, inserito nell'elenco presentato all'arbitro. Sarà considerato partecipante alla gara, a tutti gli effetti, solo se scenderà sul terreno di gioco per la disputa di almeno un "quindici".

- j. Le Società sono tenute all'osservanza dei doveri d'accoglienza sportiva, ospitalità e di rigorosa tutela dei dirigenti federali, arbitri, guardalinee e commissari, autorità sportive, civili e militari, dirigenti di società e squadre prima, durante e dopo la gara o manifestazione. Le Società sono, inoltre, responsabili dell'ordine pubblico del contegno dei propri dirigenti, tesserati, collaboratori, addetti all'ordine pubblico sia in casa, sia in trasferta. Il regolare svolgimento delle partite e la tutela dell'incolumità dei presenti spetta principalmente alla Società ospitante o considerata come tale. Tuttavia a questo compito è obbligata a concorrere anche la Società ospitata. I capitani sono responsabili, in prima persona, della tutela e della protezione degli arbitri e dei segnalinee. Entrambe le Società, ma principalmente quelle ospitanti, hanno, inoltre, l'obbligo di agevolare, nell'esercizio delle loro funzioni, sia l'arbitro, sia i segnalinee e devono fornire loro, condizioni d'adeguata collaborazione e protezione, tese ad evitare l'insorgere, da parte di chicchessia, di elementi turbativi, oppure di episodi

censurabili e lesivi della dignità sportiva, dell'incolumità delle persone o, in ogni caso, irraguardosi, minacciosi, oltraggiosi ed offensivi. In caso d'incidenti sul campo è fatto obbligo ai giocatori di entrambe le squadre, ed in particolare ai capitani, ma anche ai dirigenti ed agli addetti ai lavori ammessi in campo, di proteggere l'arbitro e i guardialinee e di adoperarsi attivamente per risolvere, in maniera positiva, questo stato di cose. La presenza della Forza pubblica sui campi di gioco deve essere richiesta dalla Società ospitante e documentata all'arbitro, prima dell'inizio della gara. La Società ospitante, o ritenuta tale, deve provvedere all'assistenza medica durante la gara.

- k. Durante la gara, i giocatori devono indossare la seguente tenuta sportiva: maglia con i colori sociali con maniche lunghe o mezze maniche; è vietata la maglia con le spalline;

- Pantaloncini bianchi o di altro colore;
- Scarpe appropriate;
- Calzini bianchi o del colore sociale.

Sui calzoncini, da ambedue i lati, di ogni giocatore dovrà essere riportato il numero, alto almeno cm 6, corrispondente a quello indicato sull'elenco consegnato all'arbitro. E' discrezione delle società riportare sulla maglia il cognome del giocatore che la indossa.

In ogni caso, la divisa deve essere uniforme per tutti i giocatori della medesima squadra, sia nel colore, sia nella forma e confezionata con criteri d'eleganza.

Non è consentito ai giocatori portare sulla divisa distintivi di natura politica o confessionale. Sono ammesse solamente diciture pubblicitarie. Il capitano della squadra deve portare un apposito segno distintivo. Dietro l'assenso dell'arbitro, durante la partita, i giocatori possono indossare una tuta sportiva, purché sia uniforme per tutti i componenti di ogni singola squadra. In caso d'omocromia da squadra ospitante dovrà cambiare il colore della propria maglia. Eventuali variazioni o specifiche ulteriori sulle divise, potranno essere introdotte dalla Federazione.

- l. Una gara non può essere iniziata o proseguita, nel caso in cui una squadra si trovi ad avere un numero di giocatori inferiore a tre o due nelle categorie dove si gioca in tre. La squadra in difetto perderà la partita, qualunque sia il motivo dell'insufficiente numero di giocatori in campo.

- m. Per la presentazione in campo delle due squadre è tollerato un ritardo massimo di 30 minuti dall'ora d'inizio della partita. Per ritardi maggiori, e ogni modo nel termine di un'ora potrà valere la causa di forza maggiore che dovrà essere giustificata all'arbitro, il quale ne farà menzione nel proprio rapporto. Trascorso il termine di un'ora, la partita sarà data persa per forfait alla squadra in difetto con il punteggio di 0 - 19, qualunque sia la causa del ritardo. Detta norma non si applica per i tornei a rapido svolgimento.

Le squadre che giocano in notturna devono trovarsi sul campo da gioco entro le ore 21.

L'ora d'inizio dell'incontro sarà fissato, di volta in volta, dal giudizio insindacabile dell'arbitro.

- n. Non è consentito ai giocatori rivolgersi all'arbitro per esprimere apprezzamenti o proteste; il solo capitano, che è responsabile verso dell'arbitro e gli organi federali della condotta della propria squadra, ha il diritto di rivolgersi all'arbitro, a gioco fermo, facendo inserire nel referto l'eventuale contestazione di un errore tecnico e, a fine partita, per esprimere in modo rispettoso e non ostruzionistico, eventuali riserve e chiedere dei chiarimenti. A fine partita il capitano ha la facoltà di sporgere reclamo nei termini di tempo e con modalità previste dal regolamento arbitrale (vedi art. 30). E' vietato al capitano ed ai giocatori rivolgersi ai guardialinee ed al pubblico. E' dovere del capitano coadiuvare l'arbitro nel regolare svolgimento della gara e provvede direttamente alla repressione d'ogni intemperanza dei propri giocatori. Pertanto eventuali infrazioni commesse dal capitano nell'adempimento dei suoi compiti comportano l'aggravante delle punizioni.

- o. Non è ammessa l'ignoranza delle norme, dei regolamenti e delle carte federali da parte di dirigenti, tecnici, addetti ai lavori, giocatori e quant'altri svolgono mansioni di collaborazione, responsabilità e rappresentanza in seno e per conto delle Società.
- p. Il C.M.S. o i Comitati provinciali/regionali, secondo la loro competenza e discrezione, potranno disporre lo spostamento d'incontri di campionato di serie superiori per favorire lo svolgimento d'incontri di campionato di categorie giovanili.

ooo

Art. 14 Sostituzione dei giocatori

- a) i giocatori in campo possono essere sostituiti senza limiti, ferme restando eventuali limitazioni relative a regole particolari (ad esempio, somma dei punteggi individuali). La richiesta di sostituzione va fatta all'arbitro da parte del D.T. della squadra esibendo un cartellino di colore azzurro. Il giocatore che deve entrare sul terreno di gioco, al momento della richiesta del D.T., deve essere già pronto al fine di non causare un'inutile perdita di tempo; in caso contrario l'arbitro può rinviare la sostituzione e far continuare la gara;
- b) non si possono sostituire i giocatori espulsi;
- c) il giocatore espulso deve abbandonare immediatamente il terreno di gioco;
- d) il giocatore sostituito deve abbandonare il rettangolo di gioco e deve prendere posto sull'apposita panchina riservata ai giocatori e dirigenti della propria squadra;
- e) i giocatori di una squadra possono alternarsi nei vari ruoli in qualsiasi momento della partita a condizione però che non si abusi di tale facoltà.
- f) Se, prima che la gara sia regolarmente iniziata, un giocatore subisce un provvedimento che comporti l'inibizione a partecipare alla stessa o si renda indisponibile per qualsiasi motivo, la Società può effettuare la sua sostituzione sull'elenco presentato all'arbitro con un altro giocatore regolarmente tesserato;
- g) un giocatore iscritto sull'elenco presentato all'arbitro non può fungere da guardalinee, da addetto al tabellone segnapunti o da speaker. Se lo fa, rinuncia, per quella gara, alla qualifica di giocatore e non potrà più sostituire un compagno o indossare l'uniforme di gara.

Art. 15 Impraticabilità di campo

Il giudizio sull'impraticabilità di campo di gioco, per intemperie o per altra causa di forza maggiore, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.

La constatazione, alla presenza dei capitani, deve essere fatta al momento d'inizio della gara, dopo che l'arbitro abbia proceduto all'identificazione dei giocatori. Non sono ammessi rinvii di partite per indisponibilità giornaliera del campo senza la preventiva autorizzazione (degli organi federali competenti). Per le partite sospese, a causa di improvviso maltempo, per mancanza di illuminazione o per cause di forza maggiore, che a giudizio dell'arbitro possono esse portate a termine nella giornata, l'arbitro entro un'ora dalla sospensione deve far riprendere il gioco con il punteggio acquisito dalla sospensione. E' possibile avere, nella stessa partita, più sospensioni, non cumulabili, e fino ad una durata massima di 60 minuti per ciascuna. In questo caso le squadre ripartiranno dal punteggio acquisito (punti, giochi e quindici) al momento della sospensione e con gli stesi giocatori inseriti a referto. E' possibile, però, previo accordo sottoscritto dai capitani delle due squadre, qualora a giudizio insindacabile dell'arbitro e le condizioni lo consentano, effettuare il recupero nella stessa giornata, anche con luce artificiale. In quest'ultimo caso l'impianto di illuminazione sarà attivato su disposizione dell'arbitro. La partita sospesa o rinviata potrà essere recuperata, su accordo dei capitani e con comunicazione alla C.M.S., in qualsiasi giorno della settimana successiva, escluso il sabato, con possibilità di variazione di un'ora dall'orario previsto in calendario. Senza l'accordo

dei capitani, l'incontro dovrà essere recuperato, tassativamente, il primo mercoledì successivo alla stessa ora.

La C.M.S. ha la facoltà di rinviare, anticipare o posticipare d'ufficio le gare che si dovessero svolgere sul campo la cui disponibilità o praticabilità, debitamente accertata, è tale da non permettere una disputa regolare della gara.

ooo

*A termine di ogni campionato consultare l'allegato "B" del presente regolamento con le regole specifiche della stagione e l'allegato "C" con il file formato "XLS" del punteggio singoli giocatori.
Nell'allegato "D" verranno comunicate le date dei campionati a Muro.*

Castell'Alfero lì 18/11/2018

Il Presidente FIPT
Comitato Regione Piemonte
Gino Roberto



Visto per approvazione dal CF e dalla C.T.F. lì 25/11/2018

Il presidente
della C.T.F.

