

**F.I.P.T.
FEDERAZIONE ITALIANA PALLA TAMBURELLO**

**REGOLAMENTO TECNICO SPECIALITA'
OPEN - INDOOR**

**APPROVATO DAL CONSIGLIO FEDERALE
IL 13 DICEMBRE 2008**

Indice:

Art. 1 - Anno sportivo	pag. 2
Art. 2 - Campi da gioco	pag. 2
Art. 3 - Attrezzi di gioco	pag. 5
Art. 4 - La palla	pag. 5
Art. 5 - I giocatori	pag. 5
Art. 6 - Classificazione delle squadre	pag. 8
Art. 7 - Composizione delle squadre	pag. 8
Art. 8 - Partita o gara	pag. 9
Art. 9 - Realizzazione del punto	pag. 12
Art.10 - Punti di classifica	pag. 15
Art.11 - Parità di classifica	pag. 15
Art.12 - Svolgimento delle gare	pag. 15
Art.13 - Sostituzione dei giocatori	pag. 19
Art.14 - Direttori di gara	pag. 20
Art.15 - Commissario di campo	pag. 20
Art.16 - Impraticabilità di campo	pag. 21
Art.17 - Norme generali sui campionati, ecc.	pag. 21
Art.18 - Rinuncia ad incontri, spareggi, campionati	pag. 23
Art.19 - Ordinamento dei campionati, recupero ecc.	pag. 24
Art.20 - Gare di tamburello, classificazione, autorizz.	pag. 24
Appendice 1	pag. 26
Appendice 2	pag. 27

PREMESSA

Il presente regolamento, approvato dal Consiglio Federale in data 13 dicembre 2008 abroga tutti i precedenti già in vigore.

Art. 1 Anno sportivo

L'anno sportivo federale coincide con l'anno solare. Le operazioni d'affiliazione, d'iscrizioni delle Società e di tesseramento dei giocatori devono essere effettuate nei periodi e con le modalità che saranno stabiliti, di volta in volta, dalla Federazione.

Art. 2 Campi da gioco

a) *natura del Campo*

Open: il fondo del campo deve essere realizzato in terra battuta di colore rosso.

Indoor: la pavimentazione del campo di gioco dovrà essere in uno dei seguenti materiali: legno, pvc, gomma, linoleum, erba sintetica o pavimentazione di cemento perfettamente liscia.

b) *dimensioni del campo*

Open: il campo, di forma rettangolare, sviluppa le seguenti dimensioni massime: lunghezza m. **80**, larghezza m. **20**. Dove non sia possibile sviluppare una dimensione normale, è tollerata una riduzione, solo in larghezza, di mt 1. Tale riduzione deve essere autorizzata dalla C.T.F., prima dell'inizio di ogni stagione agonistica, previa richiesta della Società interessata.

Dimensioni diverse sono previste per i campi utilizzati per l'attività giovanile e femminile e precisamente:

Minitamburello femminile	m. 24 x 12
Minitamburello maschile	m. 24 x 12
Pulcini femminile	m. 30 x 15
Pulcini maschile	m. 30 x 15
Esordienti femminile	m. 40 x 15
Esordienti maschile	m. 50 x 15
Giovanissimi femminile	m. 50 x 20
Giovanissimi maschile	m. 60 x 20
Allievi femminile	m. 60 x 20
Allievi maschile	m. 70 x 20
Juniores femminile	m. 70 x 20
Juniores Maschili	m. 80 x 20

I campi sono divisi in due parti uguali da una linea mediana tracciata parallelamente ai lati corti o testate. Su tutta la lunghezza del campo ed all'interno di questo, sono tracciate, parallele alla linea di fondo, distante da questa **mt 5**, due linee larghe ognuna **5 mt**, delimitanti ognuna la zona riservata alla battuta o al servizio, che prende il nome di **area di battuta**.

Per le categorie **pulcini** e **esordienti** la linea interna parallela sarà distante **mt 3** (area di battuta mt 3 x 15); **minitamburello** la linea interna parallela sarà distante **mt 3** (area di battuta mt 3 x 12).

Indoor: il campo, rettangolare, posto su una superficie piana e perfettamente liscia, sviluppa, sia per il settore femminile, sia per il settore maschile le seguenti dimensioni:

- **Serie A - B - C - Amatori - Veterani e Juniores:** m. **34 x 16** - altezza minima mt **8**, lungo tutta l'estensione del campo.

Per i campionati di Serie e per la categoria Juniores ed Allievi è prevista, nella zona centrale a cavallo della linea mediana, una zona neutra **di mt 4 (2 x 2)**, valida solo per l'azione di battuta; tale zona è quindi delimitata dalle due **"linee di battuta."**

- **Categoria Allievi, Giovanissimi, Esordienti** mt **30 x 14** – Pulcini e Minitamburello mt. 24 x 12 - altezza minima mt. **8** lungo tutta l'estensione del campo.

Tali misure sono obbligatorie e vincolanti per la fase nazionale, mentre per le fasi antecedenti, in caso di comprovata necessità, potranno essere modificate, previo accordo con l'apposita Commissione.

Le effettive dimensioni dei campi da gioco devono essere indicate nei Calendari delle gare inviate alle Società Partecipanti

I campi sono divisi in due parti uguali da una **"linea mediana"** tracciata parallelamente ai lati corti, o testate, denominate anche **"linee di fondo"**.

c) segnatura del campo

Open: tutte le linee del campo devono essere di colore bianco, segnate con materiale in polvere o strisce di plastica della larghezza di **cm. 5**. Le strisce di segnatura fanno **parte integrante** del rettangolo di gioco.

Indoor: tutte le linee del campo devono essere segnate con materiale di plastica o tessuto perfettamente adesivo e tale da non ostacolare l'azione dei giocatori.

Le strisce di segnatura fanno **parte integrante** del rettangolo di gioco e devono avere una larghezza di **5 cm**. La pallina deve considerarsi valida, qualunque riga vada a toccare, compresa quella della **zona neutra**, per i campionati di serie e cat. Juniores-Allievi, in tutte le fasi di gioco, compresa la battuta.

d) illuminazione del campo

OPEN: per l'utilizzo delle partite in notturna il campo dovrà avere un'intensità luminosa minima di **550 lux** con fattore di uniformità di **0,8**.

e) protezione del campo

Open: i campi saranno omologati solo se presenteranno le caratteristiche richieste dalla normativa sugli impianti sportivi.

I campi già esistenti dovranno essere adeguati a tale normativa.

In via transitoria i campi già esistenti dovranno essere protetti da una recinzione dell'altezza minima di **mt 1,50**. La protezione deve essere posta ad una distanza minima di **mt 3** dai lati lunghi e di **mt 5** dai lati corti del campo. Lo spazio interposto tra il rettangolo di gioco e la recinzione, si definisce **"area di ripresa o di rimbalzo"** e deve essere utilizzato esclusivamente dai giocatori in stretta relazione con le azioni di gioco.

Pertanto detto spazio deve essere piano, al medesimo livello di gioco, con il fondo della stessa natura e privo di ogni ostacolo. E' quindi vietato piantare bandierine ai vertici del rettangolo di gioco o in altre parti dove possano ostacolare o comunque danneggiare i movimenti degli atleti.

Lo sfondo del campo dovrà essere di color **verde** per un'altezza minima di **mt 5**.

Indoor: in tutti i campi di gioco deve essere sempre prevista una "**zona perimetrale di rispetto**" di almeno **mt 2**, oltre alle linee laterali e di fondo campo.

Detto spazio deve essere utilizzato dai giocatori in stretta relazione ai fatti di gioco, deve essere piano, al medesimo livello di gioco, con il fondo della stessa natura e privo di ogni ostacolo. E' quindi vietato piantare bandierine ai vertici del rettangolo di gioco o in altre parti dove possano ostacolare o, in ogni modo, danneggiare i movimenti degli atleti.

Tale zona può anche essere delimitata da una recinzione dell'altezza di circa **mt 1,50**. Essa non deve però ostacolare il movimento dei giocatori, né limitare la visibilità degli spettatori.

f) attrezzi del campo

Open e indoor: sul campo devono essere posti, in posizione ben visibile a tutti ed in modo che non possano ostacolare il gioco, un dispositivo segnapunti ed un impianto microfonico per la chiamata dei punteggi e per le eventuali comunicazioni.

Nei pressi della *zona di servizio* devono essere collocati, in posizione comoda e tale da non ostacolare le fasi di gioco, due contenitori (uno per parte) per le palle in dotazione al "battitore".

g) disponibilità di campo

Open e indoor: 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 F.I.P.T., la precedenza all'uso spetta alla Società di serie superiore. In caso di parità di serie valgono gli accordi intercorsi e sottoscritti all'inizio di ogni stagione agonistica tra le Società interessate, debitamente ratificati dal Comitato o Delegato di appartenenza o dalla C.T.F., in relazione alle gare ufficiali.

h) requisizione del campo

Open e indoor: le Società hanno l'obbligo di metter a disposizione della F.I.P.T. i propri campi affinché, questa, possa farvi disputare le gare che riterrà opportuno.

Per la requisizione del campo, gli organi federali o le Società, nel cui interesse è fatta, devono versare alla Società cui il campo appartiene o è in uso, un indennizzo preventivamente fissato quale rimborso per le spese di preparazione ed organizzazione.

i) omologazione del campo

Open e indoor: 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.T.F.

Tutti i campi, non conformi a norme federali, sono da omologare **anno per anno** a cura della C.T.F. che potrà farlo in deroga alle disposizioni in corso sulla natura del fondo, 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.T.F., dandone tempestivo avviso alle Società interessate.

La C.T.F. dovrà informare, tempestivamente, per conoscenza, **i Comitati Provinciali di competenza** di tutte le decisioni relative all'uso dei campi da gioco.

Art. 3 Attrezzi di gioco

Open e indoor: gli attrezzi per lo svolgimento del gioco consistono in un tamburello ed una pallina di gomma.

La Federazione si riserva il diritto di omologare e/o stabilire l'uso esclusivo di detti attrezzi o di eventuali altri.

Il tamburello è costituito da un telaietto, dotato di maniglia per l'impugnatura, sul quale è tesa una pelle di tipo "animale" oppure una tela "industriale". Il peso è facoltativo.

Il tamburello può essere di due tipi: di forma ovale e della lunghezza massima di **36 cm.** che deve essere usato esclusivamente per "**il servizio o battuta**", oppure, di forma rotonda e del diametro massimo di **cm 28** usato per tutte le altre fasi di gioco.

Per le categorie: **minitamburello f. e m.** , **pulcini f. e m. ed esordienti m. e f.** è obbligatorio l'uso del tamburello del diametro di **cm. 26.**

La categoria **giovanissimi, m. e f.** , può usare indifferentemente attrezzi sia con il diametro di **cm 26** sia di **cm 28.**

Il tamburello di forma rotonda può essere usato anche per la battuta.

Non sono ammessi tamburelli **afoni o semiafoni.**

Art. 4 La palla

Open: la palla federale, di colore **bianco**, deve avere il diametro di **mm 59** ed il peso di **gr 88/90.** E' usata sia per il gioco diurno, sia notturno. La palla è unica per **tutte le serie** e per le categorie **allievi e juniores m. e f.** ad eccezione delle categorie **minitamburello, pulcini, esordienti e giovanissimi** che devono usare la palla con il diametro di **cm 65/66** e del peso di **gr 60.**

Indoor: la palla "federale", per qualunque serie e categoria, ha il diametro di **mm 65/67** ed il peso di **gr 38/40.** Sono tollerate differenze di mm 1 in più od in meno nel diametro e di gr 2, in più od in meno, nel peso.

Art. 5 I giocatori

Open: tutti i partecipanti a campionati o tornei federali devono essere in possesso del **cartellino** di tesseramento con una 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, B, C, D, Veterani, Amatori** e categorie **Juniores, Allievi, Giovanissimi, Esordienti, Pulcini e Minitamburello.**

Nella categoria **Amatori** possono partecipare giocatori/trici non impegnati in squadre che svolgono attività in serie A, B, C e D.

Nella categoria **Veterani** possono partecipare giocatori/trici d'età superiore a **45 anni**.

Nella categoria **Juniores** possono partecipare giocatori/trici dell'età di **18 anni** o inferiore.

Nella categoria **Allievi** possono partecipare giocatori/trici dell'età di **16 anni** o inferiore.

Nella categoria **Giovanissimi** possono partecipare giocatori/trici dell'età di **14 anni** o inferiore.

Nella categoria **Esordienti** possono partecipare giocatori/trici dell'età di **12 anni** o inferiore.

Nella categoria **Pulcini** possono partecipare giocatori/trici dell'età di **10 anni** o inferiore.

Nella categoria **Minitamburello** possono partecipare giocatori/trici dell'età di **8 anni** o inferiore.

L'età massima prevista, per ogni serie e categoria, deve intendersi per **anno solare** (vale a dire, anni compiuti o da compiere nel periodo che va dal 1 gennaio al 31 dicembre dell'anno di riferimento).

Indoor:

Nella categoria **Veterani** possono partecipare giocatori/trici d'età superiore a **45 anni**

Nella categoria **Amatori** possono partecipare giocatori/trici d'età superiore a **38 anni** non impegnati in squadre che svolgono attività in serie A, B, C e D.

Nella categoria **Juniores** possono partecipare giocatori/trici che maturano come massimo il **diciottesimo** anno entro la fine della stagione agonistica in corso.

Nella categoria **Allievi** possono partecipare giocatori/trici che maturano come massimo il **sedicesimo** anno entro la fine della stagione agonistica in corso.

Nella categoria **Giovanissimi** possono partecipare giocatori/trici che maturano come massimo il **quattordicesimo** anno entro la fine della stagione agonistica in corso.

Nella categoria **Esordienti** possono partecipare giocatori/trici che maturano come massimo il **dodicesimo** anno entro la fine della stagione agonistica in corso.

Nella categoria **Pulcini** possono partecipare giocatori/trici che maturano come massimo il **decimo** anno entro la fine della stagione agonistica in corso.

Open e indoor: in base allo schieramento assunto in posizione di gioco i giocatori prendono le seguenti denominazioni:

BATTITORE/SPALLA: è il giocatore che mette in gioco la palla dallo..... spazio di battuta o servizi, nel modo che ritiene migliore servendosi, di norma, del tamburello ovale; questo attrezzo può essere utilizzato, eccezionalmente, anche nella prima risposta alla rimessa avversaria.

Il tamburello ovale deve essere cambiato con quello rotondo nella fase immediatamente successiva. Per la sostituzione dell'attrezzo, il battitore si avvale **dell'assistente alla battuta**. Questi dovrà indossare una divisa sportiva diversa dai giocatori e tale da essere chiaramente distinguibile da loro. Egli potrà sostare nel rettangolo di battuta solo per il tempo necessario a tale azione, abbandonandolo subito dopo e posizionandosi all'esterno della riga di fondo.

E' data facoltà all'assistente alla battuta, controllato dal segnalinee di fondo campo, di consegnare direttamente le palline al battitore, sia quando questi batta con il tamburello rotondo, sia quando batta con il tamburello ovale.

L'assistente alla battuta è **obbligato** a prelevare le palline **solamente** dal contenitore e non potrà **segnalare la posizione della palla**.

L'assistente alla battuta, quando la propria squadra è in rimessa, deve sostare in **panchina**. Egli potrà uscire dal campo solo su autorizzazione dell'arbitro ed esclusivamente per raccogliere la palla.

In caso d'assenza dell'assistente alla battuta, il battitore **dovrà** rifornirsi delle palle solamente dal contenitore.

Il battitore ha a disposizione **due servizi**; l'utilizzo della seconda palla avverrà solo nel caso si commetta fallo con la prima e dovrà essere effettuata dallo stesso battitore.

Durante questa fase di gioco non può uscire dalle **linee laterali**, **ma può usufruire dal fondocampo. (oltre la linea di fondo campo)**

L'esecuzione del servizio, da parte del "battitore", deve avvenire entro **5 secondi** dal fischio dell'arbitro, pena ammonizione, avverrà la perdita diretta del 15 nella seconda battuta.

RIMETTITORE: di norma è schierato a fondo campo.

CENTROCAMPISTA / MEZZOVOLO / MEZZASPALLA / CAVALLETTO: è il giocatore che abitualmente occupa la parte centrale della propria metà campo.

TERZINI: in numero di due (destra e sinistra) occupano abitualmente le fasce della propria metà campo in prossimità della linea mediana.

GIOCATORI DI RISERVA: ogni squadra può avere, al massimo, **quattro** giocatori in panchina, i quali possono sostituire, purché a gioco fermo, in ogni momento, i compagni di gara. La sostituzione, in ogni modo, può avvenire dopo averla segnalata all'arbitro con un **cartellino azzurro** ed aver ottenuto il suo consenso.

Una partita può aver inizio anche con la presenza di soli tre giocatori (2 nel caso la squadra debba essere composta da 3 giocatori in campo).

I giocatori assenti, ma elencati sulla distinta presentata all'arbitro, potranno entrare in campo anche dopo l'inizio dell'incontro; questo vale anche per il recupero di gare temporaneamente sospese per oscurità, avversità atmosferiche ecc.. e ripresi dopo la sospensione.

I giocatori **espulsi** per provvedimenti arbitrali non possono essere sostituiti e si devono allontanare **immediatamente** dal rettangolo di gioco.

CAPITANO: in ogni squadra la qualifica di capitano spetta a qual 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.

GIOCATORI APPARTENENTI ALLE CATEGORIE GIOVANILI: nelle categorie giovanili nelle quali agiscono ed operano atleti che non hanno ancora raggiunto la maggiore età, **le funzioni tecniche** (richiesta dei tempi di sospensione, sostituzione dei giocatori, ecc.) che il Regolamento Tecnico demanda al Capitano della squadra, in assenza del Direttore Tecnico, sono assunte dal Dirigente accompagnatore che dovrà essere presente in panchina durante l'intero svolgimento della gara.

Per tutti gli altri compiti, obblighi o incombenze che comportino **assunzione di responsabilità** (coadiuvare con l'arbitro, proteggerlo, rispondere del comportamento dei giocatori della propria squadra, far annotare a referto la contestazione d'errore tecnico,

ecc.) il Capitano della squadra è sostituito dal Dirigente accompagnatore che dovrà essere presente in panchina durante l'intero svolgimento dell'incontro.

Il Capitano, tuttavia, quale atleta simbolo della squadra, avrà l'obbligo, in ogni caso di portare un segno distintivo sulla divisa, sarà il solo che potrà conferire con l'arbitro e dovrà tenere un comportamento corretto ed esemplare, in linea con i canoni statutari della lealtà e della probità nei confronti dei compagni, del Direttore di gara e del pubblico. In difetto, potrà incorrere nei provvedimenti del Direttore di gara anche a norma della lettera "p" dell'art. 11 del Regolamento federale (aggravante delle sanzioni).

Durante la partita, tutti i giocatori, nessuno escluso, hanno la facoltà di avvicinarsi nei vari ruoli, sia con palla in movimento, sia a gioco fermo, su qualsiasi punteggio.

Art. 6 Classificazione delle squadre

Open e indoor: le squadre sono classificate nella seguente maniera:

- a) Squadre di serie **A, B, C, D, Veterani** ed **Amatori** maschili e femminili;
- b) Categorie giovanili **Juniores, Allievi, Giovanissimi, Esordienti, Pulcini, Minitamburello** maschili e femminili.

Art. 7 Composizione delle squadre

Open: le squadre di serie A, B, C, D e di tutte le categorie giovanili sono composte di massimo **9 giocatori**, di cui **5 in campo**.

Indoor: la squadra, sia essa appartenente al settore maschile o femminile, che scende in campo deve essere composta nel seguente modo:

- **Campionati di serie** e della categoria **Juniores e Allievi:** fino ad un massimo di **8 giocatori**, appartenenti alla stessa Società, dei quali solo **3** potranno scendere contemporaneamente sul terreno di gioco;
- Categoria **Giovanissimi, Esordienti, Pulcini e Minitamburello** : fino ad un massimo di **8** giocatori, appartenenti alla stessa Società, dei quali solo **5** possono scendere contemporaneamente sul terreno di gioco;.

Open e indoor: è consentito, per tutte le fasi dei campionati nazionali giovanili **l'inserimento di max 2 elementi femminili** in squadre maschili e limitatamente alla fase Provinciale, la partecipazione di squadre interamente femminili ai campionati maschili.

In nessun caso può valere la condizione opposta (cioè la partecipazione di elementi maschili in squadre partecipanti ai campionati o tornei femminili).

Open e indoor: Le sostituzioni tra i giocatori in campo e quelli in panchina sono **libere ed illimitate**, purché siano effettuate **a gioco fermo** e vanno richieste all'arbitro **dal Direttore Tecnico** esibendo un cartoncino di **colore blu**.

Il Direttore Tecnico è obbligatorio in tutte le categorie, comprese le giovanili. La tessera di colore bianco (I livello) rilasciata dalla FIPT ai Direttori Tecnici vale per le seguenti categorie: giovanili, serie D e serie C.

La tessera di colore rosso (II livello) rilasciata dalla FIPT ai Direttori Tecnici vale per le seguenti categorie: serie B e serie minori tutte.

La tessera di colore azzurro (III livello) rilasciata dalla FIPT ai Direttori Tecnici vale per le seguenti categorie: vale per tutte le serie e categorie.

Se il D.T. non è presente sul campo, ma la Società ne è provvista:

- il capitano **può fare** le sostituzioni;
- il capitano **non può** 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 Presidente della Società 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.
- **Qualora il documento giustificativo non arrivasse al Giudice Sportivo è prevista la perdita dell'incontro.**

Se il D.T. esce perché espulso, deve abbandonare il campo di gioco:

- il capitano può operare le sostituzioni;
- il capitano non può chiedere i tempi di sospensione.

Se il D.T. esce per malore:

- il capitano può operare le sostituzioni;
- il capitano può richiedere i tempi di sospensione.

La **Federazione** ha la facoltà di comporre squadre "**rappresentative**" provinciali, regionali, nazionali, a qualsiasi livello, per gli scopi che ritiene più opportuno raggiungere. Le Società o i singoli giocatori che rifiutano la **convocazione** degli Organi Federali incorreranno nelle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento di Giustizia Federale.

Art. 8 Partita o gara

Open e indoor: la partita è l'incontro agonistico tra due squadre schierate nella rispettiva metà campo.

Open: per quanto riguarda il riscaldamento prepartita, nei **20 minuti** prima dell'inizio della gara 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 in pubblico e per il sorteggio del campo.

Qualora una delle due squadre si presentasse in campo oltre l'orario stabilito per l'incontro non avrà la possibilità di fare il pre-riscaldamento.

Open e indoor: la squadra che vince il sorteggio, oltre che la metà campo da cui iniziare l'incontro, sceglie, altresì, se battere o rimettere.

Il punto guadagnato o perduto durante la fase di gioco si definisce "quindici". I punti sono conteggiati come segue: **15 - 30 - 40 - 50/gioco**. Si aggiudica il gioco la squadra che per prima raggiunge il punteggio di **50**. Qualora le due squadre venissero a trovarsi sul 40 pari il gioco verrà attribuito alla formazione che per prima consegnerà il 15 successivo.

Per tutte le **serie e categorie giovanili m/f, Juniores, Allievi e Giovanissimi**, le partite si svolgono sulla distanza dei 13 giochi e si aggiudica la partita la squadra che per prima raggiunge i 13 giochi.

Per le categorie giovanili m/f, **esordienti, pulcini e minitamburello** la partita si svolge sulla distanza dei **10 giochi e si aggiudica** la partita la squadra che per prima raggiunge il punteggio di **10 giochi**.

In caso di parità di 12 giochi a 12, (9 a 9 per la categoria **esordienti, pulcini e minitamburello**) sarà disputato un **tie-break** (ogni 15 vale un punto). Otterrà la vittoria la squadra che per prima si aggiudicherà **8 punti** con un vantaggio di almeno 2 punti sulla squadra avversaria. Se il punteggio arriverà al 7 pari, il gioco continuerà fino a quando una delle due squadre non avrà due punti di vantaggio sull'altra.

Il tie-break inizia con il servizio o battuta della squadra che lo teneva per ultimo e senza procedere al cambio campo.

Il servizio è alternato ad ogni punto, mentre il campo è invertito **ogni 6 punti**.

Le squadre cambieranno 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**.

La battuta o servizio viene alternata da una squadra con l'altra ogni gioco.

L'esecuzione del servizio, da parte del "battitore", deve avvenire entro **5 secondi** dal fischio dell'arbitro (vedi articolo 5 – Battitore/Spalla). Nell'azione di battuta il battitore avrà a disposizione **2 palle**; l'utilizzo della seconda palla avverrà solo nel caso si commetta fallo con la prima e dovrà essere effettuata dallo stesso battitore.

La battuta o servizio viene alternata fra una squadra e l'altra dopo ogni gioco.

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", di cui ai seguenti articoli, 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.

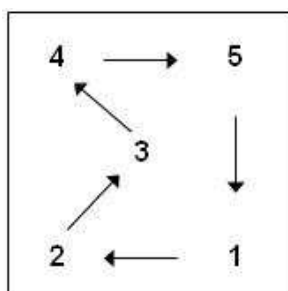
Open

Disciplina della rotazione a 5 giocatori per le categorie giovanili m/f, Esordienti, Pulcini e Minitamburello

La squadra è composta da massimo 9 giocatori, dei quali 5 scendono contemporaneamente sul terreno di gioco. La rotazione è obbligatoria e avviene secondo le modalità illustrate in Figura 2:

- la battuta si alterna tra le squadre ad ogni gioco (o punto, nel caso del tie-break); la squadra in battuta ruota a gioco (o punto, nel caso del tie-break) concluso (come da schema sottostante), cioè effettuano la rotazione i componenti della squadra che va in rimessa, mentre la squadra che va alla battuta mantiene le posizioni del gioco precedente; la battuta viene obbligatoriamente effettuata dal giocatore che si trova nella posizione numero 1;
- la sostituzione dei giocatori è libera purché avvenga nella posizione 4 (terzino sinistro);

Figura 2



Solamente in caso d'infortunio è possibile sostituire un giocatore in un'altra posizione.

Art. 9

Realizzazione del punto

Open:

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

- 1) 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, la "linea di battuta del campo" od oltrepassi la stessa; (perde la prima palla nel caso della prima battuta, perde il punto nel caso della seconda battuta);
- 2) quando il battitore nel rimettere in gioco **la seconda palla**, questa, non arrivi a superare la "linea mediana" del rettangolo di gioco;
- 3) quando la palla ribattuta non arrivi a superare la "linea mediana" del rettangolo di gioco;

- 4) quando il battitore nel rimettere in gioco **la seconda palla**, questa, supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 5) quando la palla ribattuta supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 6) quando la palla è ribattuta dopo il secondo rimbalzo;
- 7) quando la palla è rimandata con qualsiasi parte del corpo del giocatore, escluso l'avambraccio che aziona il tamburello;
- 8) quando la palla è rimandata dal tamburello non tenuto in mano dal giocatore;
- 9) 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;
- 10) quando la palla, provenendo dall'interno del campo, colpisce l'arbitro che si trova correttamente fuori della linea laterale;
- 11) 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;
- 12) quando un giocatore, a seguito di rottura del tamburello, si reca a prenderne un altro attraversando il campo e/o l'area di rimbalzo della squadra avversaria (fallo d'invasione);
- 13) quando il giocatore mette in gioco la palla sporcata o bagnata di proposito.

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

- 1) quando la palla tocca la linea mediana o le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco della squadra avversaria;
- 2) 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;
- 3) quando la palla si rompe ma non in due pezzi completamente staccati;
- 4) quando la palla è colpita con il tamburello tenuto con due mani;
- 5) 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;
- 6) quando la palla è rinviata con l'avambraccio che aziona il tamburello;
- 7) 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;
- 8) quando due o più giocatori della squadra si scontrano, ma la palla è rimandata da uno solo di loro;
- 9) quando si sfilia o si rompe la maniglia del tamburello o il tamburello stesso;
- 10) quando un giocatore nel colpire la palla supera la metà campo rimanendo all'esterno del rettangolo di gioco;
- 11) quando un giocatore, nell'intento di colpire la palla, esca dall'area di ripresa.

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

- 1) quando nel battere o ribattere la palla, questa si rompe in due pezzi separati; salvo che tale rottura sia avvenuta in posizione di fallo al primo impatto;

- 2) quando la palla battuta o ribattuta si rompa in due pezzi completamente separati sia in volo sia al primo impatto con il terreno;
- 3) quando la palla in fase di gioco e in proiezione di campo colpisce in volo un corpo estraneo.
- 4) **quando diretta, all'interno del campo, venga a colpire l'arbitro che inavvertitamente si sia spostato a cavallo o all'interno della linea laterale.**

d) non si interrompe il gioco:

- 1) 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.

Indoor:

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

- 1) quando il battitore, nel mettere in gioco la palla, prima di aver colpito la stessa con il tamburello, tocchi in ogni modo, anche con un solo piede, la linea di fondo campo, entrando nel rettangolo di gioco;
- 2) quando la palla **ribattuta** non arrivi a superare la linea mediana del rettangolo di gioco;
- 3) per i **Campionati di Serie, Juniores e Allievi**, maschili e femminili, quando la seconda palla di battuta non arrivi a toccare la linea di delimitazione della zona neutra di **m. 4 (2x2)** dalla parte della metà campo avversaria; tale linea è detta "linea di battuta";
- 4) quando il battitore delle squadre giovanili m/f, Giovanissimi, Esordienti, Pulcini e Minitamburello, nel rimettere in gioco la **seconda palla di battuta**, questa, non arrivi a superare la linea mediana del rettangolo di gioco;
- 5) quando il battitore nel rimettere in gioco la **seconda palla di battuta**, questa, supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 6) quando la palla ribattuta supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 7) quando la palla è ribattuta dopo il secondo rimbalzo;
- 8) quando la palla è rimandata con qualsiasi parte del corpo del giocatore, escluso l'avambraccio che aziona il tamburello;
- 9) quando la palla è rimandata dal tamburello non tenuto in mano dal giocatore;
- 10) 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;
- 11) 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, parimenti si ha invasione di campo quando il tamburello sfuggito di mano al giocatore ricade nel campo avversario;

- 12) quando la palla colpisce il tetto o le infrastrutture od i corpi estranei fissi dell'impianto sportivo;
- 13) quando il giocatore mette in gioco la palla sporcata o bagnata di proposito.

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

- 1) per i **Campionati di serie e Juniores, Allievi**, maschili e femminili, quando il battitore nel rimettere la palla di battuta, questa, tocca la "linea di battuta" dalla parte della metà campo avversaria o le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco oltre la linea di battuta;
- 2) per le categorie giovanili m/f, **Giovanissimi, Esordienti, Pulcini e Minitamburello** maschili e femminili, quando il battitore nel rimettere la palla di battuta, questa, tocca la linea mediana o le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 3) quando la palla è colpita con il rovescio o retro del tamburello e quando, in tale frangente, questa rotea anche più di una volta all'interno dello stesso per poi finire nella metà campo avversaria;
- 4) quando la palla si rompe ma non in due pezzi completamente staccati;
- 5) quando la palla è colpita con il tamburello tenuto con due mani;
- 6) 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;
- 7) quando la palla è rinviata con l'avambraccio che aziona il tamburello;
- 8) quando il tamburello sfugge dalla mano del giocatore dopo che questi abbia colpito la palla con il tamburello stesso, purché il tamburello ricada nella propria metà campo;
- 9) quando due o più giocatori della squadra si scontrano, ma la palla è rimandata da uno solo di loro;
- 10) quando si sfilava o si rompe la maniglia del tamburello oppure il tamburello stesso;
- 11) quando un giocatore nel colpire la palla supera la metà campo rimanendo all'esterno del rettangolo di gioco (non si ha invasione di campo);
- 12) quando un giocatore, nell'intento di colpire la palla, esca dall'area di ripresa.

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

- 1) quando nel battere o ribattere la palla, questa si rompe in due pezzi separati; a meno che tale rottura sia avvenuta in posizione di fallo al primo impatto;
- 2) quando la palla in fase di gioco ed in proiezione del campo colpisce in volo un corpo estraneo mobile o fisso, che **non** sia il tetto o le infrastrutture od i corpi fissi che ne modificano la traiettoria.

h) non si interrompe il gioco:

- 1) quando si verifici 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 di altre persone. Il tamburello può anche esser portato, a

bordo campo, da un'altra persona della panchina. Il tamburello non può **mai essere lanciato**.

i) la palla è da ripetere:

- 1) quando diretta, all'interno del campo, venga a colpire l'arbitro che inavvertitamente si sia spostato a cavallo o all'interno della linea laterale. In ogni caso la palla che colpisce l'arbitro non può mai essere considerata valida.

Art. 10 Punti di classifica

Open e indoor: la classifica è stabilita per "**punti**" così attribuiti:

- 1) vittoria con il punteggio di 13 a 10, a 9, a 8, a 7, ecc. (per categoria Esordienti e Pulcini 10 a 7, 6 ecc.) : **3 punti alla squadra che vince e 0 alla squadra che perde;**
- 2) vittoria con il punteggio di 13 a 11 (per la categoria Esordienti, Pulcini e Minitamburello, 10 a 8) **2 punti alla squadra che vince e 1 alla squadra che perde;**
- 3) nel caso si arrivasse ad un punteggio di 12 a 12: (per la categoria Esordienti, Pulcini e Minitamburello, 9 a 9) **1 punto a ciascuna squadra, più un punto alla squadra che vince il tie-break.**

Art. 11 Parità di classifica

Open e indoor: 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, di norma, si procede ad incontri di spareggio secondo le modalità precisate nell'art. 17 del presente regolamento.

Qualora, per esigenze di calendario, non sia possibile disputare incontri di spareggio, si potrà ricorrere ad altre modalità di classificazione che, però, devono essere esplicitamente precisate nel regolamento della competizione anche sotto forma d'eventualità o di riserva.

E', in ogni caso, è fatto obbligo a chi organizza una competizione a due o più squadre, sia essa a girone all'italiana (andata e ritorno o sola andata), sia ad eliminazione diretta, di inserire nel regolamento, che dovrà esser sottoposto a preventiva autorizzazione dei competenti Organi Federali, il sistema o i sistemi che s'intendono applicare in caso di parità.

Art. 12 Svolgimento delle gare

Open- Indoor: le partite sono regolate 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 guardialinee 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 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. 16 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 il giocatore in questione in quella circostanza non fosse fisicamente presenti in quella data.

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.T.F. o previsti dal regolamento tecnico; i tornei a rapido svolgimento possono prevedere anche più di una partita per giornata solare.

I giocatori, **fino al 18° anno d'età**, partecipanti ai campionati giovanili, possono partecipare nella stessa società, senza alcun limite, a gare di serie superiore senza perdere il diritto di disputare il campionato giovanile di competenza. **Per i soli atleti delle categorie giovanili è ammesso il prestito, nella stessa annata sportiva, che consenta di partecipare con una società ad un campionato di serie e con un'altra a quelli di categoria e viceversa.**

1. . “ un giocatore tesserato in una squadra che partecipa ad un campionato di serie, può andare in prestito ad un'altra società esclusivamente per giocare in categorie giovanili, fermo restando che la società cedente non partecipi ai campionati di categoria del tesserato. La società acquirente può ricevere solo n.2 prestiti di questo tipo per squadra. “

2. .” un giocatore tesserato in una squadra che partecipa ad un campionato di categoria Giovanile , può andare in prestito ad un'altra società esclusivamente per giocare in una serie (A, B, C, D). La società acquirente può ricevere solo n.2 prestiti di questo tipo per squadra. “

E' vietato a qualsiasi atleta di partecipare a **più di una partita** anche se di serie o categorie giovanili diverse nella stessa **giornata solare**. Tale divieto non si applica alle categorie giovanili esclusivamente a livello Provinciale.

Durante le fasi, successive alle provinciali, un atleta che inizia a giocare in una categoria, non può nella medesima fase, disputare altre partite in categorie diverse da quella con cui ha iniziato a giocare. La squadra che non rispetterà tale **divieto sarà penalizzata con la partita persa.**

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. Solo gli atleti under 18 possono disputare **due o più incontri** nella stessa giornata solare anche se di serie o categorie diverse.

I giocatori, d'età superiore ai 18 anni, iscritti in squadre di serie inferiori possono partecipare fino ad un massimo di **3 incontri** nelle serie superiori. Al **4° incontro** non potranno, per l'annata sportiva in corso, ritornare a giocare in gare di campionato di serie inferiore. Anche la disputa di un **solo 15**, è computato come un intero incontro. Queste norme non si applicano per l'attività extracampionato.

Non è possibile schierare né in campo né in panchina in qualsiasi serie (A, B, C, D) atleti di età inferiore ai 14 anni compiuti.

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 agli organi federali competenti (C.T.F., delegati o comitati regionali/provinciali) i nominativi dei giocatori componenti ogni singola squadra.

h) Oltre ai giocatori di cui al precedente articolo 7, 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:**

- un dirigente accompagnatore ufficiale della squadra, con funzioni anche di addetto, negli incontri casalinghi, all'arbitro;
- un direttore tecnico;
- un medico sociale;
- un massaggiatore;
- uno speaker.;
- 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 e non possono dare suggerimenti, consigli od indicazioni ai giocatori in campo, **ad eccezione del Direttore Tecnico della squadra, cui è lasciata ampia libertà in tal senso, 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 non 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.

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.

K) 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, 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.**

Nei campionati del settore giovanile (maschili e femminili), la tessera federale **deve essere sempre accompagnata da un documento d'identità** rilasciato dal Comune di residenza del giocatore.

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 od 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**".

i) 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, 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.

m) 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 cm **6**, corrispondente a quello indicato sull'elenco consegnato all'arbitro. **Per le squadre di serie A è obbligatorio 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** la squadra ospitante dovrà cambiare il colore della propria maglia.

Eventuali variazioni o specifiche ulteriori sulle divise, potranno essere introdotte dalla Federazione.

n) 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.

o) 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 - 13, 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.

p) **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 guardalinee 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**.

q) **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.

r) la C.T.F., 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.

Art. 13 Sostituzione dei giocatori

Open e indoor:

- a) i giocatori in campo possono essere sostituiti senza limiti. 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 abusino di tale facoltà come precisato dall'art. 5.
- 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. 14 Direttori di gara

Open e indoor: le gare di tamburello, per essere valide, devono essere dirette da arbitri federali o da persone qualificate nominate dagli organi della F.I.P.T.

Se all'ora indicata la persona designata a tale compito non è presente in campo, le due squadre devono attendere per **trenta minuti**. Se l'assenza dura ulteriormente, la Società ospitante, o considerata tale deve provvedere al pronto reperimento di un altro arbitro o guardalinee federale o di persona qualificata sul campo, in modo che, da accordo fra i capitani delle due squadre, si possa arrivare all'effettuazione della partita.

Tale accordo va **tassativamente** steso e sottoscritto dai capitani delle due squadre, **prima di iniziare** la partita e deve essere allegato al referto arbitrale.

Accettata la direzione dell'arbitro nei modi sopra citati, sarà considerata rinunciataria alla gara, ad ogni effetto, la squadra che si rifiuti di disputare l'incontro.

L'arbitro designato e giunto in ritardo, una volta iniziata la partita, non potrà più sostituire quello scelto dai due capitani.

Non raggiungendo l'accordo fra le due squadre, la partita potrà aver luogo solo in forma amichevole.

La Società ospitante è **tenuta a riferire tempestivamente di quanto sopra, sia agli organi federali competenti, sia al pubblico presente.**

Art. 15 Commissario di campo

Open e indoor: è prevista, quando è ritenuto opportuno, la designazione da parte della C.T.A., d'intesa con la C.T.F. o i Comitati regionali/provinciali competenti, di un **commissario di campo**.

Il commissario di campo, oltre che l'operato dell'arbitro, deve controllare anche il comportamento degli atleti, dei dirigenti e del pubblico, segnalando nel suo rapporto quanto possa aver influito sul risultato finale quanto eventualmente accaduto durante la partita.

Qualora sussistano ricorsi avverso il risultato della gara, il rapporto del commissario di campo costituirà elemento essenziale di prova per il giudizio del Giudice Sportivo e degli organi federali di volta in volta competenti.

Art. 16 Impraticabilità di campo

Open e indoor: 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, 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.T.F., i Comitati e Delegati regionali/provinciali, secondo la competenza, hanno 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.

Tambeach: in caso di cattivo tempo, impraticabilità di campo, sopravvenuta oscurità, la partita sarà interrotta; sarà ripresa nel termine più breve possibile con il punteggio acquisito al momento della sospensione.

Art. 17 Norme generali sui campionati, sui tornei e sull'attività agonistica in genere. Parità di classifica

Open e indoor:

a) Campionati: premesso che i campionati indetti dalla F.I.P.T. sono disputati a gironi all'italiana con partite d'andata e ritorno e che la classifica delle squadre è stabilita per punti, come previsto **dall'articolo 10**, quando nella classifica finale due o più squadre fossero a parità di punti e si dovesse stabilire una graduatoria per determinare:

- la vincente di una qualificazione,
- le posizioni che danno diritto all'ingresso in una finale per il titolo,
- le posizioni che determinano la promozione nella serie superiore,
- le posizioni che determinano la retrocessione nella serie inferiore,

l'organo federale competente farà disputare su campo neutro o comunque in condizioni d'imparzialità e neutralità l'incontro o gli incontri di spareggio (secondo il numero delle squadre interessate), secondo le modalità di seguito precisate.

In caso di parità di punti tra due o più squadre di classifica diverse da quelle sopraccitate, ove si renda necessario stabilire una graduatoria di merito (piazzamenti d'onore) non saranno disputati incontri di spareggio, ma si ricorrerà alla classificazione in base al conteggio della **miglior differenza** tra i **giochi** fatti e subiti complessivamente da ciascuna squadra; se si avrà ancora parità si procederà al conteggio tra i **quindici** fatti e subiti complessivamente.

In caso d'ulteriore parità, se non sarà ritenuta necessaria una graduatoria di merito, si ricorrerà alla classificazione "ex equo", cioè alla pari.

b) Spareggio in caso di parità tra due squadre

Ove ricorrano le condizioni previste dalla lettera a) del presente articolo, l'organo federale farà disputare un incontro **su campo neutro**. Se al termine dell'incontro le squadre sul **12 a 12** o **9 a 9** (cat.esordienti e giovanissimi) si ricorrerà immediatamente alla disputa di **2 "trampolini supplementari"** al limite di **3 giochi ciascuno**, con inversione di campo alla fine del primo trampolino, **sorteggiando inizialmente campo e battuta**. In caso d'ulteriore parità, dopo i due trampolini (3 a 3), si disputerà il **tie-break** al limite di **8 punti** (ogni "quindici" vale un punto). Se il punteggio arriverà al **7 pari** il gioco continuerà fino a che una delle due squadre non abbia **2 punti di vantaggio** sull'altra.

Il tie-break inizia con il **servizio o battuta** assegnato alla squadra che lo teneva **all'ultimo gioco e senza procedere al cambio di campo**.

Il servizio è alternato ad **ogni punto** mentre il campo è invertito ogni **6 punti complessivi**.

c) Spareggio in caso di parità fra tre o più squadre

Ove ricorrano le condizioni previste dalla lettera a) del presente articolo, l'organo federale farà disputare un incontro **su campo neutro** o in ogni caso in condizioni d'imparzialità e neutralità, formando uno o più gironi secondo il numero delle squadre interessate ed alle esigenze della Federazione.

Persistendo la parità di punti in classifica anche solo tra alcune delle squadre interessate dopo la conclusione degli incontri di girone, si procederà secondo quanto previsto alla lettera b) del presente articolo.

d) Tornei a girone all'italiana (d'andata e ritorno o di sola andata)

In caso di parità di punti tra due squadre, ove si renda necessario stabilire le posizioni che danno diritto all'ingresso nella fase finale, la vincente il torneo o i piazzamenti d'onore, valgono le norme stabilite nel paragrafo a) per i campionati, salvo forme diverse di classificazione che dovranno essere esplicitamente precisate nel regolamento della competizione e sottoposte a **preventiva ratifica** dell'organo federale competente.

e) Tornei ad eliminazione diretta

Negli incontri ad eliminazione diretta (finali, semifinali, quarti ed ottavi di finale, ecc.) in casi di parità di giochi 12 a 12 (9 a 9 esordienti e giovanissimi) alla fine si procederà secondo quanto previsto dal precedente punto b) (trampolini di spareggio e tie-break).

f) Norme particolari

- Gli Organi Federali della F.I.P.T., nel redigere i regolamenti dei campionati o di altre manifestazioni avranno cura di indicare le modalità che intendono applicare per tutti i casi di parità che potranno verificarsi.
- Per quanto **non espressamente** contemplato nei regolamenti delle varie competizioni valgono le norme federali qui riportate.
- Nella stesura delle classifiche "istantanee" sui comunicati della F.I.P.T. e sul comunicati stampa, durante lo svolgimento delle competizioni, in caso di parità di classifica fra due o più squadre, la relativa elencazione deve essere fatta seguendo l'ordine decrescente della miglior differenza tra i giochi fatti e quelli subito riscontrata in quel momento della competizione.

Art. 18

Rinuncia ad incontri, spareggi, campionati

Open e indoor:

- a) Le società hanno l'obbligo: di portare a termine le manifestazioni alle quali si sono iscritte o per le quali hanno acquisito il diritto a partecipare e di condurre a termine le gare iniziate;
- b) La società che rinuncia alla disputa di una gara di un qualsiasi campionato o torneo ufficiale, che si ritira da una gara iniziata o che arriva dopo un'ora, subisce ogni volta la perdita dell'incontro ed, inoltre, le sarà applicata una multa da versare alla F.I.P.T. ed una penale di risarcimento da versare alla società danneggiata per il mancato incasso e per le spese d'organizzazione, ed in aggiunta sarà penalizzata di **1 punto** in classifica, salvo ulteriori provvedimenti degli organi di giustizia. L'importo della multa e della penale sarà stabilito dai competenti organi della Federazione.
- c) Qualora una Società si ritiri da un campionato o da un torneo ufficiale o ne sia esclusa, tutte le gare precedentemente disputate dalla sua squadra non hanno valore per la classifica che è stabilita senza tener conto dell'esito delle gare stesse. Inoltre, la Società è obbligata al pagamento dell'ammenda prevista per le rinunce.
- d) La Società che rinuncia per **due volte**, anche non consecutive, alla disputa di una gara, è automaticamente esclusa da campionato o dal torneo, con le conseguenze previste nel comma precedente.
- e) Il ritiro di una squadra dal campionato che si sta svolgendo o dalle fasi successive al campionato provinciale comporta la perdita del vincolo dei giocatori componenti la squadra che si ritira e la retrocessione nella serie immediatamente inferiore, se di serie A, B, C e la penalizzazione di **3 punti** in classifica da scontare nel campionato dell'anno successivo, se di serie D, maschile o femminile. I giocatori svincolati saranno soggetti alle norme previste dall'art. 10, punto del Regolamento Organico.
- f) Una Società che non partecipa al campionato cui ha diritto, potrà svolgere attività solo nelle categorie del settore giovanile o nella serie D, perdendo il **vincolo** dei giocatori componenti la squadra che aveva acquisito il diritto alla serie cui ha rinunciato.
- g) Gli organi federali, ogni qualvolta riconoscano casi di forza maggiore per il ritiro di una squadra da una manifestazione ufficiale, su esposto circostanziato della Società interessata, possono effettuare deroghe totali o parziali alle norme di cui ai commi precedenti.

- h) La F.I.P.T., in caso d'iscrizioni ai campionati di squadre aventi diritto alla seria A o B. si riserva il diritto, tramite la C.T.F., di surrogarle o meno con altre squadre, tenendo presente i risultati conseguiti nelle varie fasi di qualificazione.
- i) La F.I.P.T. ha la facoltà di punire mediante retrocessione o penalizzazione di punti in classifica od altra forma che ritiene opportuna, le Società che si rendano responsabili di gravi episodi d'indisciplina o d'illecito sportivo.

Art. 19

Ordinamento dei campionati, recupero delle gare

Open e indoor:

Nel caso di ricupero di una partita rinviata prima dell'inizio della gara potrà essere modificata la composizione della squadra. Nel caso, invece, di ricupero di una partita interrotta sarà obbligatorio ripartire dal punteggio acquisito al momento del rinvio e **con gli stessi giocatori** segnati sull'elenco presentato all'arbitro all'inizio della gara.

La compilazione dei calendari, il numero dei gironi, le modalità per promozioni, retrocessione ed accesso alle finali per un titolo, sono regolate, anno per anno, dagli organi federali competenti, secondo le esigenze della F.I.P.T..

Il recupero delle gare non iniziate, di quelle non terminate e di quelle annullate, è regolato dalle norme stabilite dalla C.T.F. o dai Comitati regionali/provinciali, le cui decisioni sono **inappellabili**.

Per le gare non iniziate o sospese prima che una delle due squadre abbia raggiunto almeno 6 giochi, il pubblico ha diritto al rimborso del biglietto d'ingresso al campo o al riconoscimento della validità dello stesso biglietto per la partita di recupero. Per le gare sospese dopo che una delle due squadre abbia superato i 6 giochi e per le gare ripetute, il pubblico non ha diritto ad alcun rimborso.

L'incasso della partita di ricupero è diviso in tre parti uguali che vanno assegnate alla Società ospitante, alla Società ospite ed alla Federazione.

Art. 20

Gare di tamburello, classificazione, autorizzazioni

Open e Indoor: le gare si distinguono in:

- incontri internazionali;
- campionati indetti dalla F.I.P.T.;
- tornei nazionali indetti dalla F.I.P.T.;
- tornei o gare di propaganda e sperimentali indetti dalla F.I.P.T.;
- tornei o gare di selezione per rappresentative provinciali, regionali e nazionali indetti dalla F.I.P.T.;
- tornei o gare organizzati dalle Società con l'impegno, da parte di queste ultime, di richiederne l'autorizzazione al proprio Comitato Provinciale, il quale richiederà l'autorizzazione alla C.T.F.;
- campionati, tornei e gare, a qualsiasi livello, organizzati dalla F.I.P.T. attraverso la Commissione Scuola;
- campionati nazionali giovanili, tornei, organizzati dalla F.I.P.T. attraverso la Commissione Attività Giovanile;

- tornei o gare organizzati delle Società.

Per quanto riguarda le **gare indette dalla F.I.P.T.**, l'organizzazione e la regolamentazione spetta ai competenti organi federali.

Per quanto riguarda le **gare indette dalle Società** esse devono essere autorizzate come segue:

- a) l'autorizzazione dei tornei e delle competizioni delle serie A. B ed ogni altra manifestazione a carattere nazionale, interregionale ed interprovinciale dovrà essere presentata alla C.T.F., sugli appositi moduli, almeno **20 giorni prima** della data di svolgimento della competizione per tramite dei Comitati provinciali/regionali di competenza. **L'autorizzazione allo svolgimento dei tornei di serie C e giovanili a carattere locale va richiesta sempre 20 giorni prima al proprio Comitato.** Per detti tornei o gare vige un diritto d'autorizzazione che è fissato annualmente dal Consiglio federale ed incassato rispettivamente dalla C.T.F. o dai Comitati;
- b) Per tutti gli altri tornei o competizioni a carattere provinciale o locale l'autorizzazione è concessa dal Comitato regionale/provinciale di giurisdizione il quale potrà esigere diritti federali a sua discrezione, che, però, non dovranno mai essere superiori a quelli applicati dal Consiglio Federale;
- c) Tutti gli incontri, previsti al punto a) e b) devono essere diretti da arbitri federali, da richiedere anticipatamente alla C.T.A. Le Società ed i giocatori che partecipano a gare ed a manifestazioni **non autorizzate** incorrono nelle sanzioni disciplinari **previste dal regolamento di giustizia.**
- d) Le Società partecipanti ad un torneo o ad una gara amichevole, qualora intendano usufruire di giocatori tesserati presso altre Società, devono ottenere dall'organo federale competente specifica e preventiva autorizzazione ad utilizzarli, indicando il nominativo del giocatore ed allegando il nullaosta della Società d'appartenenza. In caso d'inadempienza, rilevata dall'arbitro, sono previste sanzioni per i giocatori e per le Società. **(squalifica e/o ammenda)**
- e) Sono considerate gare d'allenamento quelle che si svolgono tra due Società, a porte chiuse, senza incasso e senza la scrupolosa osservanza dei giochi. Per tali gare non si applicano le norme previste nei commi precedenti;
- f) la F.I.P.T. ha la facoltà di **vietare** l'effettuazione di qualsiasi incontro, anche amichevole, nel giorno in cui, entro un determinato raggio, si svolga una manifestazione d'interesse nazionale;
- g) negli incontri di campionato e in tutte le gare ufficiali è fatto obbligo alle Società di schierare la propria squadra nella migliore formazione.

APPENDICE 1

CAMPO DA GIOCO "TIPO" PER LA SPECIALITA' OPEN

Il campo da gioco è costituito da una superficie rettangolare delle misure e con le caratteristiche definite dall'art. 2 del presente regolamento, libera da ostacoli ed orientata in modo:

- da consentire la massima visibilità della palla sia da parte dei giocatori, sia della terna arbitrale, sia degli spettatori;
- da evitare che i giocatori siano disturbati dai raggi solari "frontali" (il miglior orientamento è l'asse nord-sud);
- che il gioco sia disturbato il meno possibile dai venti abituali della zona.

Perimetralmente, al rettangolo di gioco, deve correre un'area d'identica natura come composizione del fondo, detta "area di ripresa o di rimbalzo", avente la larghezza di mt. 3 sui lati lunghi e di mt. 5 sui lati corti.

Tutt'attorno a questa fascia corre una seconda area della larghezza minima di mt. 2 (costante su tutti i lati), detta "area di sicurezza", da realizzare in manto erboso. Tale area verde sarà contornata da una recinzione metallica di mt. 1,50.

Nell'area di sicurezza, opportunamente posizionata nelle rispettive metà campo ed addossata alla recinzione, sarà posizionata una panchina per ciascuna squadra per i giocatori di riserva ed i dirigenti autorizzati ad entrare in campo.

Nell'area di sicurezza sono collocati:

- il dispositivo segnapunti (manuale, meccanico o elettronico);
- la postazione microfonica per la chiamata del punteggio;
- la cassetta di pronto soccorso;
- un telefono cellulare, per i campi utilizzati da squadre di serie A e B, per facilitare la comunicazione con gli organi di stampa e per ogni altra necessità organizzativa e di sicurezza.

Nei pressi delle aree di battuta devono essere collocati, in posizione idonea, i contenitori per le palle a disposizione dei battitori.

All'esterno della recinzione devono essere costruite gradinate, preferibilmente di profilo ellittico, gli spogliatoi, i servizi igienici, sala stampa, cabina telefonica, impianti elettrici per il gioco in notturna, palestra per la preparazione atletica, sale riunioni, bar, torretta per le riprese cinematografiche e quant'altro richiesto per il miglior svolgimento dell'attività.

L'impianto sportivo dovrà, in ogni caso, essere realizzato secondo le norme previste dal **D.L. del 25 agosto 1989.**

APPENDICE 2

SPECIALITA' OPEN

Categoria	Età (max)	Giochi per partita	Formazione	Dimensioni del campo	Palla	Tamburello
Minitamburello m.	8 anni	10	5 giocatori	24x12	Ø 66 – gr. 78	Ø 26
Minitamburello f.	8 anni	10	5 giocatori	24x12	Ø 66 – gr. 78	Ø 26
Pulcini m.	10 anni	10	5 giocatori	30x15	Ø 66 – gr. 78	Ø 26
Pulcini f.	10 anni	10	5 giocatori	30x15	Ø 66 – gr. 78	Ø 26
Esordienti m.	12 anni	10	5 giocatori	50x15	Ø 66 – gr. 78	Ø 26
Esordienti f.	12 anni	10	5 giocatori	40x15	Ø 66 – gr. 78	Ø 26
Giovanissimi m.	14 anni	13	5 giocatori	60x20	Ø 66 – gr. 78	Ø 26 - 28
Giovanissimi f.	14 anni	13	5 giocatori	50x20	Ø 66 – gr. 78	Ø 26 - 28
Allievi m.	16 anni	13	5 giocatori	70x20	Federale Ø 59	Ø 28
Allievi f.	16 anni	13	5 giocatori	60x20	Federale Ø 59	Ø 28
Juniores m.	18 anni	13	5 giocatori	80x20	Federale Ø 59	Ø 28
Juniores f.	18 anni	13	5 giocatori	70x20	Federale Ø 59	Ø 28
Amatori	-	13	5 giocatori	80x20	Federale Ø 59	Ø 28
Veterani	più di 45 anni	13	5 giocatori	80x20	Federale Ø 59	Ø 28
A B C D	-	13	5 giocatori	80x20	Federale Ø 59	Ø 28

SPECIALITA' INDOOR

Categoria	Età (max)	Giochi per partita	Formazione	Dimensioni del campo *	Rotazione	Palla	Tamburello
Pulcini	10 anni	10	5 giocatori	30x14	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 26
Esordienti	12 anni	10	5 giocatori	30x14	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 26
Giovanissimi	14 anni	13	5 giocatori	30x14	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 26 - 28
Allievi	16 anni	13	3 giocatori	30x14	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 28
Juniores	18 anni	13	3 giocatori	34x15	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 28
Amatori	-	13	3 giocatori	34x15	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 28
Veterani	più di 45 anni	13	3 giocatori	34x15	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 28
A B C	-	13	3 giocatori	34x15	no	Ø 65/67 gr 38/40	Ø 28

* altezza minima mt. 8 lungo tutta l'estensione del campo.