

PALIO DI OSTIA ANTICA

REGOLAMENTO GENERALE DELLA PALLA AL BRACCIALE

ART. 1

CAMPO DI GIOCO

- 1.1 - **Misure del campo di gioco e dello Sferisterio** - il campo di gioco (d'ora in poi campo) della Palla al bracciale ha forma di rettangolo allungato, avente le misure di 60/ m. x 16 m. Esso è diviso in due parti uguali dalla linea mediana, situata al centro del campo. Il campo è a sua volta inserito all'interno di uno spazio chiamato "Sferisterio" avente le misure di 70 m. x 26 m. Il campo è situato all'aperto o "alla lizza", ossia senza muro laterale su uno dei due lati lunghi del campo.
- 1.2 - **Linee di demarcazione** - le linee perimetrali del campo sono di colore bianco ed hanno uno spessore di 8/10 cm. e sono parte integrante del terreno di gioco. Esse possono essere realizzate con gesso o nastro, a seconda dei casi, in modo da aderire il più possibile al terreno. La linea interna che divide in due zone il campo avrà stesso colore e stesso spessore.
- 1.3 - **Cordino, pali e gagliardetti** - nella zona centrale del campo, esattamente sopra la linea mediana, è posizionato il cordino, avente la funzione di evidenziare la divisione in due zone del campo da gioco. La lunghezza del cordino è di 18 metri, di modo che sporga dal campo di gioco di un metro da un lato e di 1 metro dall'altro. Il cordino è situato ad una altezza di 1 metro dal terreno, sostenuto da quattro pali di 1 metro di altezza, posizionati alla distanza di 4,5 m. l'uno dall'altro. Tali pali avranno inserita in fondo una base, di modo da renderli stabili. A decorare il cordino sono posizionati dei gagliardetti con i colori delle contrade (oro, argento, nero, rosso scarlatto, rosso cremisi, azzurro, verde inglese, giallo, verde, bianco). Tali gagliardetti non decoreranno il cordino per la lunghezza totale dello stesso ma solo nella zona interna del campo (16 m.).
- 1.4 - **Aste** - agli angoli del campo sono situate quattro aste di 4 metri di altezza ciascuna. Le aste servono ad evidenziare il lato di fondo del terreno di gioco e sono essenziali per stabilire il punto di "volata" (vedi art. 7, c. 6). Le aste, nella parte inferiore, a contatto col suolo hanno una base, di modo da renderli stabili e da non dover rendere necessario alcuno scavo nel terreno per fissarli.
- 1.5 - **Spazio di battuta** - sulle linee di fondo del campo è segnato lo spazio di battuta di larghezza pari a quattro metri, posto centralmente sulla linea di fondo, delimitato lateralmente da due linee ortogonali alla linea di fondo stessa e di lunghezza pari a tre metri.
- 1.6 - in caso di qualsiasi alterazione degli elementi costituenti il campo di gioco, spetterà al giudice di gara interrompere la partita per ripristinare il campo e far ripetere il punto se, a suo giudizio, l'alterazione ha compromesso lo svolgimento del gioco.
- 1.7 - **Interruzioni di gioco** - eventuali interruzioni del gioco potranno verificarsi allorché il giudice di gara ravvisi durante il gioco la manomissione di uno o più oggetti di gara o il danneggiamento di parte delle linee del campo, sia interne che esterne. In caso di pioggia la decisione di inagibilità del campo sarà presa dal giudice di gara, sentiti i capitani delle squadre.

ART. 2

SQUADRE E GIOCATORI

2.1 - **Le squadre, i ruoli** - ogni squadra è composta da tre giocatori più un quarto giocatore chiamato "mandarino". All'interno di ogni squadra, uno dei tre giocatori ricopre il ruolo di capitano. I giocatori prendono il nome di "Battitore", "Spalla" e "Terzino". Per ogni squadra è prevista anche una riserva. Le squadre possono essere formate da soli uomini, da sole donne o da uomini e donne (squadra mista).

2.2 - **Capitano** – il capitano rappresenta la squadra, è in grado di tenere unito il gruppo e di spronarlo e di aiutare i compagni di squadra. Egli è l'unico ad avere facoltà di interpellare l'arbitro, in forma corretta e a gioco fermo, per chiedere chiarimenti in merito alle decisioni assunte e per formulare eventuali riserve o reclami. Il capitano inoltre partecipa al sorteggio iniziale per stabilire quale squadra sceglierà il campo.

2.3 - **Battitore** - il battitore ha il compito di servire la palla che gli viene lanciata dal Mandarino all'inizio di ogni gioco. All'interno della squadra il ruolo di battitore è affidato sempre allo stesso giocatore, a meno che non sia necessario sostituirlo (vedi par. 7, c. 12).

2.4 – **Mandarino** - il mandarino, all'interno della squadra, occupa un posto particolare. Egli deve unicamente servire la palla al battitore e subito dopo uscire dal campo di gioco. All'interno della squadra il ruolo di mandarino è affidato sempre allo stesso giocatore, a meno che non sia necessario sostituirlo (vedi par. 7, c. 11).

2.5 - **Età** - l'età minima dei giocatori è di anni 18. Non vi è un limite massimo di età per partecipare.

ART. 3

STRUMENTI DI GIOCO

3.1 - **Bracciale** – il bracciale è lo strumento che viene utilizzato dai giocatori per servire e per colpire la palla durante il gioco. Esso è formato da uno o più pezzi di legno, generalmente di rovere incollati tra loro. La forma del bracciale è tubolare, lunga circa due terzi di un braccio. Nella parte frontale il bracciale ha fissato un manico, dello stesso materiale, per permettere la presa del bracciale da parte del giocatore. (vedi foto allegata). La superficie esterna del bracciale è costituita da una serie di punte, dette "bischeri", la cui funzione è quella di colpire il pallone. I bischeri hanno forma piramidale molto corta ed arrotondata, al fine di agevolare la presa ed il lancio del pallone. Il peso del bracciale oscilla tra un chilo e mezzo e due chili massimo. Tutti i giocatori usano il bracciale per colpire la palla, ad eccezione del mandarino, che non fa uso di bracciale in quanto la sua funzione è unicamente quella di servire la palla al battitore. Viene fatto divieto assoluto di apportare qualsivoglia modifica al bracciale sopra descritto.

3.2 - **Pallone** - il pallone in uso durante il gioco è una sfera del diametro di 11/12 cm. e della circonferenza di circa 37/38 cm. Essa è realizzata in pelle bovina, divisa in 6 spicchi cuciti insieme ed ha un peso di circa 300/350 gr. (vedi foto allegata). Viene fatto divieto assoluto di apportare qualsivoglia modifica al pallone sopra descritto.

3.3 - **Trampolino di gioco** - il trampolino di gioco è lo strumento attraverso il quale il battitore si dà la spinta durante la battuta. Esso è situato in fondo al campo, nello spazio di battuta. Il trampolino è realizzato in legno, ha la lunghezza di due metri ed è inclinato di modo da dare la giusta spinta al battitore. Il suo utilizzo non è comunque obbligatorio allo svolgersi della partita.

ART. 4

GIUDICI

4.1 - **Tipologie** - Esistono tre tipologie di giudice: il giudice di gara, i giudici di linea e il giudice segnapunti.

4.2 - I giudici prendono posizione nel campo nel seguente modo:

- Il giudice di gara è posizionato in uno dei due lati lunghi del campo, di fronte alla linea mediana, seduto su un'apposita sedia (per questo motivo viene anche chiamato "giudice di sedia");
- I giudici di linea invece prendono posizione in piedi, in fondo al campo, appena dietro le linee di demarcazione;
- Il giudice segnapunti si posiziona su uno dei lati lunghi, sul lato opposto a quello del giudice di gara, in una apposita postazione.

4.3 - **Funzioni** - al giudice di gara spettano tutte le seguenti decisioni riguardanti:

- L'inizio del gioco;
- Lo svolgimento del gioco;
- Segnalazioni fallo di piede, invasione e palla colpita con parte del corpo;
- L'assegnazione dei punti, dei giochi e dei trampolini;
- Decisioni riguardanti il comportamento dei presenti in campo (compresi eventuali richiami ed espulsioni dal terreno di gioco);
- Sospensione della partita in caso di impraticabilità del campo o di insufficiente visibilità (vedi anche art.1, c. 6);
- Controllo conformità dei bracciali e dei palloni.

Ai giudici di linea spetta il compito di segnalare la palla fuori, la validità della "volata" su battuta (vedi anche art. 7, c. 6) e il fallo di piede.

Al giudice segnapunti spetta il compito di redigere il referto della partita, segnalando al giudice di gara le richieste di minuti di sospensione, nonché l'inizio e la fine dello del tempo.

4.4 - **Nomina** - la nomina dei giudici è affidata al Comitato organizzativo. (vedi "Regolamento Campionato, art. 6, c. 2).

ART. 5

DIVISE DI GIOCO

5.1 - **Giocatori** - Le divise dei giocatori sono completamente bianche e sono formate da una maglietta, pantaloni al ginocchio di foggia rinascimentale elasticizzati, da calzettoni bianchi fino al ginocchio e da scarpe da ginnastica. Inoltre, i giocatori portano legata in vita una fascia recante i colori della contrada di appartenenza.

5.2 - **Capitano** - a differenza degli altri giocatori il capitano indossa anche una fascia al braccio.

5.3 - **Mandarini** - La divisa del mandarino è la medesima dei giocatori, ma senza la fascia in vita con i colori della contrada.

5.4 - **Scarpe di gioco** – i componenti della squadra possono far uso solamente di scarpe ginniche non chiodate o munite di tacchetti metallici (comunque non sono ammesse scarpe da calcatore).

5.5 - **Giudici** - la divisa dei giudici sarà formata da una tunica decorata coi colori del Palio (blu e giallo ocra), calzamaglia ocra. Per le scarpe valgono le stesse regole dei giocatori.

ART. 6

PARTITA E PUNTEGGI

6.1 - **Trampolini e giochi** - ogni partita è divisa in quattro trampolini, ognuno dei quali è a sua volta diviso in due giochi, per un totale di otto giochi.

6.2 - **Punteggio** - ogni gioco è diviso in quattro punteggi: 15, 30, 45, 60 (o gioco).

6.3 - **Cambio di campo** - ad ogni cambio di trampolino vi è anche il cambio di campo delle squadre. Contemporaneamente la squadra alla battuta va alla rimessa e viceversa.

6.4 - **Vincita** - si aggiudica la partita la squadra che vince il maggior numero di giochi (5 su 8). In caso di parità alla fine del quarto trampolino si aggiungerà un 9° gioco per determinare la squadra vincitrice.

ART. 7

FASI DI GIOCO

7.1 - **Preliminari** – prima dell'inizio di ogni partita, il giudice di gara controlla la conformità dei bracciali e dei palloni e, nel caso se ne faccia uso, dei trampolini di gioco, riservandosi controlli più accurati e imponendo la sostituzione a quelli non conformi. Successivamente i due capitani saranno chiamati dal giudice di gara per il sorteggio del diritto alla battuta e alla scelta del campo di gioco. Il vincitore del sorteggio deciderà se scegliere il campo di gioco o la battuta.

7.2 - **Inizio partita** - il Mandarino ha il compito di lanciare la palla al battitore, pertanto durante il turno di battuta può occupare il terreno di gioco ma dovrà uscirne subito dopo aver servito la palla, ritirandosi a bordo campo, di modo da non intralciare i giocatori.

7.3 - **Battuta** - è consentito al battitore di effettuare una battuta di prova soltanto una volta al proprio primo gioco di battuta. Il battitore può rifiutare il pallone inviatogli dal mandarino non più di una volta: in questo caso deve dichiararlo, oppure toccare il pallone senza dargli forza.

7.4 - **Battuta valida** - Viene considerata valida ogni battuta eseguita dal battitore all'interno dell'apposito spazio delimitato all'estremità del campo (vedi art. 1, c. 5) o che risulti essere un "fuori campo (vedi art. 7, c. 6)

7.5 - **Battuta errata o nulla** - in caso di secondo rifiuto consecutivo, al suo turno di battuta, viene assegnato un punto ("quindici") alla squadra avversaria. Viene considerata errata ogni battuta eseguita dal battitore al di fuori dell'apposito spazio o quando la palla ricada fuori dalle linee laterali del campo avversario o oltrepassi la rete del campo sportivo.

7.6 - **Battuta ripetuta** - Viene considerata Net quella battuta che tocchi il cordino prima di cadere nella metà campo avversaria; quando ciò accade la battuta deve essere ripetuta.

7.7 - **Falli** - è considerato fallo, con conseguente assegnazione di un punto ("quindici") alla squadra avversaria quando:

- Il pallone esce direttamente fuori dal campo da gioco da una delle linee laterali;
- Il pallone, alla battuta e durante il gioco, tocca la linea mediana (cordino), ricadendo nella propria metà campo;
- Il battitore effettua un secondo rifiuto consecutivo al suo turno di battuta;
- Il pallone non supera la linea mediana (cordino) durante la rimessa;
- Il pallone colpisce le linee laterali;
- Il pallone batte, qualora vi fosse, contro la rete laterale dello sferisterio;
- Il pallone viene toccato da una parte qualsiasi del corpo e della divisa del giocatore;
- Il giocatore va con ambedue i piedi fuori dal limite del campo mentre colpisce il pallone;
- È fallo di piede quando un giocatore, battendo, entri nel perimetro di gioco o tocchi la linea di fondo al momento o prima di colpire la palla. Tale fallo annulla la battuta che viene considerata errata.

7.8 - **Invasione del campo avversario** - viene considerata invasione di campo il toccare il cordino della linea mediana oppure colpire la palla al di là del cordino stesso. Non viene considerata invasione colpire la palla nel proprio campo e terminare l'azione col bracciale oltre il cordino senza toccarlo.

7.9 - **Rimessa** - la squadra che si trova nella metà campo opposta alla squadra in battuta effettua la rimessa. Dovrà, in pratica rimandare il pallone alla squadra in battuta. Così di seguito, fino all'assegnazione del punto.

7.11 - **Rimbalzi** - durante il gioco la palla può essere respinta o dopo solo un rimbalzo o colpendola al volo. Non sono ammessi passaggi tra giocatori della stessa squadra.

7.12 - **Sostituzione capitano** - se durante lo svolgimento della partita il capitano, causa incidente, non può più continuare il gioco, egli viene sostituito da uno dei giocatori in campo, che a sua volta verrà sostituito dalla riserva. Nel caso non fosse disponibile la riserva la squadra potrà continuare a giocare con un giocatore in meno.

7.13- **Sostituzione mandarino** - se durante lo svolgimento del gioco il Mandarino, causa incidente, non può proseguire il gioco, verrà sostituito dal Mandarino della squadra avversaria. In questo modo il Mandarino rimasto servirà la palla ad entrambe le squadre.

7.14- **Sostituzione battitore** - se durante lo svolgimento del gioco il battitore, causa incidente, non può proseguire il gioco, verrà sostituito da uno dei giocatori in campo o dalla riserva.

7.15 - **Sospensione del gioco** - per ogni partita il capitano ha la possibilità di chiedere una sola sospensione del gioco della durata di 1 minuto. La richiesta deve essere fatta al giudice segnapunti, il quale la segnalerà al giudice di gara non appena il gioco si interrompe.

7.16 - **Sospensioni partita** - la sospensione della partita per impraticabilità di campo, verrà decisa dal giudice di gara congiuntamente ai capitani delle squadre (vedi anche art. 1, c. 8). Quando la partita verrà ripresa, dovrà essere ripetuta interamente e spetterà ai capitani ed al Comitato organizzativo decidere data e ora della ripresa.

7.17 - **Comportamento giocatori in campo** - i giocatori, iniziato il gioco, non dovranno abbandonare il campo assegnato alla propria squadra: dovranno stare sempre, almeno con un piede, sul terreno circoscritto dai segnali, all'atto di colpire il pallone. Nel caso di colpo in volo, per la decisione se buono o fallo si prende la posizione del piede all'inizio del salto. I giocatori dovranno altresì mantenere un comportamento esemplarmente disciplinato in ogni momento della partita o manifestazione, quindi anche fuori dal gioco, per non incorrere in provvedimenti disciplinari.

7.18 - **Espulsioni** - Nel caso di comportamento offensivo e minaccioso nei confronti dei giudici, avversari, compagni di squadra e pubblico, oppure di linguaggio blasfemo, da parte di un atleta, sia esso in campo come giocatore che in panchina come riserva, il giudice di gara dovrà far allontanare l'atleta dal campo di gioco e segnalare il fatto sul proprio rapporto arbitrale. Il giocatore allontanato potrà essere sostituito da un giocatore di riserva, se presente; in caso contrario la squadra dovrà continuare la partita con un giocatore in meno.

ART. 8

NORME FINALI

8.1 - Il contenuto del presente regolamento potrà essere modificato a maggioranza relativa del Direttivo del Palio e dei Capitani di contrada.

8.2 - Per tutto ciò non espressamente dichiarato nel presente regolamento si fa riferimento al "Regolamento tecnico di giuoco della specialità pallone col bracciale", redatto dalla "Associazione Nazionale del gioco del pallone col bracciale, Federazione Italiana Pallapugno", dell'anno 2015.

ALLEGATO N.1

IL BRACCIALE



ALLEGATO N. 2

IL PALLONE

