



Regole del gioco del Pandolo della Federazione Slovena Gioco del Pandolo

Prefazione

Il regolamento del gioco del Pandolo serve a definire le regole del gioco che viene giocato in occasione delle competizioni (tornei) sotto il patrocinio della Federazione Slovena Gioco del Pandolo (la Federazione). Il regolamento è stato composto dalla Commissione per le regole della Federazione. Ogni qual volta, nel corso di questo regolamento, sono usati termini come commissione per le regole, commissione arbitrale, presidenza, ... si ha in mente uno degli organi della Federazione.

Il regolamento è destinato ai giocatori, che già conoscono il gioco. Ai giocatori non esperti si consiglia di considerare in primo luogo altri (non così tecnici) documenti.

Come leggere questo regolamento:

Il regolamento è composto di articoli, dove ogni articolo è munito di un titolo, che in maniera breve descrive il suo contenuto.

Gli articoli, che descrivono una situazione con maggiore precisione, hanno la precedenza sugli articoli, che descrivono situazioni più generiche.

Per le situazioni che non sono espressamente descritte ed è necessario combinare le regole di più articoli, bisogna considerare per primi, in ordine, gli articoli o i paragrafi degli articoli che descrivono:

- assegnazione dei cartellini,
- l'eliminazione dell'attaccante ,
- il posizionamento o il riposizionamento del pandolo,
- la ripetuta della battuta di servizio o della battuta da terra,
- la battuta di servizio non valida.

Tutte le forme in maschile valgono per entrambi i sessi.

Indice

Scopo del gioco	4
Campo	4
Attrezzatura.....	5
Squadre	9
Definizioni base	10
Situazioni generali durante il gioco	16
Svolgimento fondamentale della partita	20
Servizio	20
Presa di mira della base	22
Raccolta delle mazze (punti)	26
Valutazione del risultato ottenuto	28
Il gioco degli altri attaccanti	30
La difesa	30
Determinamento del vincitore	32
Descrizione di situazioni particolari e regole.....	34
Decisioni sulle situazioni durante il gioco	38
L'arbitro.....	38
Cartellini.....	40
Gioco a propria responsabilità.....	43
Principi del fair-play	43
Allegato 1: Dizionario di termini spesso usati durante il gioco	44
Allegato 2: Valore del fuoricampo in funzione della lunghezza del campo tra 40 mazze (22 m) e 120 mazze (66 m)	44

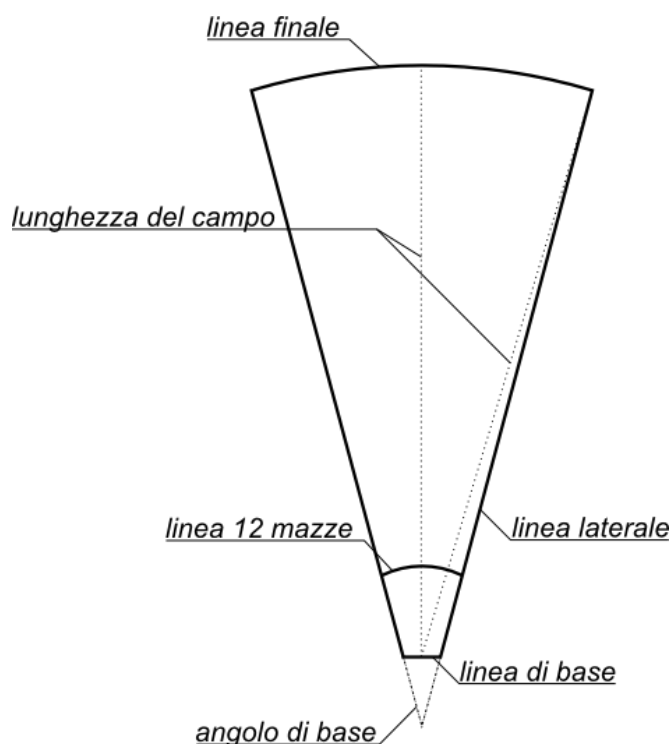
Scopo del gioco

Articolo 1 (Scopo del gioco)

Il Pandolo è un gioco di conquista del territorio. Le squadre tentano di mandare un bastoncino di legno appuntito (il pandolo) il più lontano possibile dal punto di partenza (la base) e con ciò conquistare più territorio (campo) possibile. I giocatori colpiscono il pandolo con un bastone di legno (la mazza).

Campo

Articolo 2 (Campo)



Slika1: Il campo

Il campo per il gioco del pandolo è delimitato da due linee laterali, una linea di base e una linea finale. Fanno parte del campo anche la base (Articolo 5) e la linea delle 12 mazze.

La linea di base rappresenta l'inizio del campo ed è lunga 5 mazze (2,75 m).

Le linee laterali s'incrociano virtualmente dietro la linea di base. L'angolo racchiuso tra le linee di base è chiamato angolo di base. Quest'ultimo non può essere superiore a 60° .

La linea finale è rappresentata da un arco con il centro che coincide con il centro della linea di base. La linea finale si estende da una linea laterale all'altra. La distanza dal centro della linea di base sino alla linea finale (il raggio dell'arco) è chiamata lunghezza del campo.

La lunghezza del campo in generale è illimitata. Si raccomanda una lunghezza del campo tra 50 mazze (27,5 m) e 80 mazze (44 m).

A una distanza di 12 mazze (6,6 m) dal centro della linea di base è segnata la linea delle 12 mazze. Essa è rappresentata da un arco con il centro che coincide con il centro della linea di base e si estende da una linea laterale all'altra.

Ad una distanza di fino a 2 metri dietro alla linea di base è evidenziata la distanza di 2 metri da terra (Esempio: la rete di protezione).

La superficie del campo può essere compatta (asfalto, cemento, pietra) o non compatta (erba, sabbia, ghiaia). Non è necessario che la superficie del campo sia completamente piana.

Attrezzatura

Articolo 3 (Mazza)



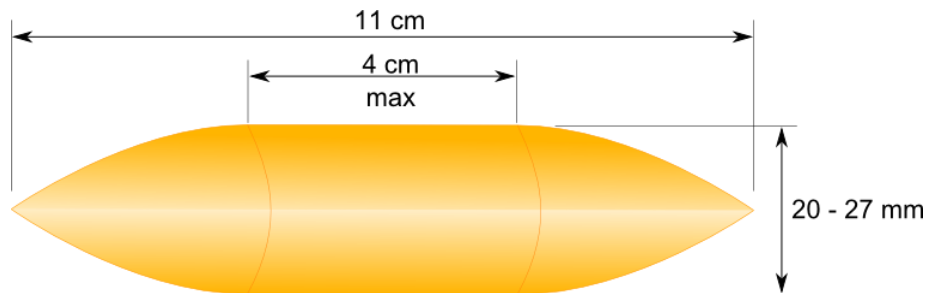
Slika2: La mazza

La mazza è un bastone di legno circolare, di diametro tra 20 e 27 mm, lungo 55 cm. Per la lunghezza della mazza è tollerata una differenza di ± 2 mm.

La mazza è munita di un laccio di sicurezza dalla parte del manico. Il laccio di sicurezza fa parte dell'attrezzatura di sicurezza obbligatoria.

Il manico della mazza può essere munito di uno strato antiscivolo. Il manico munito di strato antiscivolo può superare il diametro massimo concesso. In tale caso, il manico non può essere usato per colpire il pandolo. Lo strato antiscivolo non può superare i 18 cm di lunghezza.

Articolo 4 (Pandolo)

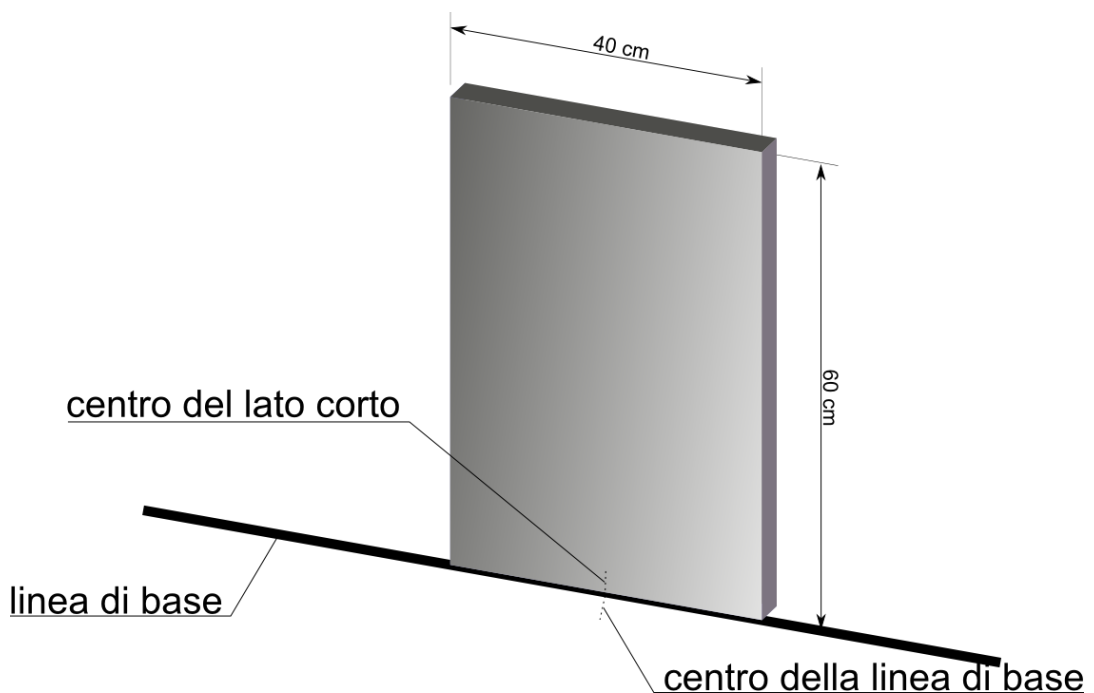


Slika3: Pandolo

Il pandolo è un bastoncino di legno circolare con le estremità appuntite di diametro tra 20 mm e 27 mm e di lunghezza di 11 cm.

La parte centrale dritta non può superare i 4 cm di lunghezza.

Articolo 5 (Base)



Slika4: La base

La base è un rettangolo di metallo, legno o pietra di dimensioni 40 cm x 60 cm.

La base è posizionata in maniera eretta al centro della linea di base in modo che il centro del lato corto della base coincida con il centro della linea di base.

Articolo 6

(Protezione resistente ai colpi per il viso)

La protezione resistente ai colpi per il viso (protezione per il viso) è obbligatoria per i difensori, che si trovano a una distanza uguale o inferiore a 20 mazze (11 m) dal pandolo. La protezione per il viso è obbligatoria anche per gli attaccanti, che difendono la base, durante la fase della presa di mira della base se essa è eseguita da una distanza uguale o inferiore a 20 mazze (11 m). La protezione per il viso fa parte dell'attrezzatura di sicurezza obbligatoria.

Articolo 7

(Guanti di protezione leggeri)

I guanti di protezione leggeri (guanti) sono permessi a tutti i giocatori. I guanti fanno parte dell'attrezzatura di sicurezza obbligatoria.

I guanti non devono agevolare tecnicamente la cattura o l'arresto del pandolo (es.: baseball) e non devono di gran lunga superare la grandezza della mano del giocatore (es.: guanti da sci troppo grandi).

Articolo 8

(Indumenti)

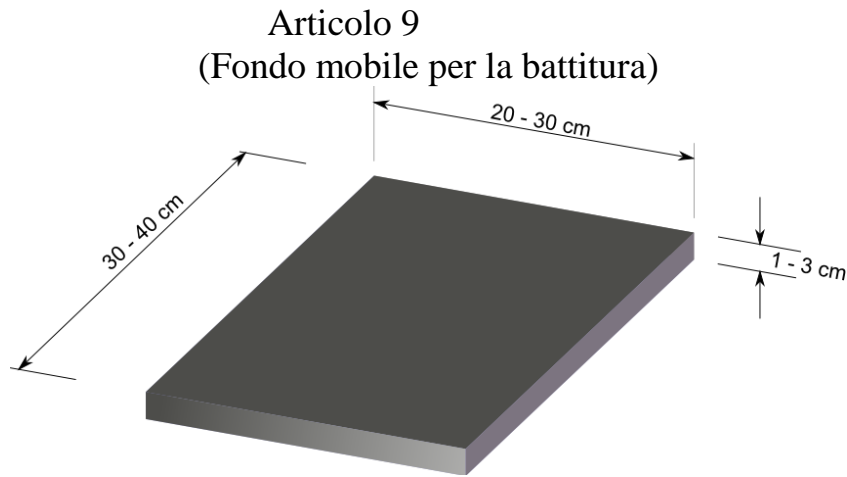
Gli indumenti in generale non sono prescritti, possono essere sportivi o folcloristici, con l'eccezione della protezione per il torace, che fa parte dell'attrezzatura di sicurezza obbligatoria.

Gli indumenti non devono di gran lunga ampliare l'area del corpo del giocatore (indumenti troppo grandi, piumini, ...).

La protezione per il torace è obbligatoria per i difensori, che si trovano a una distanza uguale o inferiore a 20 mazze (11 m) dal pandolo. Come protezione per il torace s'intende una giacca foderata, un cappotto corto o un'apposita protezione (es.: per il paintball, airsoft).

I giocatori non possono usare indumenti o altre attrezzature che servirebbero a riempire lo spazio tra le gambe (grembiuli, cappotti

lunghi), tra le mani e il corpo (mantelli, giacche a vento, poncho, ...) o tra le mani e la testa.



Slika 5: Il fondo mobile

Il fondo mobile per la battitura (fondo) è un rettangolo di metallo, legno o pietra di dimensioni 20 – 30 cm x 30 – 40 cm x 1 – 3 cm (larghezza x lunghezza x altezza).

Il fondo è usato per le battute da terra su superfici non compatte. Il fondo è tenuto fuori dal campo durante le altre fasi del gioco.

Per le partite giocate su superfici non compatte, il fondo è considerato parte della superficie.

Squadre

Articolo 10 (Composizione delle squadre)

La squadra è composta da un minimo di tre giocatori. Uno dei giocatori ha il ruolo di capitano, che è unico ad avere il diritto di comunicare con l'arbitro.

Articolo 11 (Sostituzione dei giocatori)

La sostituzione dei giocatori è permessa durante la transizione delle squadre dall'attacco alla difesa o viceversa.

La sostituzione dei giocatori è permessa durante la transizione da un girone concluso a un eventuale girone successivo.

In caso d'infortunio, la sostituzione è consentita subito, indipendentemente dalla fase del gioco.

Definizioni base

Articolo 12 (Mazza (55 cm))

La mazza (55 cm) è l'unità di misura per le distanze durante il gioco. La distanza di una mazza è uguale a 55 cm.

In questo regolamento, le distanze misurate in mazze sono correlate dal valore convertito in metri tra parentesi. Esempio: 12 mazze (6,6 m).

Articolo 13 (Mazza (punto))

La mazza (punto) è l'unità per contare i punti ottenuti o raccolti.

In questo regolamento, per le regole, che trattano i punti ottenuti o raccolti, viene correlata, alla parola "mazza", la parola punto tra parentesi.

Articolo 14 (Distanza di sicurezza)

La distanza di sicurezza è uguale a 12 mazze (6,6 m) dal pandolo.

Articolo 15 (Fasi dell'attacco)

Le fasi dell'attacco sono, in ordine:

1. Servizio
2. Presa di mira della base
3. Raccolta delle mazze (punti)
4. Valutazione del risultato ottenuto

Articolo 16 (Stadio d'attacco)

Lo stadio d'attacco (lo attacco), è lo stadio nel quale una squadra tenta di raccogliere più mazze (punti) possibili. L'attacco è eseguito da tre giocatori differenti, che in ordine assumono il ruolo dell'attaccante.

Articolo 17 (Attaccante)

L'attaccante è il giocatore attivo della squadra in attacco.

L'attaccante in un singolo attacco esegue in ordine le fasi d'attacco.

In ogni singolo attacco un singolo giocatore può assumere il ruolo dell'attaccante solo una volta.

Articolo 18
(Stadio di difesa)

Lo stadio di difesa (la difesa), è lo stadio nel quale una squadra tenta di rendere più difficile la raccolta di mazze (punti) alla squadra avversaria fermando il pandolo, prendendolo in aria o con la presa di mira della base.

Articolo 19
(Difensore)

Il difensore è uno dei giocatori attivi della squadra in difesa.

In ogni momento la squadra in difesa può avere un massimo di tre difensori.

Articolo 20
(Girone)

Il girone è il segmento primario della partita.

In un girone, le squadre si alternano in attacco e in difesa per una volta.

Articolo 21
(Partita)

La partita è giocata da due squadre e consiste di uno o più gironi.

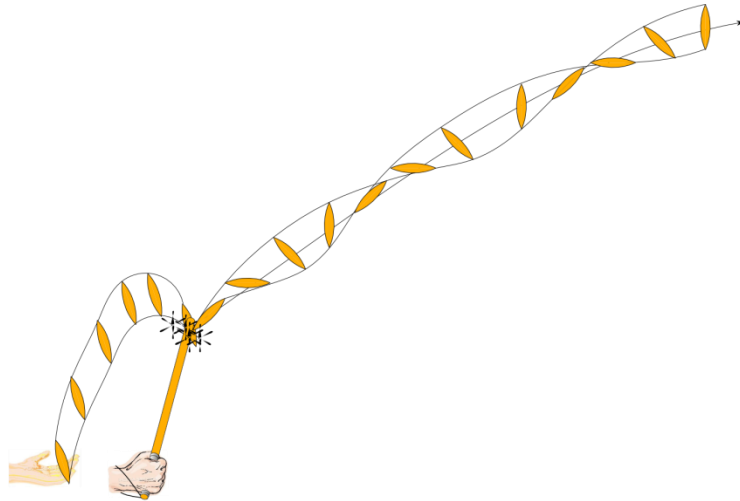
Per le partite con più di un girone, le squadre si alternano in attacco come segue:

Squadra che attacca per prima	
1° girone	Squadra 1
2° girone	Squadra 2
3° girone	Squadra 1
...	...

La partita è diretta, arbitrata e messa a verbale dall'arbitro.

Durante la partita possono essere in campo solamente l'arbitro, l'attaccante e tre difensori, ad eccezione della fase di valutazione del risultato ottenuto, quando possono essere in campo anche gli altri membri delle squadre in attacco e in difesa.

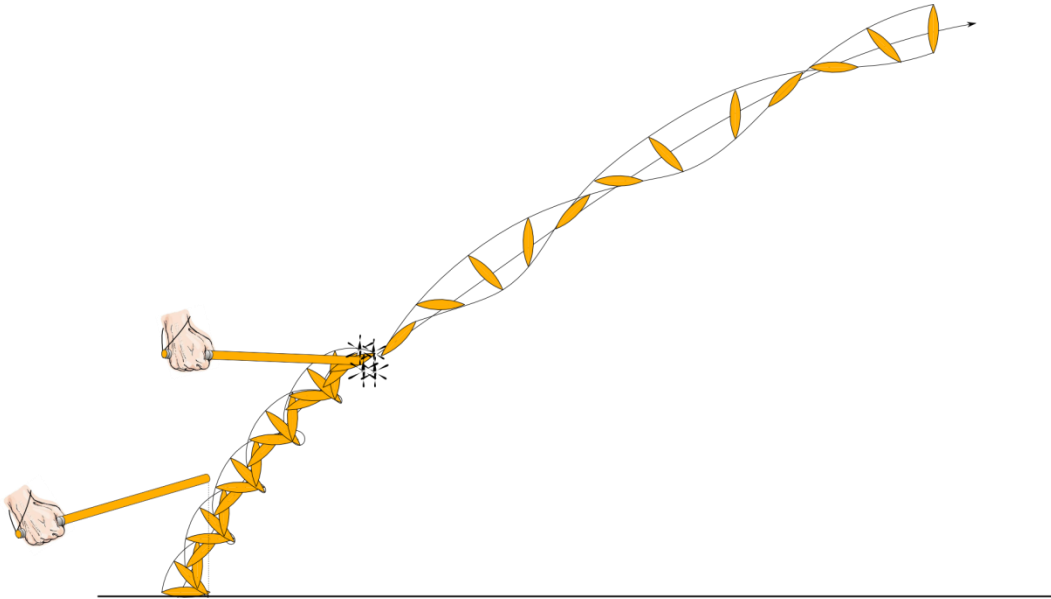
Articolo 22 (Battuta di servizio)



Slika 6: La battuta di servizio

La battuta di servizio è la battuta del pandolo con la mazza, dove l'attaccante lancia il pandolo in aria con la mano in modo che il pandolo superi almeno l'altezza dell'attaccante, e tenta di colpirlo in aria con la mazza, prima che il pandolo tocchi terra.

Articolo 23
(Battuta da terra)



Slika7: La battuta da terra

La battuta da terra è la battuta del pandolo con la mazza, dove l'attaccante colpisce (per la prima volta) il pandolo a terra immobile su una delle estremità appuntite, facendo in modo che il pandolo rimbalzi in aria. Dopo il rimbalzo, l'attaccante tenta di colpire (la seconda volta) il pandolo in aria con la mazza, prima che il pandolo tocchi terra.

Articolo 24
(Lunghezza del campo)

La lunghezza del campo è la distanza in mazze dal centro della linea di base sino alla linea finale.

Articolo 25
(Fuoricampo)

Il fuoricampo è il numero di mazze (punti), che sono raccolte dall'attaccante con la battuta da terra, quando il pandolo supera la linea finale.

Il valore del fuoricampo (FC) è definito dalla lunghezza del campo con la seguente regola:

$$FC(d) = \left\lceil \frac{3 \cdot d}{20} + 0,5 \right\rceil * 10 \text{ mazze (punti)}$$

dove d rappresenta la lunghezza del campo e il contrassegno $[x]$ rappresenta il numero intero più grande che è ancora inferiore o uguale a x .

Esempio: Per un campo di lunghezza di 72 mazze (39,6 m), calcoliamo il valore del fuoricampo nella seguente maniera:

$$\begin{aligned}d &= 72 \\ \frac{3 \cdot 72}{20} + 0,5 &= 11,3 \\ [11,3] &= 11 \\ FC(72) &= 11 * 10 = 110\end{aligned}$$

I valori del fuoricampo in funzione della lunghezza del campo tra 40 mazze (22 m) e 120 mazze (66 m) sono raccolti nell'Allegato 2.

Articolo 26 (Out)

Il pandolo finisce in **out**, se tocca terra o qualsiasi oggetto dopo aver superato una delle linee laterali.

Ogni intervento da parte dei giocatori, che avviene dopo che il pandolo sia finito in out, è irrilevante.

Articolo 27 (Punto di attraversamento in out)

Il punto di superamento in out è il punto sulla linea laterale, dove il pandolo ha attraversato la linea laterale ed è in seguito finito in out.

Articolo 28 (Eliminazione dell'attaccante)

L'attaccante, che viene **eliminato**, ottiene 0 mazze (punti) e finisce con l'esecuzione delle fasi d'attacco, indipendentemente dalla fase d'attacco nella quale è stato eliminato.

L'attacco continua con la priva fase (il servizio) dell'attaccante successivo, se l'attaccante eliminato non era il terzo giocatore attivo della squadra attualmente in attacco.

Articolo 29
(Direzione dell'attacco)

La direzione dell'attacco è la direzione del movimento del pandolo, quando questo si muove in direzione dalla linea di base verso la linea finale.

La direzione dell'attacco è opposta alla direzione della base (Articolo 30).

Articolo 30
(Direzione della base)

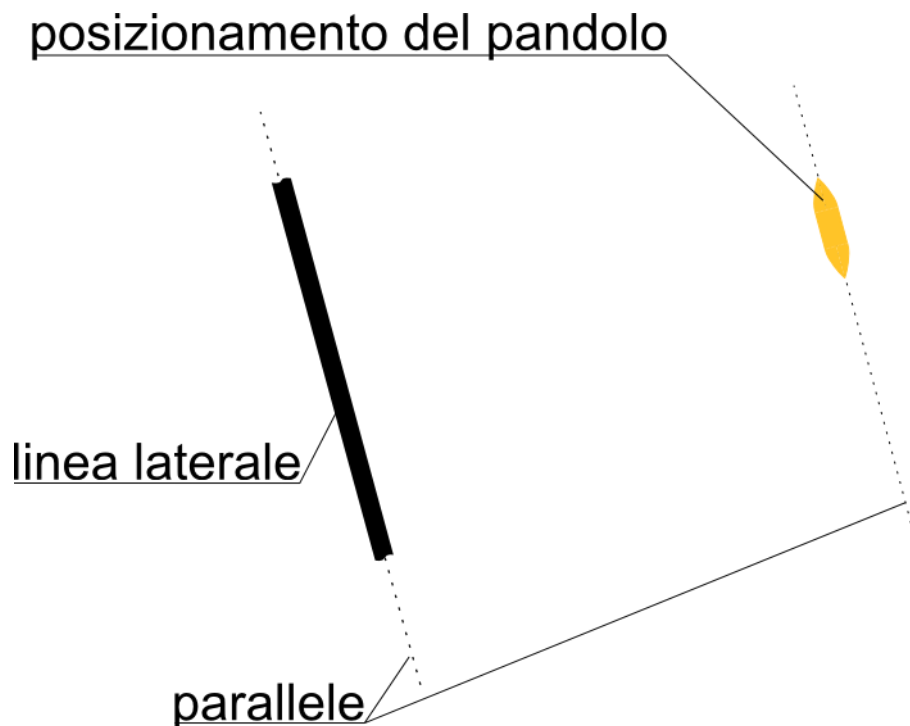
La direzione della base è la direzione del movimento del pandolo, quando questo si muove in direzione dalla linea finale verso la linea di base.

La direzione della base è opposta alla direzione dell'attacco (Articolo 29).

Articolo 31
(Rotazione del pandolo)

La rotazione del pandolo è l'angolo racchiuso tra la lunghezza del pandolo (fermo a terra) e la linea laterale più vicina.

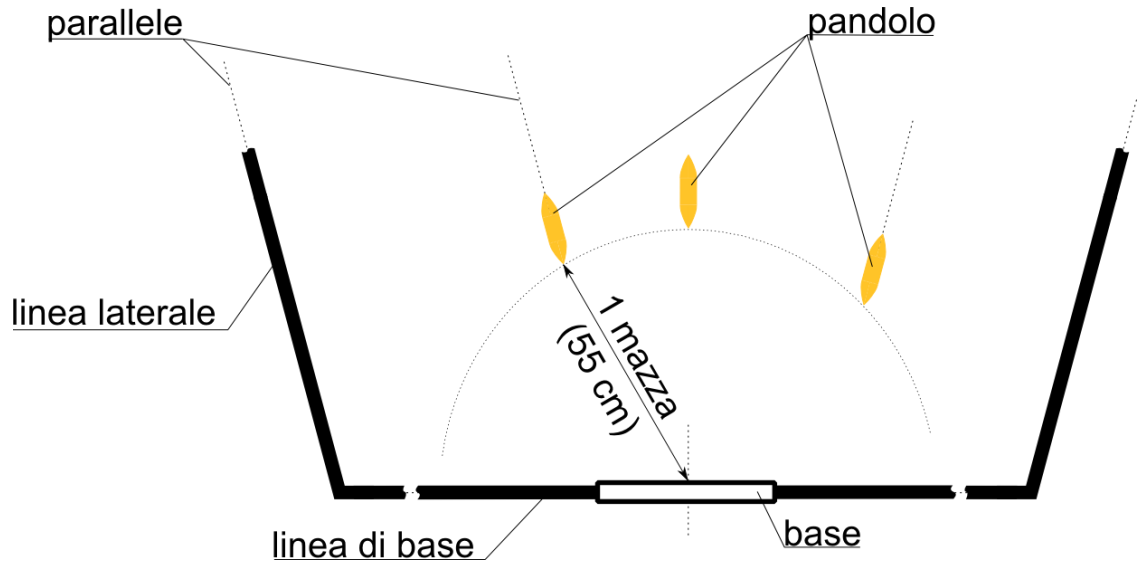
Articolo 32
(Posizione parallela)



Slika8: La posizione parallela

La posizione parallela del pandolo è la rotazione in orizzontale nella quale la lunghezza del pandolo è parallela alla linea laterale più vicina.

Articolo 33
(Posizione di base)



Slika9: Tre posizionamenti del pandolo nella posizione di base

La posizione di base del pandolo è la posizione/rotazione del pandolo, quando questo si trova a una distanza di 1 mazza (55 cm) dal centro della linea di base e la sua lunghezza è parallela alla linea laterale più vicina.

Situazioni generali durante il gioco

Articolo 34

(Superamento del pandolo di una linea che delimita il campo)

In ogni fase dell'attacco il pandolo è considerato fuori dal campo, se supera interamente qualsiasi linea, che delimita il campo.

Articolo 35

(Arresto del pandolo con l'intento di ottenere una rotazione favorevole o sfavorevole)

I difensori o l'attaccante possono toccare il pandolo in movimento con l'intento di ottenere una rotazione del pandolo favorevole o sfavorevole. Durante questo tentativo il pandolo deve toccare terra (rotolare o girarsi su se stesso in un punto fermo).

Articolo 36

(Posizionamento del pandolo dopo che è finito in out)

Dopo che il pandolo finisce in out, esso è posizionato nella posizione parallela nel punto che è a una distanza di 1 mazza (55 cm) dal punto di attraversamento in out.

Articolo 37

(Posizionamento del pandolo dopo il superamento della linea di base)

Dopo che il pandolo supera la linea di base, esso è posizionato nella posizione di base.

Articolo 38

(Riposizionamento del pandolo dopo un tocco con il corpo)

Se non è diversamente elencato negli altri articoli di questo regolamento, il pandolo viene riposizionato nel punto, dove è avvenuto il primo tocco con il corpo nelle seguenti eventualità:

- uno difensori tocca il pandolo con il corpo e il pandolo continua a muoversi nella direzione della base,
- l'attaccante tocca il pandolo con il corpo e il pandolo continua a muoversi nella direzione dell'attacco.

Se non è diversamente elencato negli altri articoli di questo regolamento, il pandolo non viene riposizionato nelle seguenti eventualità:

- un difensore tocca il pandolo con il corpo e il pandolo continua a muoversi nella direzione dell'attacco,
- l'attaccante tocca il pandolo con il corpo e il pandolo continua a muoversi nella direzione della base.

Se il pandolo finisce di muoversi all'interno del campo, nelle eventualità elencate nel 1° paragrafo di quest'articolo, si considera, per il riposizionamento del pandolo, la rotazione dello stesso, quando si è fermato.

Se il pandolo finisce in out o supera la linea di base, nelle eventualità elencate nel 1° paragrafo di quest'articolo, viene riposizionato nella posizione parallela.

Articolo 39
(Posizionamento e riposizionamento del pandolo)

Tutti i posizionamenti e riposizionamenti elencati nel Articolo 36, nel Articolo 37 e nel Articolo 38 sono esclusivamente nel dominio dell'arbitro.

Tutti i posizionamenti e riposizionamenti hanno la precedenza su qualsiasi valutazione della distanza del pandolo dal centro della linea di base. Questo significa che è necessario posizionare o riposizionare il pandolo prima dell'eventuale valutazione della sua distanza dal centro della linea di base.

Articolo 40
(Tocco multiplo del pandolo con la mazza)

L'attaccante può toccare il pandolo con la mazza multiple volte, fino a che il pandolo non tocchi terra.

I tocchi multipli con la mazza sono equivalenti al tocco singolo.

Articolo 41
(Tocco multiplo del pandolo con il corpo)

I tocchi multipli con il corpo sono equivalenti al tocco singolo.

Articolo 42
(Superamento della linea laterale e ritorno in campo)

Se il pandolo supera una linea laterale e in seguito, senza toccare terra, supera la stessa linea laterale una seconda volta (torna in campo), il gioco continua, come se il pandolo fosse stato in campo per tutto il tempo.

Articolo 43
(Tocco del pandolo con il corpo da parte di un giocatore, che si trova fuori dal campo)

Se il pandolo (in tutte le fasi dell'attacco) supera una linea laterale, viene in seguito respinto da un difensore e, senza toccare terra, supera la stessa linea (torna in campo), il gioco continua, come se il pandolo fosse stato in campo per tutto il tempo.

Se il pandolo (in tutte le fasi dell'attacco) supera una linea laterale, viene in seguito toccato con il corpo dall'attaccante, il gioco continua, come se il pandolo sia finito in out.

Articolo 44

(Tocco del pandolo che ha superato una delle linee con la mazza)

Se il pandolo supera una delle linee, prima che il pandolo tocchi terra, viene toccato dall'attaccante con la mazza, e il pandolo, senza toccare terra, supera la stessa linea una seconda volta, il gioco continua, come se il pandolo non abbia superato la linea in questione.

Articolo 45

(Tocco del pandolo di un oggetto, che si trova fuori dal campo)

Se il pandolo tocca qualsiasi oggetto, che si trovi fuori dal campo (es.: la rete di protezione), viene considerato, che il pandolo sia finito fuori dal campo.

Articolo 46

(Movimento deliberato delle linee del campo o della base)

I giocatori non possono, in qualsiasi momento, muovere deliberatamente le linee del campo con l'intento di cambiare la forma del campo o delle distanze delle linee con il centro della linea di base.

I giocatori non possono muovere deliberatamente la base con l'intento di ottenere una presa di mira della base riuscita o non riuscita. I giocatori non possono muovere la base con l'intento di acquisire una migliore posizione sul campo.

Articolo 47

(Obbligo dell'impiego delle attrezzature di protezione)

Tutti i giocatori hanno l'obbligo di utilizzare le attrezzature di protezione prescritte (tenendo conto del loro ruolo e posizione sul campo), con l'eccezione dei guanti, il quale impiego non è obbligatorio.

L'arbitro può imporre all'attaccante l'obbligo di utilizzare la protezione per il viso anche per le prese di mira della base, che si eseguono da una distanza superiore alle 20 mazze (11 m).

L'arbitro può imporre all'attaccante l'obbligo di utilizzare il guanto di protezione, sulla mano che tiene la mazza, durante le prese di mira della base.

Svolgimento fondamentale della partita

Articolo 48 (Determinazione dell'ordine d'attacco)

All'inizio della partita l'arbitro procede con il lancio della moneta per determinare l'ordine nel quale squadra va in attacco per prima:

- i capitani delle squadre scelgono ognuno la propria faccia della moneta,
- l'arbitro lancia la moneta in aria, in modo che questa effettui almeno un giro su se stessa, riprende la moneta o lascia che questa cada a terra,
- l'arbitro annuncia chiaramente ai capitani l'esito del lancio – quale squadra ha vinto il lancio,
- la squadra, che ha vinto il lancio, sceglie se attaccherà o difenderà per prima.

Se le squadre si accordano prima dell'inizio della partita sull'ordine d'attacco, il lancio della moneta non è necessario.

Articolo 49 (Inizio della partita)

I difensori prendono qualsiasi posizione in campo con l'unica restrizione di essere tutti a una distanza uguale o maggiore di 12 mazze (6,6 m) dal centro della linea di base.

Il primo attaccante si prepara al servizio.

Servizio

Articolo 50 (Servizio)

Il compito dell'attaccante al servizio è di battere il pandolo in campo.

L'attaccante ha a disposizione tre tentativi per effettuare una battuta di servizio valido.

Alla prima battuta di servizio valida il gioco continua con la fase successiva dell'attacco.

Articolo 51
(Corso specifico della battuta di servizio)

Corso specifico della battuta di servizio:

1. l'attaccante si mette in posizione in modo che abbia una gamba a una distanza non superiore a 1 mazza (55 cm) dal centro della linea di base, e l'altra gamba ad una distanza non superiore a 2 mazze (1,1 m) dal centro della linea di base,
2. l'attaccante colpisce la base con la mazza,
3. l'attaccante urla (nel modo che lo sentano tutti i difensori): "PANDOLO, PANDOLO" e il numero di mazze (punti) ottenute dalla sua squadra. Esempi: "PANDOLO PANDOLO ZERO" o "PANDOLO PANDOLO TRENTA",
4. l'attaccante lancia il pandolo dalla mano in aria in modo che questo superi almeno l'altezza dell'attaccante,
5. l'attaccante tenta di colpire il pandolo in aria e così mandarlo il più lontano possibile in campo.

La procedura elencata nel 1° paragrafo di quest'articolo si deve ripetere per tutti i tentativi di battuta di servizio.

Articolo 52
(Eliminazione dell'attaccante durante il tentativo di battuta di servizio)

L'attaccante viene eliminato durante il tentativo di battuta di servizio se:

- non ha eseguito il 2° o il 3° trattino del 1° paragrafo del Articolo 51
- non ha eseguito correttamente qualunque disposizione del 2° o il 3° trattino del 1° paragrafo del Articolo 51
- ha eseguito in tre tentativi di battuta di servizio non validi

Articolo 53
(Validità della battuta di servizio)

La battuta di servizio non è valida se:

- l'attaccante non ha preso conto delle disposizioni del 1° trattino del 1° paragrafo dell'Articolo 51,
- l'attaccante non colpisce il pandolo con la mazza prima che questo tocchi terra,
- l'attaccante tocca il pandolo con il corpo (dopo il lancio dalla mano),,
- l'attaccante lancia il pandolo in maniera che questo non superi l'altezza dell'attaccante o lo colpisce prima che questo superi l'altezza dell'attaccante,

- l'attaccante fa più di un passo prima di aver colpito il pandolo con la mazza,
- il pandolo, dopo la battuta da parte dell'attaccante, senza toccare terra o un difensore, supera una linea laterale o la linea di base,
- il pandolo, dopo la battuta da parte dell'attaccante non eguaglia o supera la distanza di 12 mazze (6,6 m) dal centro della linea di base .

La battuta di servizio è valida se non accade nessuna situazione tra le elencate nei trattini del 1° paragrafo di quest'articolo.

Articolo 54

(Continuazione del gioco dopo la battuta di servizio valida)

Dopo l'esecuzione di una battuta di servizio valida il gioco continua:

- dal punto, dove si è fermato il pandolo, se si è fermato in campo, o
- dal punto di attraversamento in out, o
- dal punto, dove il pandolo ha superato la linea finale, o
- con l'attaccante successivo (che attacca dall'inizio), se l'attaccante attivo viene eliminato

Presa di mira della base

Articolo 55

(Presca di mira della base)

Dopo una battuta di servizio valida, se l'attaccante non è stato eliminato, il gioco continua con il tentativo da parte dei difensori di colpire la base con il pandolo.

Il compito di uno dei difensori è di lanciare il pandolo, in modo che questo colpisca la base.

Il compito dell'attaccante è di difendere la base (prevenire che il pandolo colpisca la base), al cui scopo può utilizzare la mazza o il corpo.

Articolo 56

(Durata del tentativo di colpire la base)

Il tentativo di colpire la base dura dal momento in cui il difensore prende il pandolo in mano fino a quando si verifica uno dei seguenti eventi:

- il pandolo colpisce la base,
- il pandolo si ferma in campo,
- il pandolo finisce in out o supera la linea di base,
- il pandolo senza toccare terra supera una linea laterale o la linea di base a un'altezza superiore a 2 metri.

- l'attaccante colpisce il pandolo con la mazza o lo tocca con il corpo

Articolo 57

(Successo della presa di mira della base)

La presa di mira della base è di successo per qualunque lancio del pandolo, dove quest'ultimo tocca la base. Non fa differenza, se il pandolo, prima di toccare la base, tocchi terra o sia toccato dall'attaccante con la mazza o con il corpo.

Se la presa di mira della base è di successo, l'attaccante viene eliminato.

Articolo 58

(Passo durante il tentativo di colpire la base)

Il difensore, che effettua il tentativo di colpire la base, può fare un solo passo in qualsiasi direzione.

Per un passo è considerato il movimento, nel quale il difensore ha per tutto il tempo una gamba a terra e muove l'altra gamba una sola volta.

Se il tentativo di colpire la base è di successo, ma il difensore, che effettua il tentativo ha fatto più di un passo, il gioco continua come se il pandolo avesse superato la linea di base. L'attaccante non viene eliminato.

Articolo 59

(Attraversamento)

Se il difensore, che effettua il tentativo di colpire la base, tocca terra in un punto, che è più vicino al centro della linea di base, del punto, da dove effettua il tentativo di colpire la base, questo è considerato attraversamento. Se il difensore riesce a colpire la base, però ha compiuto l'attraversamento, il gioco continua, come se il pandolo avesse superato la linea di base. L'attaccante non viene eliminato.

Articolo 60

(Tentativo di colpire la base che supera una linea laterale o la linea di base)

Se il difensore che effettua il tentativo di colpire la base, lancia il pandolo in modo che questo, senza toccare terra, superi una linea laterale o la linea di base a un'altezza superiore a 2 m, il gioco continua dal punto, dove il difensore effettua il tentativo di colpire la base.

Nel caso che il servizio, che ha portato al tentativo di colpire la base in questione, abbia superato la linea finale, il gioco continua dal centro della

linea di base e l'attaccante raccoglie un fuoricampo. Il pandolo viene posizionato nella posizione di base.

Articolo 61

(Posizione dei difensori, che non eseguono il tentativo di colpire la base)

Gli altri difensori, che non eseguono in tentativo di colpire la base, si devono posizionare per il campo ad una distanza di almeno 12 mazze (6,6 m) dall'attaccante. Durante il tentativo di colpire la base non devono coprire la visuale all'attaccante del pandolo in aria durante il suo movimento dal difensore, che effettua il tentativo di colpire la base, e la base, con nessuna parte del loro corpo

Articolo 62

(Tocco del pandolo con il corpo da parte dell'attaccante, che difende la base)

L'attaccante può, durante la presa di mira della base, toccare il pandolo con il corpo, se il pandolo ha in precedenza toccato terra.

L'attaccante può, durante la presa di mira della base, toccare il pandolo con il corpo, indipendentemente dai precedenti tocchi del pandolo a terra, se con qualsiasi parte del proprio corpo non copre la visuale della base dal punto di vista del difensore, che effettua il tentativo di colpire la base.

Se l'attaccante tocca il pandolo con il corpo e in quel momento, con qualsiasi parte del corpo copre la visuale della base (dal punto di vista del difensore, che effettua il tentativo di colpire la base), l'attaccante viene eliminato.

Dopo il tocco con il corpo, l'attaccante non può più battere il pandolo con la mazza nell'intento di mandare il pandolo nella direzione dell'attacco. L'attaccante può toccare il pandolo con la mazza nell'intento di difendere la base.

Articolo 63

(Tocco del pandolo con il corpo da parte dell'attaccante, che non copre la visuale della base)

Se l'attaccante tocca il pandolo, che si trova all'interno del campo, con il corpo e il pandolo continua a muoversi nella direzione dell'attacco, il pandolo viene riposizionato, dopo che si è fermato, nel punto, dove si è verificato il tocco dell'attaccante.

Se l'attaccante tocca il pandolo, che si trova all'interno del campo, con il corpo e il pandolo continua a muoversi nella direzione della base, il gioco continua come se il tocco non si fosse verificato.

Articolo 64

(Continuazione del gioco dopo la presa di mira della base)

Il gioco continua, dopo la presa di mira della base, dal punto del campo, dove si è fermato il pandolo quando:

- l'attaccante ha ribattuto il pandolo con la mazza (anche se il pandolo ha toccato terra in precedenza)
- l'attaccante ha toccato il pandolo con il corpo e quest'ultimo ha continuato a muoversi nella direzione della base
- il pandolo finisce di muoversi senza tocchi da parte dell'attaccante

In tutti i casi descritti in questo paragrafo, non si deve cambiare la rotazione del pandolo.

Il gioco continua, dopo la presa di mira della base, dal punto di attraversamento in out, quando:

- l'attaccante ha ribattuto il pandolo con la mazza (anche se il pandolo ha toccato terra in precedenza)
- il pandolo è finito in out senza tocchi da parte dell'attaccante e non si è verificata la situazione definita nell'Articolo 60.

In tutti i casi descritti in questo paragrafo, il pandolo viene posizionato a una distanza di 1 mazza (55 cm) dal punto di attraversamento in out nella posizione parallela.

Il gioco continua, dopo la presa di mira della base, con il pandolo nella posizione di base, quando:

- l'attaccante ha ribattuto il pandolo con la mazza oltre la linea finale (anche se il pandolo ha toccato terra in precedenza)
- il pandolo ha superato la linea di base e non si è verificata la situazione definita nell'Articolo 60.

Il gioco continua con l'attaccante successivo (che attacca dall'inizio), se l'attaccante attivo viene eliminato.

Articolo 65

(Raccolta delle mazze (punti) durante la presa di mira della base)

In ogni situazione descritta nell'Articolo 64, dove il gioco continua in un punto, che si trova a una distanza uguale o maggiore di 12 mazze (6,6 m) dal centro della linea di base, questa distanza già conta nelle mazze (punti) raccolte dall'attaccante.

Se si verifica la situazione descritta dal 1° trattino del 3° paragrafo dell'Articolo 64, l'attaccante raccoglie un fuoricampo.

Raccolta delle mazze (punti)

Articolo 66 (Raccolta delle mazze (punti))

L'attaccante raccoglie le mazze (punti) con battute da terra consecutive.

Articolo 67 (Battute da terra)

L'attaccante che non è stato eliminato ha a disposizione tre battute da terra, nelle quali tenta di raccogliere il maggior numero di mazze (punti) possibili con la ribattuta del pandolo con la mazza nella direzione dell'attacco.

Durante le battute da terra l'attaccante può toccare il pandolo esclusivamente con la mazza. Qualsiasi tocco a terra o sul pandolo viene contato come una battuta da terra.

Come battuta da terra viene contato anche il tentativo, quando l'attaccante non riesce a mandare il pandolo in aria (lo fallisce o il pandolo non rimbalza) o quando l'attaccante non riesce a colpire il pandolo in aria.

Articolo 68 (Giramento del pandolo)

Prima di ogni battuta da terra, l'attaccante può richiedere all'arbitro, che quest'ultimo giri il pandolo a terra di 180°.

Articolo 69 (Raccolta delle mazze (punti) con il rimbalzo del pandolo)

Nelle mazze (punti) raccolti dall'attaccante contano anche le mazze (punti), che vengono raccolte solamente con il rimbalzo (primo tocco) del pandolo da terra.

Articolo 70 (Raccolta dei fuoricampo)

Per ogni battuta da terra, dove l'attaccante riesce a mandare il pandolo oltre la linea finale, l'attaccante raccoglie un fuoricampo.

Articolo 71

(Movimento del pandolo nella direzione della base)

Se il pandolo, dopo il rimbalzo da terra o dopo essere stato colpito dall'attaccante, si muove nella direzione della base, il gioco continua in maniera uguale come se si fosse mosso nella direzione dell'attacco (l'attaccante raccoglie mazze (punti) in negativo). L'attaccante spende una battuta da terra.

Articolo 72

(Tocco del pandolo con il corpo da parte dell'attaccante)

Se l'attaccante tocca il pandolo, che si trova in aria dentro il campo, la battuta da terra in questione viene spesa.

Se il pandolo continua il suo movimento nella direzione della base, il gioco continua nella stessa maniera, come se il tocco non avvenuto.

Se il pandolo continua il suo movimento nella direzione dell'attacco, il pandolo viene riposizionato, dopo essersi fermato, nel punto dove si è verificato il tocco.

Articolo 73

(Posizionamento del pandolo tra le battute da terra e continuazione del gioco)

Dopo ogni battuta da terra il pandolo viene riposizionato nei seguenti modi, secondo il punto, dove si è fermato:

- nella posizione parallela, a una distanza di 1 mazza (55 cm) dal punto di attraversamento in out, se il pandolo è finito in out,
- nella posizione di base, se il pandolo ha superato la linea di base o la linea finale.

Se il pandolo finisce di muoversi dentro il campo, non viene riposizionato o rotato.

Il gioco continua con la battuta da terra successiva dal punto, dove si trova il pandolo, dopo averlo riposizionato, se questo è necessario.

Articolo 74

(Continuazione del gioco dopo la terza battuta da terra)

Se l'attaccante, dopo la terza battuta da terra, non riesce a mandare il pandolo a una distanza uguale o maggiore di 12 mazze (6,6 m) dal centro della linea di base, l'attaccante viene eliminato. Il gioco continua con l'attaccante successivo (che attacca dall'inizio).

Se l'attaccante, dopo la terza battuta da terra, riesce a mandare il pandolo a una distanza uguale o maggiore di 12 mazze (6,6 m) dal centro della linea di base, il pandolo viene posizionato in maniera uguale com'è descritto nell'Articolo 73 e il gioco continua con la valutazione del risultato ottenuto.

Il 1° paragrafo di quest'articolo viene ignorato, se l'attaccante ha raccolto uno o più fuoricampo. Il pandolo viene posizionato in maniera uguale com'è descritto nell'Articolo 73 e il gioco continua con la valutazione del risultato ottenuto.

Il gioco continua con la valutazione del risultato ottenuto, se questo è necessario.

Valutazione del risultato ottenuto

Articolo 75 (Valutazione del risultato ottenuto)

Il numero di mazze (punti) raccolte da un'attaccante è uguale alla valutazione della distanza del pandolo dal centro della linea di base, con la consapevolezza, che qualsiasi battuta, dove il pandolo supera la linea finale, vale un fuoricampo.

Per valutare la distanza del pandolo dal centro della linea di base i giocatori della squadra in attacco non si possono aiutare con il misuramento (es.: con la mazza, metro, apparecchi elettronici,...), con segni dentro o fuori dal campo, con altri presenti, eccetera.

Articolo 76 (Chiamata delle mazze (punti))

Quando i giocatori della squadra in attacco si mettono d'accordo sulla valutazione della distanza del pandolo dal centro della linea di base, uno dei giocatori della squadra in attacco comunica chiaramente, ai giocatori della squadra in difesa e all'arbitro, la loro valutazione (chiama le mazze (punti)).

La squadra in attacco, durante la chiamate delle mazze (punti), comunica solamente la valutazione della distanza attuale del pandolo dal centro della linea di base (non aggiunge eventuali fuoricampo alla valutazione).

Nel caso i giocatori della squadra in difesa concordino con la valutazione, l'attaccante ottiene un numero di mazze (punti) uguale alla valutazione chiamata più gli eventuali raccolti fuoricampo. Il numero di mazze (punti) così ottenuto si somma alle mazze (punti) fino a quel momento ottenuti

dalla squadra in attacco. La valutazione del risultato ottenuto per questo giocatore è così conclusa. La squadra in difesa non può revocare la decisione di concordia con la valutazione.

Articolo 77
(Misuramento della distanza)

Nel caso i giocatori della squadra in difesa non concordino con la valutazione della squadra in attacco (secondo loro, la valutazione è eccessiva), la squadra in difesa procede con il misuramento della distanza con la posatura delle mazze a terra.

Se la distanza così misurata è uguale o maggiore alla valutazione della squadra in attacco (la valutazione non è eccessiva), l'attaccante ottiene un numero di mazze (punti) uguale al doppio della somma delle mazze (punti) chiamate e degli eventuali fuoricampo raccolti. La valutazione del risultato ottenuto per questo giocatore è così conclusa.

Se la distanza così misurata è inferiore alla valutazione della squadra in attacco (la valutazione è eccessiva), l'attaccante viene eliminato e alla squadra in attacco vengono annullate tutte le mazze (punti) ottenuti fino a quel momento (questo comprende le mazze ottenute in eventuali precedenti gironi).

Articolo 78
(Disaccordo con il misuramento)

Nel caso la squadra in attacco non concordi con il misuramento della squadra in difesa, la squadra in attacco ha il diritto di effettuare il misuramento una seconda volta. Se la squadra in difesa non concordi con il misuramento della squadra in attacco, l'arbitro in maniera definitiva decide, se la valutazione è eccessiva o non, e comunica, se viene considerato il 2° o il 3° paragrafo del Articolo 77.

Articolo 79
(Fuoricampo dopo la terza battuta da terra)

Nel caso l'attaccante, nella sua terza battuta da terra, raccoglie un fuoricampo, la valutazione del risultato ottenuto viene saltata. L'attaccante ottiene un numero di mazze (punti) conforme al numero di fuoricampo, che ha raccolto (Articolo 25). In questo caso la valutazione del risultato ottenuto raccolte viene considerata conclusa.

Articolo 80

(Continuazione del gioco dopo la conclusione della valutazione del risultato ottenuto)

Dopo la conclusione della valutazione del risultato ottenuto, il gioco continua con l'attaccante successivo. Nel caso quando si conclude la valutazione del risultato ottenuto del terzo attaccante si conclude anche l'attacco della squadra attualmente in attacco e:

- le squadre si scambiano i ruoli (la squadra in attacco passa alla difesa e viceversa), se la squadra in difesa non ha ancora eseguito l'attacco nell'attuale girone, o
- il girone si conclude e la partita continua con il girone successivo, se l'attuale girone non è l'ultimo definito per la partita, o
- la partita continua con il determinamento del vincitore

Il gioco degli altri attaccanti

Articolo 81

(Gioco degli altri attaccanti)

Per il gioco degli altri due attaccanti vengono applicate le stesse regole, elencate per il primo giocatore.

Gli attaccanti effettuano gli attacchi in modo in sequenza, uno dopo l'altro.

In un singolo girone può un singolo giocatore assumere il ruolo di attaccante una sola volta (non è possibile, ad esempio, che un giocatore della squadra, che abbia già svolto il suo attacco, svolga l'attacco al posto di un suo compagno di squadra).

La difesa

Articolo 82

(Difesa)

I giocatori della squadra in difesa tentano di rendere più difficile la raccolta delle mazze (punti) all'attaccante.

Articolo 83

(Eliminazione dell'attaccante per presa al volo del pandolo)

L'eliminazione dell'attaccante per cattura (persa al volo) del pandolo può accadere in tutte le fasi dell'attacco: il servizio, dopo la ribattuta con la mazza durante la presa di mira della base, e durante le battute da terra.

L'attaccante viene eliminato, se qualsiasi difensore cattura (prende al volo) il pandolo, se quest'ultimo non ha toccato terra sino al momento della cattura (dopo il tocco con la mazza).

La cattura è consentita all'interno del campo, così come al di là delle linee laterali, la linea di base o la linea finale.

Per confermare l'eliminazione dell'attaccante, il difensore deve mostrare all'arbitro il pandolo catturato.

Articolo 84 (Cattura del pandolo con gli indumenti)

La cattura è consentita solamente con le mani (munite di guanti) o con altre parti del corpo.

Nel caso d'uso volontario d'indumenti (magliette, berretti, ecc.) per la cattura del pandolo la battuta di servizio, la ribattuta con la mazza dopo la presa di mira della base o la battuta da terra non si ripete. Il gioco continua dal punto, dov'è stato fermato il pandolo (dove ha finito di avanzare nella direzione dell'attacco).

Articolo 85 (Cattura indiretta e la conferma dell'eliminazione)

Nel caso il pandolo venga catturato da un difensore dopo essere stato toccato da un altro difensore, l'attaccante viene eliminato, se il pandolo non ha toccato terra.

La conferma dell'eliminazione può essere eseguita da qualunque difensore, al patto che il pandolo non tocchi terra fino alla conferma dell'eliminazione.

Articolo 86 (L'arresto del pandolo)

L'arresto del pandolo è consentito durante tutte le fasi dell'attacco: il servizio, dopo la ribattuta con la mazza durante la presa di mira della base, e durante le battute da terra.

Dopo che il pandolo tocca terra, i difensori possono tentare l'arresto del pandolo con tutti i mezzi disponibili. La cattura non riuscita del pandolo conta come un arresto del pandolo.

Il gioco continua dal punto, nel quale è stato arrestato il pandolo (dove ha finito di avanzare nella direzione dell'attacco).

Articolo 87

(Punto, dove il pandolo finisce di avanzare nella direzione dell'attacco)

Il punto, dove il pandolo finisce di avanzare nella direzione dell'attacco, è il punto del campo, che è stato raggiunto dal pandolo prima di essere stato fermato o ribattuto nella direzione della base da parte dei difensori, che è più lontano dal centro della linea di base.

Se non è possibile definire il punto, dove il pandolo, dopo un tocco da parte di un difensore, ha finito di avanzare nella direzione dell'attacco, e con questo il punto, dove il gioco continua, il gioco continua dal punto, che è più lontano dal centro della linea di base, dove il difensore toccava terra.

Se non è possibile definire il punto, dove il difensore toccava terra (es.: salto in aria del difensore), l'arbitro definisce il punto, dove il gioco continua.

Articolo 88

(Pandolo immobile)

Dal momento in cui il pandolo diventa immobile, non è permesso a nessun giocatore tentare di cambiare la rotazione del pandolo con tocchi o svolte del pandolo.

Articolo 89

(Cattura del pandolo, che ha toccato terra)

Nel caso che il pandolo tocchi terra e viene in seguito catturato da un difensore il gioco continua, dal punto, dove il pandolo è stato catturato (dove ha finito di avanzare nella direzione dell'attacco). L'attaccante non viene eliminato. Il difensore, immediatamente dopo la cattura, rilascia il pandolo in modo che quest'ultimo cada a terra e si fermi liberamente. Viene tenuto conto della rotazione del pandolo, quando quest'ultimo si ferma a terra. Se il difensore non rilascia il pandolo, quest'ultimo viene posizionato nella posizione parallela.

Determinamento del vincitore

Articolo 90

(Determinamento del vincitore)

La squadra, che dopo il completamento di tutti i gironi fissati per la partita, ha ottenuto più mazze (punti), viene determinata come vincitrice della partita.

Nel caso di parità di mazze (punti) ottenute, se non è diversamente specificato, vengono eseguite, finché il vincitore non è determinato, in sequenza:

1. le battute di rigore,
2. il lancio della moneta

Articolo 91 (Battute di rigore)

Per eseguire le battute di rigore, i difensori scendono in campo sotto le stesse regole, che valgono per la partita. Gli attaccanti eseguono una battuta da terra ciascuno.

Il primo attaccante esegue la sua battuta da terra dalla posizione di base. Il secondo attaccante esegue la sua battuta dal punto, dove è stata terminata la battuta da terra del primo attaccante. Il terzo attaccante esegue la sua battuta dal punto, dove è stata terminata la battuta da terra del secondo attaccante.

Nel caso uno degli attaccanti raccolga un fuoricampo, l'attaccante successivo continua a giocare dalla posizione di base.

Nel caso uno degli attaccanti venga eliminato per cattura del pandolo da parte dei difensori, alla squadra in attacco vengono annullate tutte le mazze (punti) raccolte sino a quel momento (inclusi eventuali fuoricampo raccolti) e l'attaccante successivo continua a giocare dalla posizione di base.

Dopo il terzo attaccante (se non è stato eliminato) viene effettuata la valutazione del risultato ottenuto raccolte sotto le stesse regole, che valgono per la partita.

Dopo la valutazione del risultato ottenuto, le squadre si scambiano i ruoli.

La squadra che ottiene più mazze (punti) viene determinata come vincitrice della partita.

Articolo 92 (Determinamento del vincitore con il lancio della moneta)

L'arbitro esegue il lancio della moneta in maniera uguale, come prima dell'inizio della partita.

La squadra che vince il lancio della moneta viene determinata come vincitrice della partita.

Descrizione di situazioni particolari e regole

Articolo 93 (Sostituzione dell'attaccante)

Se l'attaccante s'infortuna e non può continuare il gioco, la squadra in attacco lo può sostituire con un giocatore, che non ha ancora preso il ruolo d'attaccante nel girone in questione. L'attaccante subentrato continua ad eseguire le fasi d'attacco dal punto, dove l'attaccante sostituito ha finito di giocare.

Il giocatore subentrato non può prendere il ruolo d'attaccante una seconda volta nel girone in questione.

Se la squadra non opta a sostituire il giocatore infortunato ha il diritto di valutare del risultato ottenuto, se il giocatore infortunato ha raccolto un numero sufficiente di mazze (punti).

Articolo 94 (Frantumamento del pandolo durante il gioco)

Se il pandolo si frantuma durante il gioco, la battuta di servizio, la presa di mira della base o la battuta da terra, nella durante la quale il pandolo si è frantumato, viene ripetuta.

Un nuovo pandolo viene designato dall'arbitro.

Articolo 95 (Frantumamento della mazza durante il gioco)

Se la mazza si frantuma durante il gioco, la battuta di servizio, la presa di mira della base o la battuta da terra, nella durante la quale il pandolo si è frantumato, non viene ripetuta.

L'attaccante deve continuare il gioco con un'altra mazza.

Articolo 96 (Gioco con una mazza, che non è conforme alle regole)

Se l'attaccante, secondo la squadra avversaria, tenta di giocare con una mazza, che non è conforme all'Articolo 3 sulla forma, lunghezza, larghezza, materiale o attrezzatura (grip o laccio di sicurezza), l'arbitro esamina la mazza in questione.

Se il ricorso della squadra avversaria è giustificato, l'attaccante non può giocare con la mazza in questione. Vengono giudicate valide tutte le fasi

dell'attacco ed eventuali battute da terra eseguite dell'attaccante sino al momento del ricorso. L'attaccante deve continuare il gioco con un'altra mazza.

Articolo 97
(Sostituzione della mazza)

La sostituzione della mazza non è consentita tra una fase dell'attacco e la fase successiva, tra una battuta di servizio e la successiva o tra una battuta a terra e la successiva, eccetto che si verifichi una o entrambe le situazioni definite dall'Articolo 95 o dall'Articolo 96.

Articolo 98
(Passo durante la battuta di servizio)

Come passo, durante la battuta di servizio, viene considerato il movimento, dove l'attaccante ha una gamba a terra e muove l'altra gamba una sola volta.

Articolo 99
(Salto durante la battuta di servizio)

Durante la battuta di servizio non è consentito avere ambe due le gambe in aria (salto), mentre il pandolo si trova in aria.

Nel caso di salto prima del tocco con la mazza del pandolo, la battuta di servizio viene considerata non valida.

Articolo 100
(Tocco del pandolo da parte di un difensore dove il pandolo finisce in out)

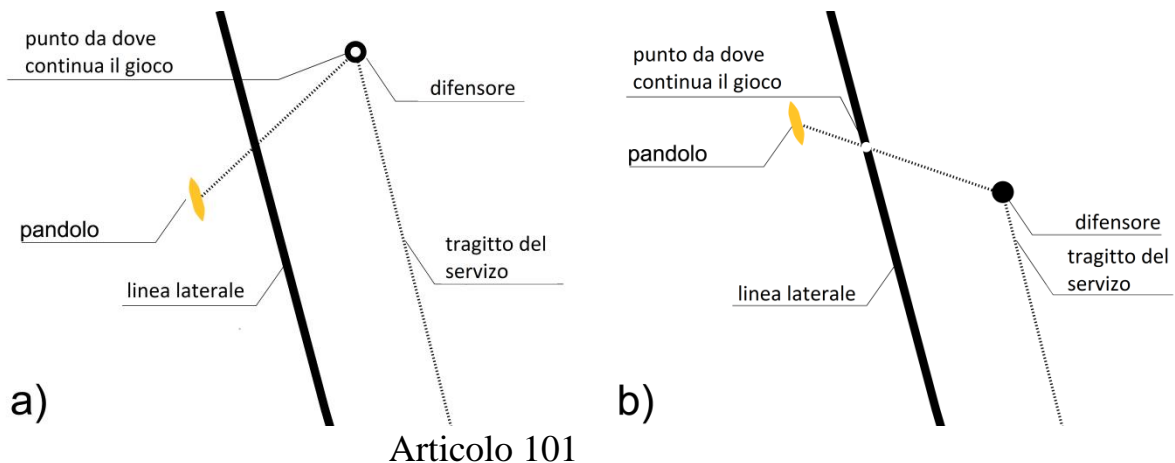
Nel caso che il pandolo durante una battuta di servizio, senza toccare terra, finisce in out dopo essere stato toccato da un difensore, la battuta di servizio è valida, se il difensore era nel campo al momento del tocco.

Il difensore è considerato di essere nel campo se, durante l'intervento, qualsiasi parte del suo corpo tocca terra all'interno del campo.

Il gioco continua dal punto più distante dalla base tra le seguenti opzioni:

- a) il punto dove il pandolo ha finito di avanzare nella direzione dell'attacco

b) il punto di attraversamento in out



(Tocco del pandolo da parte di un difensore, che non esegue il tentativo di colpire la base)

Se durante il tentativo di colpire la base, il pandolo viene toccato da un difensore, che non è lo stesso, che esegue il tentativo di colpire la base (altro difensore) prima, che il pandolo venga toccato (con la mazza o con il corpo) dall'attaccante, il gioco continua dal punto, dove il difensore ha eseguito il tentativo di colpire la base.

Articolo 102

(Tocco del pandolo della base dopo un tocco da parte di un altro difensore)

Se il pandolo tocca la base, dopo essere stato ribattuto con la mazza dall'attaccante e in seguito toccato da un difensore, l'attaccante non viene eliminato. Il gioco continua da punto, dove il pandolo è stato toccato dal difensore.

Articolo 103

(Movimento dell'attaccante durante la presa di mira della base)

Durante la presa di mira della base (Articolo 53) l'attaccante si può muovere liberamente, tuttavia non deve compromettere l'incolumità degli altri giocatori, gli arbitri o spettatori.

Articolo 104

(Tocco del pandolo non è immobile con la mazza)

Se l'attaccante tocca il pandolo, che non è immobile, mentre quest'ultimo tocca terra, è il pandolo continua a muoversi nella direzione dell'attacco, il gioco continua dal punto, dove è avvenuto il tocco, con la stessa rotazione del pandolo, con la quale si è fermato nel campo ossia nella posizione parallela, se il pandolo è finito in out o oltre la linea finale.

Se il pandolo così colpito supera la linea finale, l'attaccante non raccoglie nessun fuoricampo.

Articolo 105

(Tocco del pandolo di oggetti, che non fanno parte del campo)

Nel caso di cattura del pandolo da parte di un difensore, dopo che il pandolo abbia toccato un o più oggetti, che non fanno parte del campo, ma che si estendono nello spazio aereo del campo (Esempi: cavi elettrici, rami d'albero, oggetti dietro la linea finale,..), l'attaccante non viene eliminato.

Il gioco continua dal punto dove il pandolo ha finito di avanzare nella direzione dell'attacco.

Articolo 106

(Battuta da terra non valida)

Se l'attaccante esegue la battuta da terra in modo che colpisce il pandolo a terra senza tentare di farlo rimbalzare in aria e il pandolo continua a muoversi nella direzione dell'attacco, la battuta da terra viene considerata non valida. Il gioco continua dal punto, dove è stata eseguita la battuta da terra, con la stessa rotazione del pandolo.

Articolo 107

(Massima valutazione delle mazze (punti))

Durante la chiamata delle mazze (punti) raccolte, la squadra in attacco non può comunicare alla squadra avversaria una valutazione che fosse maggiore della lunghezza del campo.

Articolo 108

(Superamento della distanza di sicurezza)

Se uno dei difensori, durante un tentativo di cattura o arresto del pandolo supera la distanza di sicurezza e tocca il pandolo, l'attaccante può richiedere di ripetere la battuta di servizio o la battuta da terra in questione.

Per le battute da terra, che non si eseguono dalla posizione di base, l'attaccante deve effettuare la misurazione della distanza di 12 mazze (6,6 m) prima della battuta nella direzione d'attacco per avere diritto di richiesta della ripetizione della battuta.

Durante la presa di mire della base il gioco continua dal punto, da dove è stato eseguito il tentativo di colpire la base.

Articolo 109

(Cattura del pandolo prima del secondo tocco con la mazza durante la battuta da terra)

Se durante la battuta da terra l'attaccante non colpisce il pandolo per la seconda volta e il difensore cattura il pandolo, l'attaccante viene eliminato, se il difensore non ha superato la distanza di sicurezza, in caso contrario la battuta da terra viene ripetuta.

Articolo 110

(Uso non volontario degli indumenti)

Se il pandolo rimane impigliato in una parte degli indumenti (es.: tasche, cappuccio, ...) del difensore in maniera involontaria, durante un tentativo di cattura del pandolo, l'attaccante viene eliminato.

Decisioni sulle situazioni durante il gioco

Articolo 111

(Decisioni sulle situazioni durante il gioco)

Le squadre decidono tra di loro su tutte le situazioni durante il gioco. Nei casi, quando le squadre non riescono a trovare un accordo, della situazione decide l'arbitro.

L'arbitro

Articolo 112

(Ruolo dell'arbitro)

L'arbitro dirige, arbitra e mette a verbale la partita in maniera indipendente.

Su tutte le situazioni decidono le squadre da sole, l'arbitro interviene solamente in caso di disaccordo e/o perdita di tempo da parte di una delle squadre. Fanno eccezione le situazioni, che sono esclusivamente nel dominio dell'arbitro.

L'arbitro non può intervenire sulle situazioni, dove le squadre trovano un accordo, anche se l'accordo non è conforme alle regole.

Nel caso ci sia bisogno dell'intervento dell'arbitro, quest'ultimo immediatamente e in maniera definitiva emette il verdetto sulla situazione e dà il segnale di continuare il gioco.

La decisione dell'arbitro è definitiva e non può essere rinnegata – l'arbitro non può cambiare una decisione già presa.

Con l'arbitro possono comunicare solamente i capitani delle squadre.

Articolo 113 (Verbale della partita)

L'arbitro durante la partita compone il verbale ufficiale della partita. Il verbale consiste dalle evidenze:

- dei giocatori delle due squadre (nomi e cognomi),
- delle mazze (punti) ottenute da ciascun giocatore,
- delle azioni difensive di successo di ciascun giocatore (cattura del pandolo, presa di mira della base di successo, qualsiasi azione che porti all'eliminazione dell'attaccante),
- dei cartellini ricevuti da ciascun giocatore.

Articolo 114 (Arbitro di linea)

Per ciascuna partita è consentito definire fino a due arbitri di linea.

L'arbitro può richiedere l'opinione degli arbitri di linea su tutte le situazioni in suo dominio.

L'arbitro di linea non ha diritto di emettere verdetti.

Articolo 115 (Situazioni esclusivamente nel dominio dell'arbitro)

Le situazioni, che sono esclusivamente nel dominio dell'arbitro, sono:

- emettere verdetti nel caso di disaccordo tra le squadre,
- definizione del punto di superamento della linea laterale,
- posizionamento del pandolo dopo il superamento della linea di base, linea laterale o linea finale,
- riposizionamento del pandolo dal punto, dove si è fermato il pandolo, al punto dove il gioco continua,
- avvertimento su la stima della distanza che è maggiore della lunghezza del campo (Articolo 107),
- valutazione dalla volontarietà delle azioni dei giocatori,
- valutazione dell'effettuato superamento della distanza di sicurezza (Articolo 108)
- assegnazione dei cartellini gialli,
- assegnazione dei cartellini rossi

Articolo 116

(Situazioni problematiche e situazioni non incluse in questo regolamento)

Sulle situazioni problematiche e sulle situazioni non incluse in questo regolamento decide un'assemblea, composta da un rappresentante di ciascuna delle seguenti entità: commissione per le regole, commissione arbitrale e organizzatore della partita. Costui deve essere tre persone differenti e non devono partecipare come giocatori alla partita in questione.

Articolo 117

(Responsabilità e nomina)

La licenza da arbitro viene emessa o revocata dalla Federazione su proposta della commissione arbitrale.

Su richiesta della commissione arbitrale o della presidenza della Federazione, l'arbitro deve difendere le proprie decisioni di fronte alla commissione arbitrale o la presidenza.

Articolo 118

(Ricorso contro il verdetto dell'arbitro)

La squadra, che crede che l'arbitro abbia emesso un verdetto per loro penalizzante e in questo verdetto non abbia tenuto conto delle regole definite in questo regolamento, ha il diritto di ricorso.

Il ricorso non interrompe il proseguimento del gioco dopo il verdetto.

La procedura del ricorso è definita nel regolamento arbitrale.

Cartellini

Articolo 119

(Cartellini gialli)

Il cartellino giallo rappresenta un avvertimento al giocatore.

Il giocatore, a cui viene assegnato il cartellino giallo, continua con il gioco.

Al giocatore, che si trova nel ruolo d'attaccante, viene assegnato il cartellino giallo nelle seguenti situazioni:

- posizionamento del pandolo prima della battuta da terra senza il permesso esplicito dell'arbitro,

- tentativo di battuta di servizio dopo la terza battuta di servizio non valida,
- tentativo di battuta da terra dopo la terza battuta da terra,
- tentativo di gioco con un pandolo, che non era destinato per la partita senza il permesso esplicito dell'arbitro,
- tentativo di gioco con una mazza, che non è conforme alle regole,
- tentativo di gioco con una mazza, che non è la stessa, con la quale l'attaccante ha cominciato ad attaccare, ad eccezione di situazioni descritte nell'Articolo 95 e/o nell'Articolo 96,
- annuncio di una stima della distanza maggiore della lunghezza del campo.

Al giocatore, che si trova nel ruolo di difensore, viene assegnato il cartellino giallo nelle seguenti situazioni:

- superamento della distanza di sicurezza durante la battuta di servizio, la persea di mira della base o la battuta da terra,
- il difensore si trova a una distanza minore a 12 mazze (6,6 m) dall'attaccante, prima che l'attaccante tocchi il pandolo in aria, durante la battuta di servizio, la ribattuta con la mazza durante la presa di mira della base o durante la battuta da terra,
- l'attraversamento durante il tentativo di colpire la base,
- copertura volontaria della visuale dell'attaccante durante il tentativo di colpire la base,
- uso volontario d'indumenti e/o parti d'indumenti per la cattura del pandolo.

Al giocatore, indipendentemente dal suo ruolo nel gioco, viene assegnato il cartellino giallo nelle seguenti situazioni:

- non rispetto dei principi del fair play (Articolo 124, Articolo 125 e Articolo 126)
- perdita di tempo e/o eccessive contestazioni
- non rispetto di un verdetto dell'arbitro
- non rispetto delle norme di sicurezza e/o non uso delle attrezzature di sicurezza obbligatorie
- movimento e/o rotazione del pandolo durante qualsiasi fase dell'attacco dopo che il pandolo si è fermato
- rendere più difficile il lavoro agli arbitri volontariamente
- intrattenimento di un giocatore non attivo sul campo durante il servizio, la presa di mira della base o le battute da terra

Articolo 120
(Cartellino rosso)

Il cartellino rosso rappresenta l'immediata e irrevocabile espulsione del giocatore dal gioco.

Il giocatore, a cui viene assegnato il cartellino rosso, deve allontanarsi dal campo (dietro le reti di protezione) e da quel momento non può più influire sul gioco.

Se viene espulso l'attaccante attivo, vengono annullate tutte le mazze (punti) ed eventuali fuoricampo da lui raccolte e la squadra in attacco non ha diritto di valutare il numero di mazze (punti) raccolte da quest'attaccante. Viene annullata anche l'eliminazione non ancora confermata di un'attaccante da parte di un difensore, che viene espulso. La cattura in questione viene contata come un arresto del pandolo.

La sostituzione del giocatore espulso è permessa solamente durante la transizione della squadra tra l'attacco alla difesa o vice versa e solamente se la squadra ha a disposizione un giocatore in più (la squadra ha registrato più di tre giocatori per la partita in questione). La squadra del giocatore espulso effettua il resto dell'attacco o della difesa con un giocatore in meno.

Al giocatore, indipendentemente dal suo ruolo nel gioco, viene assegnato il cartellino rosso nelle seguenti situazioni:

- assegnazione del secondo cartellino giallo,
- tentativo o minaccia di aggressione fisica di un compagno, avversario, arbitro o spettatore,
- lancio volontario della mazza a terra, in aria o in altre direzioni
- tentativo di danneggiare un compagno, avversario, arbitro o spettatore durante il tentativo di colpire la base,
- compromissione volontaria della sicurezza di un compagno, avversario, arbitro o spettatore,
- danneggiamento volontario dell'infrastruttura da gioco (campo, base, reti di protezione),
- movimento volontario di una delle linee del campo con l'intento di cambiare la forma del campo o la distanza tra una delle linee del campo e il centro della linea di base,
- movimento volontario della base con l'intento di ottenere una presa di mira della base riuscita o non riuscita.

Articolo 121 (Trasferimento dei cartellini)

I cartellini gialli e rossi si trasferiscono nei gironi successivi e nelle eventuali battute di rigore.

Articolo 122

(Numero massimo di cartellini rossi assegnati)

Nel momento quando viene espulso il terzo giocatore di una sola squadra, questa squadra perde la partita con zero mazze (punti) ottenuti.

La squadra avversaria vince la partita con il punteggio di mazze (punti) ottenuti, che è uguale alla somma delle mazze (punti) ottenute fino a quel momento e un fuoricampo aggiuntivo.

Gioco a propria responsabilità

Articolo 123

(Gioco a propria responsabilità)

Tutti i giocatori giocano a propria responsabilità.

Principi del fair-play

Articolo 124

(Saluto delle squadre prima e dopo la partita)

È obbligatorio il saluto prima e dopo la partita tra i giocatori delle due squadre così come tra i giocatori e l'arbitro.

Articolo 125

(Rispetto dei giocatori, arbitro e spettatori)

I giocatori si comportano secondo i principi dello sport nobile durante tutta la partita.

È severamente vietato:

- insultare e/o provocare compagni, avversari, arbitri e/o spettatori,
- volontariamente sviare l'attenzione degli avversari o dell'arbitro,
- volontariamente danneggiare l'infrastruttura e/o l'attrezzatura per il gioco,
- tentare o minacciare di aggressione fisica di un compagno, avversario, arbitro e/o spettatore.

Articolo 126

(Rispetto dei verdetti dell'arbitro)

I verdetti dell'arbitro sono definitivi e non rinnegabili. I giocatori hanno l'obbligo di rispettare il verdetto dell'arbitro e continuare il gioco indipendentemente dalle circostanze.

Allegato 1: Dizionario di termini spesso usati durante il gioco

- Ciole: termine usato dalla squadra in difesa per comunicare il loro accordo con il numero di mazze (punti) chiamato dalla squadra in attacco
- Giron: Girone
- Fuoricampo: 1. Battuta da terra che supera la linea finale. 2. Il numero di mazze (punti), definito per questo tipo di battuta
- Grip: strato antiscivolo sulla mazza
- Capo: il capitano della squadra
- Strisciolon: il pandolo in movimento, che rotola o rimbalza una o più volte da terra

Allegato 2: Valore del fuoricampo in funzione della lunghezza del campo tra 40 mazze (22 m) e 120 mazze (66 m)

<i>d</i>	<i>FC(d)</i>	<i>d</i>	<i>FC(d)</i>	<i>d</i>	<i>FC(d)</i>	<i>d</i>	<i>FC(d)</i>
40	60	61	90	82	120	103	150
41	60	62	90	83	120	104	160
42	60	63	90	84	130	105	160
43	60	64	100	85	130	106	160
44	70	65	100	86	130	107	160
45	70	66	100	87	130	108	160
46	70	67	100	88	130	109	160
47	70	68	100	89	130	110	170
48	70	69	100	90	140	111	170
49	70	70	110	91	140	112	170
50	80	71	110	92	140	113	170
51	80	72	110	93	140	114	170
52	80	73	110	94	140	115	170
53	80	74	110	95	140	116	170
54	80	75	110	96	140	117	180
55	80	76	110	97	150	118	180
56	80	77	120	98	150	119	180
57	90	78	120	99	150	120	180
58	90	79	120	100	150		

59	90	80	120	101	150
60	90	81	120	102	150