

Pin Pon Ball

INDICE

1

Introduzione

Cap	1	area di gioco - misure campo - delimitazioni campo – area di porta.
Cap	2	materiali di gioco: porte , rack - palline. –
Cap	3	composizione squadre – numerazioni- colori - categorie -
Cap	4	regole di gioco: palleggio – tocco palla con corpo – rimesse in gioco – tempi di gioco pause – Time Out- sostituzioni – gioco passivo -
Cap	5	infrazioni di gioco: punizione semplice – rigore – ammonizione -sospensione - espulsione - ripresa del gioco
Cap	6	Direttori di Gara- arbitraggi
Cap	7	norme transitorie
Cap	8	allegati: misure campo – tipi di campo. referti di gioco – modulo presentazione squadre modulo relazione DG.

Presentazione.

Il Pin Pon Ball, e' un gioco nato dall'esperienza di diversi sport, quali il tennis tavolo, pallamano, pattinaggio a rotelle, con delle regole e' stato codificato , introducendo norme e regole particolari.

Da queste esperienze ed osservazioni , visto il grande interesse dimostrato che i giocatori incontravano , si e' voluto codificarlo per renderlo praticabile ed accessibile a tutti.

E' questo infatti un gioco che puo' essere giocato, liberamente, con un minimo di conoscenza del tennis e dei giochi di palla in genere ed altri.

Qualita' peculiari del gioco sono: sviluppo delle capacita' orientative, rapidita' delle decisioni, velocita', sviluppo dei riflessi , destrezza

Allenamento: affinche' si ottenga un buon risultato di gioco, gli allenamenti utili possono essere:

giochi di palla,

corse varie.

salti

palleggi : su racchetta, aerei , diritto , rovescio

a terra

passaggi in movimento

vari

pre – riscaldamento: e' bene che prima di ogni partita, si faccia un riscaldamento

3 Cap 1

CAMPO DI GIOCO

- a . area di gioco - Tipi
 - b . campo di gioco
 - c . delimitazioni del campo (linee).
 - d. area di porta
- a. (1) **AREA** di gioco consiste in una area, che abbia tutti i requisiti previsti in ordine alla sicurezza, igiene, servizio di spogliati e quant'altro serva per una disciplina sportiva.
Il fondo dovrebbe essere in sintetico e/o legno
- (2) Se il gioco viene **praticato all'aperto**, sara' necessario avere intorno almeno due metri di rispetto dal campo di gioco.
In tutti i casi deve essere previsto una zona di rispetto, che ne delimiti chiaramente il campo di gioco.
Per la delimitazione del campo possono usarsi recinti, transenne o quant'altro utile allo scopo.
- b. (1) **MISURE DEL CAMPO**: il campo e' un rettangolo che misura
mt 24x12,
32x16,
40x20 , a seconda delle categorie di gioco.
- C .(1) il campo **e' delimitato** da strisce bianche o gialle ,della dimensione di cm 8, sia le linee continue che quelle tratteggiate
Se **praticato all'esterno** puo' essere di qualsiasi fondo ,deve essere a fondo uniforme.
- D.1) **L'area di porta** viene segnata partendo dal centro porta con un semicerchio di **m 6** dal centro porta con linee continue. (vedi disegno)
Linea di centro campo, posta alla meta' del campo.
- D.2) Dalla linea di centro campo ,partono alla distanza di 50 cm altre **linee, tratteggiate**, una per meta' campo, che servono a tenere a distanza gli avversari.
- D.3)** Per le categorie di gioco giovanissimi e per **l'attivita' scolastica** , l'area di porta puo' essere segnata mediante una linea continua a mt 6(sei) dal fondo campo e ad essa parallela.

Cap 2

Materiali di gioco.

- 1. porte
 - 2. palline.
 - 3. racchette
- 1.(a) **le porte misurano mt 3x2**, e possono essere di sezione quadrata o tubolare della dimensione di cm 8.
- 2.(a) **le palline di gioco** sono quelle che si usano per il Beach tennis, **depressurizzate**, cm 6,5 ; possono essere di diverse marche ma il loro rimbalzo deve essere uguale a quello delle palline da tennis per allenamento classe 1,2,3 .
Possono essere di **colori diversi** ,per aumentarne la **visibilita'**.
- 3.(a) A far data dal **15.2.2013**, le **RACCHETTE** da utilizzarsi sono quelle riconosciute dal Commissione tecnica.(**vedi foto campione**)

Cap 3

SQUADRE

- a. composizione squadre:
- b. portiere
- c. numerazione
- ci. colori delle squadre
- cii. categorie

- a. Le **squadre** sono formate da massimo **5 giocatori** di cui uno e' **Portiere**.
Le squadre maschili possono essere formate da **una** quota "**femminile**".
Le squadre femminili possono essere formate da **una** quota "**maschile**".
- b. **Il portiere** : e' tale quando si trova nella sua area di porta.
Quando **esce** dall'area di porta **diventa** giocatore.
Quando diventa giocatore e' soggetto a tutte le regole di gioco.
Il portiere e' contraddistinto con il **numero UNO**.
Il portiere diventa giocatore dopo che ,avendo la palla, la passa ad un suo compagno e **lascia l'area di porta**.
Rientra in porta senza il possesso della pallina
Il portiere nell'area di porta , **puo'** ricevere la palla da un suo compagno.

Giocatori:

gli altri componenti la squadra sono giocatori .

- c. **numerazione.**
Ogni giocatore deve essere distinto da un numero, posto davanti e retro
i numeri devono avere una grandezza visibile chiaramente dal fondo campo.
Davanti, il numero deve essere piu' piccolo del retro
Il colore del numero deve essere diverso dal colore della maglia e comunque visibile
gli altri giocatori possono avere un numero diverso .
All'inizio del gioco deve essere compilato il referto di gara.
Nel referto di gara devono essere iscritti il numero di giocatori previsti piu' altri **due di riserva**
La squadra deve presentarsi in campo almeno **60** minuti prima dell'incontro.
La **squadra ospitante** deve mettere a disposizione per la partita, minimo **cinque palline** della stessa marca e tipo e tutto il necessario per lo svolgimento della gara.

- c1. **colori delle squadre:** Le squadre che si presentano in campo debbono avere un colore di maglia diverso

Categorie di gioco; le categorie di gioco possono essere :**Maschili , Femminili. e Miste**

le categorie sono;

- a. **giovanissimi**, eta' 8-9 anni compiuti
- b. **allievi** eta'/ 10 -11
- c. **ragazzi** 12_13
- d. **junior** 14-15
- e. **senior** 16 – 17
- f. **over**, 18-20
- g. **Master** 21 anni compiuti

Cap 4 REGOLE DI GIOCO.

- a. uso campo
- b. presentazione delle squadre
- c. inizio gioco
- d. palleggio
- e. tocco palla con corpo
- f. rimessa in gioco palla / rotolamento
- g. tempi di gioco – compilazione referto di gioco e modulo presentazione squadre in campo
- h. Time out – pause
- L. gioco passivo.
- H. infrazioni di gioco

a. USO CAMPO:

per le categorie:- **giovanissimi e allievi** , viene utilizzato il campo da mt **24x12**
-**ragazzi e junior** , viene utilizzato il campo da mt **32x16**
-**senior e master** , viene utilizzato il campo da mt **40x 20**

b. PRESENTAZIONE delle squadre:

Le squadre devono presentarsi in campo un'ora prima dell'inizio del gioco
All'inizio del gioco il DG fara' la presentazione delle squadre al pubblico, la squadra ospitante ferma nel centro campo saluterà gli ospiti che in fila passeranno di fronte agli Ospitanti per salutarli.

c. INIZIO GIOCO:

Il gioco inizia dopo la scelta del campo /palla, che si effettua a **sorteggio davanti al Direttore di gara:**

- a. prima dell'inizio incontro le squadre vengono presentate al pubblico.
- b. la squadra che ha vinto il sorteggio, si porta al centro del campo e dalla sua parte .
la squadra avversaria deve trovarsi nella sua meta' campo
- c. Il gioco inizia con la squadra che ha vinto il sorteggio, **lanciando in aria** la pallina verso un proprio compagno, **non e' ammesso iniziare il gioco con palleggio a terra.**

d. PALLEGGIO:

Il palleggio puo' essere:

- **a TERRA**
- **AEREO** ,sulla racchetta
- **MISTO**

Il palleggio **a terra** , si puo' fare , per tutto il campo fino ad arrivare fuori area di porta avversaria e tirare in porta.. Se si smette di palleggiare, bisogna passare la palla al proprio compagno o tirare in porta.

Il palleggio sulla **aereo racchetta**, si puo' fare per massimo **tre passi**, dopo di che si passa la pallina , o si tira in porta, altrimenti viene data punizione alla squadra avversaria;

e' consentito il palleggio misto generico, esso e' PREVISTO nei seguenti casi:

- **Dopo** aver fatto **palleggio a terra**, si alzi la pallina in aria per evitare un avversario, che ricada, faccia un rimbalzo , si tiri in porta o si passi ad un compagno , ovvero, che si riprenda lo stesso tipo di palleggio.
- **Oppure**, dopo aver fatto **palleggio aereo**, si alzi la pallina sopra un avversario, che ricada , faccia un rimbalzo a terra e si riprenda con lo stesso tipo di palleggio rifacendo ove si voglia **ancora i tre passi** di palleggio aereo.

- Anche facendo palleggio aereo per massimo tre passi e tre passi a terra

e. TOCCARE la palla con il corpo:

Si dice toccata con il corpo, quando la pallina va a contatto con qualsiasi parte del corpo.

Solo il portiere puo' toccare la pallina con qualsiasi parte del corpo, quando si trova nella sua area di porta.

Gli **altri giocatori non possono** toccare la palla con nessuna parte del corpo, anche involontario o per colpo effettuato da un avversario.

Nel caso in cui un giocatore con **fare volontario** invia la pallina sul corpo di un avversario il **DG** dara' punizione alla squadra avversaria.

E' vietato colpire la pallina se si ha di fronte un avversario e nel raggio **di due metri**

La mano, fino al polso, NON viene considerato "toccato con il corpo".

f. RIMESSA in campo:

tutte le rimesse in gioco vanno effettuate usando il racchettone, cosi' anche l'inizio gioco, non e' ammesso in nessuna caso trattare la pallina di gioco senza l'uso del racchettone.

Si ha una rimessa in campo nei seguenti casi;

a- la pallina esce **lateralmente**

b- esce dal **fondo campo**.

c. **tocca un montante** della porta

Quando esce **lateralmente**, la rimessa viene effettuata dal punto in cui e' uscita.

La rimessa va fatta stando con i piedi sulla linea laterale.

Nel caso la pallina **esca da fondo campo**, la rimessa viene effettuata nell'area **delimitata** di fondo campo con l'incrocio linea laterale con linea fondo campo

In tutti i casi di rimessa, l'avversario deve trovarsi **almeno** ad una distanza di **metri due**.

Nel caso la pallina tocchi la porta e vada fuori campo lateralmente, la rimessa viene effettuata dalla squadra che ha effettuato il tiro, nel punto in cui e' uscita

Se tocca un montante della porta e va **fuori in fondo campo**, la rimessa viene effettuata dalla squadra che aveva tirato in porta, e dalla parte del campo dove e' uscita la pallina

La porta fa parte del gioco.

. ROTOLAMENTO di pallina.

Si ha rotolamento, ogni qualvolta la pallina inizia a rotolare

Se un giocatore fa rotolare la pallina, l'arbitro ferma il gioco e fa effettuare una rimessa dalla squadra che **non possedeva** la pallina;

La rimessa viene effettuata dal punto **iniziale del rotolamento**

Nb: da non confondere il rotolamento con lunghi rimbalzi in terra.

g. TEMPI di gioco:

una partita e' formata da **due tempi di gioco**

ogni tempo di gioco e' formato da **20 minuti** per le **categorie giovanili, fino a ragazzi** da **30 minuti** per le altre categorie

tra ogni tempo di gioco e si fa una **pausa di 5 minuti**

time out, ogni squadra puo' richiedere un T.O. di un minuto per ogni tempo di gioco.

.Compilazione modulo formazione squadra e referto gara.

all'inizio di ogni incontro va compilato il modulo presentazione squadra modulo sviluppo partite

al termine della partita il referto di gioco sara' firmato dai Capitani delle squadra e vistato da G.A.

h. TIME OUT.

Il time out puo' essere richiesto per ogni tempo di gioco da ciascuna squadra ;
la squadra **deve avere il** possesso di palla .

Il time out dura UN minuto.

I. GIOCO PASSIVO.

Si ha gioco passivo in tutti quei casi in cui si ritarda il gioco
il gioco passivo e' ritenuto tale quando la pallina per diversi motivi resta ferma per minimo **TRE**
secondi.

Casi di gioco passivo:

pallina ferma sulla racchetta;

giocatore che sta fermo pur palleggiando;

portiere che temporeggia nel rimettere in gioco la palla,

rimesse laterali che si ritardano

Cap. 5. INFRAZIONI DI GIOCO

Le infrazioni di gioco sono:

- a. punizione semplice**
- b. rigore**
- c. ammonizione/richiamo**
- d. sospensione temporanea**
- e. espulsione.**

a. Viene decretata una PUNIZIONE semplice:

in tutti i casi di gioco scorretto, spinte, troppi passi con la pallina, interruzione del palleggio e ripresa del palleggio in modo diverso, lieve gioco **faloso**, Pilotare la pallina quando essa tocca tra la mano e il gomito

Se la punizione viene assegnata vicino **alla linea dell'area di porta**, essa va effettuata a **due** metri dalla linea dell'area di porta, in questo caso i difensori devono trovarsi vicino alla linea dell'area di porta, ma non dentro la stessa

La punizione semplice viene effettuata nel punto in cui e' avvenuta

Non e' ammesso il tiro diretto.

Tutte le punizioni assegnate dentro la meta' campo della squadra, vanno battute con tiro indiretto.

b..RIGORE

viene assegnato il rigore nei casi in cui:

. viene fatta infrazione nelle vicinanze dell'area di porta ed entro i due metri dall'area di porta o che si impedisce di tirare in porta impedendo una **chiara azione di attacco**

- rilevante infrazione di gioco nelle vicinanze area di porta ed entro i due metri area di porta
- gioco **faloso grave**

Tiro del rigore:

Il tiro di rigore viene tirato da una distanza di **metri sette dal centro porta**, con un **tiro diretto** in porta, dopo aver lanciato la pallina **in alto**.

il rigore viene effettuato lanciando in aria la pallina in modo chiaro e visibile; la pallina deve essere lanciata in aria almeno al disopra della altezza della testa del giocatore

il rigore si batte **dopo il fischio del DG**

Al tiro del rigore, le squadre devono trovarsi al di fuori dell'area di porta

Nel caso il portiere respinge la pallina, il gioco riprende

c .AMMONIZIONE.

si ha una ammonizione in tutti quei casi di recidiva di infrazione

per aver commesso grave fallo verso un avversario

aver proferito parole pesanti nei confronti del DG o del pubblico
comportamenti scorretti e/o antisportivo.

L'ammonizione viene eseguita mediante **cartellino giallo**

d..SOSPENSIONE dal gioco

la sospensione puo' essere **temporanea** a discrezione del DG, quando ravvede gioco pericoloso

Un giocatore viene sospeso dal gioco per **massimo tre minuti**, quando lo stesso giocatore commette lo stesso **errore per due volte**, per comportamento scorretto evidente, verso altri giocatori o nei riguardi dell'arbitro .

e..ESPULSIONE

Si ha una espulsione nei casi di comportamento scorretto molto grave, antisportivo, proferire parole sconce verso chiunque in gioco e fuori gioco, gesti chiaramente offensivi verso il pubblico o verso altri giocatori,

l'aver commesso grave errore verso un avversario procurando o tentato di procurare danni fisici

L'espulsione viene fatta mediante **cartellino rosso**

f.. RIPRESA del gioco

le rimesse in gioco possono riprendere senza il fischio del DG.
dopo ogni punizione il gioco puo' riprendere senza il preavviso del DG
Quando la pallina esce lateralmente

Nei seguenti casi e' **obbligatorio** che il gioco **riprenda con il fischio dell'arbitro**:

- inizio del gioco
- segnatura di un gol
- rimessa dal fondo campo
- Time out, inizio e fine
- tiro di rigore
- sospensione dal gioco
- ammonizione
- espulsione di un giocatore
- **casi decisi di volta in volta e notificati da un gesto del DG**

13. RECUPERO di gioco

per **ogni partita**, viene previsto un tempo di recupero fisso di **SEI minuti (tre minuti a gioco)**.
la partita deve terminare con la **vincita di una squadra**.
Se al termine **si e' in parita'** si effettua un **tempo supplementare di cinque minuti**.
Se al termine si e' ancora in parita', di effettuano **tiri di rigore a oltranza per ogni squadra**

14. SOSTITUZIONE Giocatori

e' ammesso il cambio dei giocatori quando la **squadra e' in possesso della pallina** e solo quando il gioco e' fermo
il cambio deve essere effettuato velocemente, pena punizione a favore della squadra avversaria.
Il cambio deve avvenire nell'area della squadra e fuori il campo di gioco.
Il cambio deve essere notificato al **DG e autorizzato**.

15. GIOCO PASSIVO

si ha gioco passivo in tutti quei casi in cui un giocatore trattiene la pallina ferma per piu' di **tre secondi**.
E' considerato passivo anche quando il **portiere ritarda** il rinvio della pallina.
Il rinvio laterale deve essere effettuato rapidamente
Il gioco passivo viene decretato con una punizione a favore della squadra avversaria, nel punto in cui e' avvenuto
Se il gioco passivo viene fatto dal portiere la punizione viene effettuata da fuori area di porta all'altezza **del punto tiro di rigore**.

Cap 6

DIRETTORI di Gara (DG)

La partita e' diretta da un **Direttore di Gara** .(DG)

Egli viene **coadiuvato da un aiutante direttore gara**.(aDG)

E' il direttore di gara che decreta le punizioni.

Aiutante direttore non decide eventuali punizioni o altro, ma riferisce , segnalando il fatto o il tipo di errore commesso.

I direttori di gara **indossano** un vestiario di colore diverso dalle squadre.

Utilizzano un fischietto per richiamare le regole di gioco.

Devono essere presenti nel campo di gioco almeno **60** minuti prima dell'inizio del gioco, facendo redigere ai Capitani delle squadre il modulo presentazione delle squadre e compilare il referto di gioco, che' al termine deve essere firmato dai capitani delle squadre .

Anche il DG al termine dell'incontro deve redigere un proprio referto dell'andamento della partita e di eventuali provvedimenti che avesse adottato, nei riguardi dei giocatori o della squadra.

E' prevista la **regola del vantaggio** che il DG applichera' in quei casi che egli decide debba essere applicata.

All'inizio del gioco il DG **verifica:**

- Le porte,
- il materiale di gioco dei giocatori
- le palline e la loro disponibilita'

Cap 7
norme transitorie

il presente regolamento e' soggetto a modifiche e miglioramenti, fino alla sua stesura finale .

Ultimo aggiornamento: **20.8.2019**

Li, 25.01.2017

REGOLAMENTO BASE

DEL

PIN

PON

BALL

edizione provvisoria 2019

ppb

MODULO PRESENTAZIONE SQUADRA

CAMPIONATO SERIE.	GIRONE .	SVOLTOSI a
(A) SQUADRA OSPITANTE .	(B)SQUADRA OSPITATA.	
A. GIOCATORI(1)	
.....	
.....	
.....	
.....	
RISERVE:	
.....	
TECNICO/DIRIGENTE	
(A) COLORE MAGLIA	(B) COLORE MAGLIA
Il capitano.....	il capitano.....	

MODULO PRESENTAZIONE SQUADRA

CAMPIONATO SERIE.	GIRONE .	SVOLTOSI a
1) SQUADRA OSPITANTE .	(2)SQUADRA OSPITATA.	
A. GIOCATORI (1).....	
.....	
.....	
.....	
.....	
RISERVE:(1)	(2).....	
.....	
TECNICO/DIRIGENTE	
(A) COLORE MAGLIA	(B) COLORE MAGLIA
Il capitano.....	il capitano.....	

REFERATO DI GIOCO

CAMPIONATO SERIE ..

GIRONE

incontro svoltosi a ..

il

Squadre:

squadra **ospitante**..

nr reti

squadra ospitata ..

nr reti

incontro vinto da..

con Nr reti..

Il capitano: SQ Ospitante:

Il capitano: SQ ospitata:

.....

.....

visto: il G.A.

.....

REFERATO DI GIOCO

CAMPIONATO SERIE ..

GIRONE

incontro svoltosi in ..

il.....

Squadre:

squadra **ospitante**..

nr reti

squadra ospitata ..

nr reti

incontro vinto da..

con nr reti..

Il capitano: SQ Ospitante:

Il capitano: SQ ospitata:

.....

.....

visto: il G.A.

.....

RAPPORTO DI GARA DEL D.G.

INCONTRO DEL CAMPIONATO SVOLTOSI A GIRONE
SQUADRA OSPITANTE SQUADRA OSPITATA.....
INCONTRO VINTO DA.. CON nr RETI..
INCONTRO PERSO DA: CON nr RETI

RELAZIONE DI GARA.

.....
.....
.....
.....

SONO STATI PRESI I SEGUENTI PROVVEDIMENTI:

AMMONIZIONI..(SEGNARE I NOMINATIVI E SQUADRA).....
.....
SOSPENSIONI
.....
ESPULSIONI
.....

FIRMATO IL D.G

.....

RAPPORTO DI GARA DEL D.G.

INCONTRO DEL CAMPIONATO SVOLTOSI A GIRONE
SQUADRA OSPITANTE SQUADRA OSPITATA.....
INCONTRO VINTO DA.. CON NR RETI..
INCONTRO PERSO DA .. CON nr RETI

RELAZIONE DI GARA.

.....
.....
.....
.....

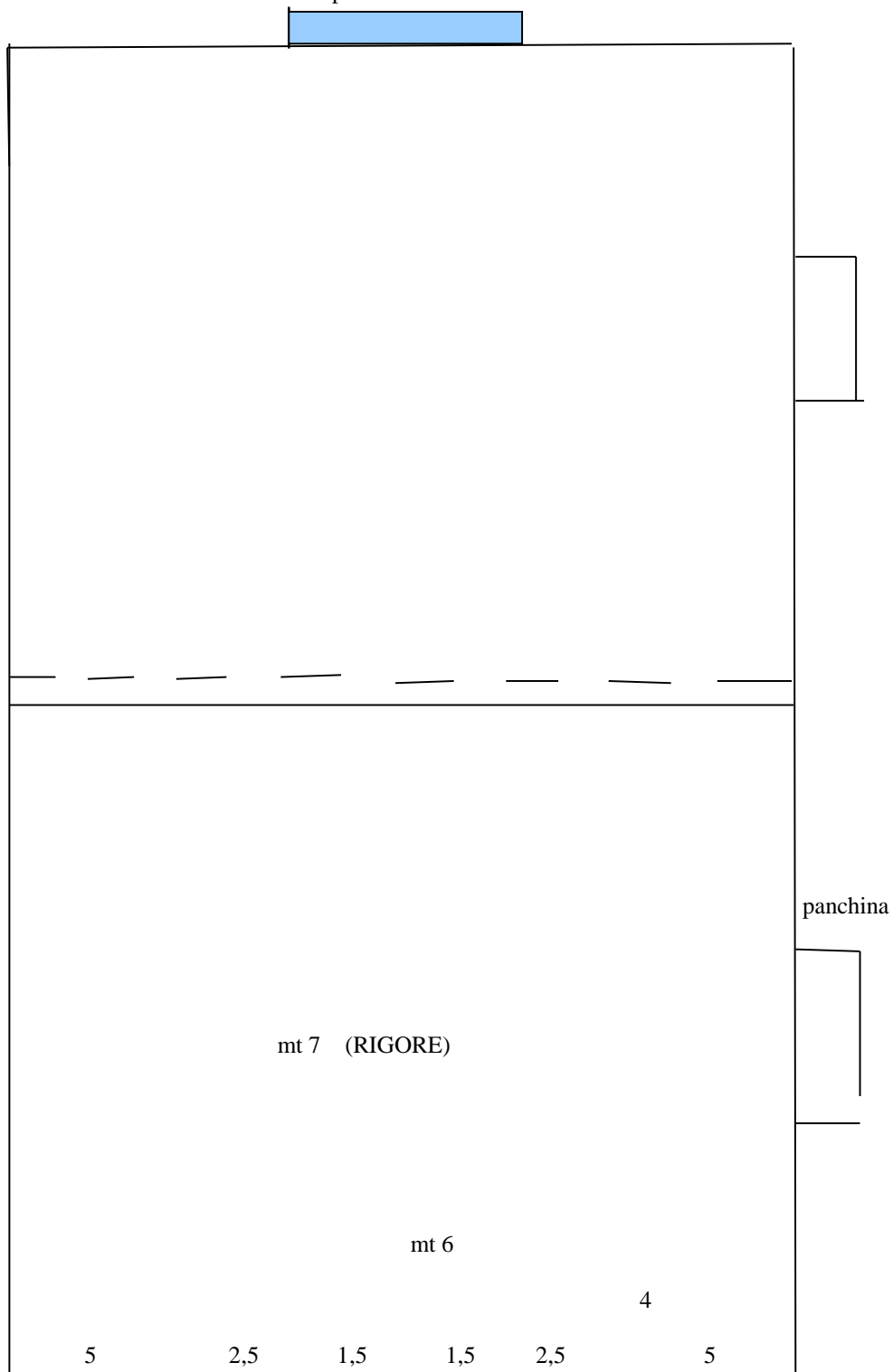
SONO STATI PRESI I SEGUENTI PROVVEDIMENTI:

AMMONIZIONI..(SEGNARE I NOMINATIVI E SQUADRA).....
.....
SOSPENSIONI
.....
ESPULSIONI
.....

FIRMATO IL D.G

.....

IL CAMPO (40x20 Campo base)
le misure di questo campo sono : mt 20x 40
porta mt 3x2



AREA DI PORTA: **5X6** DI PROFONDITA'
TIRO DI RIGORE : MT 7 DAL CENTRO PORTA
LINEE **TRATTEGGIATE** SI TROVANO A 1/5 METRO DALLA LINEA CENTRO CAMPO E
SONO LUNGHE CM 20 CON SPAZIO CM 10