

REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE UISP SDA PALLAPUGNO **(HIT BALL)**

Sommario

Sommario	1
LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP	9
Scopi, finalità e attività UISP	9
Statuto - Art. 1 – Scopi e Finalità	9
Statuto - Art. 2 – Attività Esercitabili	9
Strutture di Attività.....	10
Statuto - Art. 20 – Le Strutture di Attività’	10
Regolamento Nazionale - Art. 57.....	10
Regolamento Nazionale - Art. 58 – Regolamenti Tecnici Strutture di Attività	11
Formazione.....	11
Regolamento Nazionale - Art. 59 - Finalità ed Obiettivi.....	11
Regolamento Nazionale - Art. 13 – I Regolamenti.....	12
Fonti normative.....	12
CARTA DEI PRINCIPI	13
Principi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci.....	13
Principi organizzativi	13
Principi dell’attività	13
Rapporti tra i settori delle strutture di attività.....	14
Principi della giustizia disciplinare	14
LIBRO PRIMO - REGOLAMENTO ORGANICO.....	15
TITOLO I - STRUTTURA.....	15
Art. 001 – Definizione del Regolamento organico.....	15
Art. 002 – Organizzazione	15
Art. 003 – Funzionamento	15
Art. 004 – Incompatibilità.....	15
Art. 005 – Componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).....	15
Art. 006 – Responsabile della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball)	16
Art. 007 – Settori della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).....	16
Art. 008 – Definizione di settore.....	16
Art. 009 – Settore attività.....	16
Art. 010 – Settore arbitrale.....	16
Art. 011 – Settore innovazione e sviluppo	16
Art. 012 – Settore formazione.....	16
Art. 013 – Settore comunicazione	17

Art. 014 – Settore disciplinare.....	17
LIBRO SECONDO - REGOLAMENTO ATTIVITÀ.....	18
TITOLO I – DISPOSIZIONI GENERALI.....	18
Art. 015 – La stagione sportiva.....	18
Art. 016 – Classificazione dell’attività.....	18
TITOLO II – COMUNICAZIONI.....	18
Art. 017 – Comunicato ufficiale.....	18
Art. 018 – Disposizioni Organizzative Annuali (D.O.A.).....	18
Art. 019 – Norme di partecipazione.....	19
TITOLO III – ASSOCIAZIONI E SOCIETÀ.....	19
Art. 020 – Affiliazione all’UISP.....	19
Art. 021 – Iscrizione all’attività.....	19
Art. 022 – Rappresentanza.....	20
TITOLO IV – SOCI TESSERATI.....	20
Art. 023 – Dirigenti.....	20
Art. 024 – Quadri Tecnici.....	20
Art. 025 – Istruttore.....	20
Art. 026 – Allenatore di Primo e Secondo Grado.....	20
Art. 027 – Atleti.....	20
Art. 028 – Designatore Arbitrale.....	21
Art. 029 – Ufficiali di gara.....	21
Art. 030 – Ufficiali di campo.....	21
TITOLO VI – TUTELE.....	21
Art. 031 – Tutela sanitaria.....	21
Art. 032 – Tutela assicurativa.....	21
Art. 033 – Denuncia-querela proposta da un socio UISP nei confronti di altro socio UISP.....	21
Art. 034 – Rapporti tra i vari livelli.....	21
Art. 035 – Norme di partecipazione.....	21
Art. 036 – Partecipazione.....	22
TITOLO VII – ORGANIZZAZIONE DELL’ATTIVITA’.....	22
Art. 037 – Attività e Calendario.....	22
Art. 038 – Campionati.....	22
Art. 039 – Tornei.....	22
Art. 040 – Coppe.....	22
Art. 041 – Manifestazioni promozionali.....	23
Art. 042 – Autorizzazioni allo svolgimento di “tornei”, “coppe” e “manifestazioni promozionali”	23
Art. 043 – Iscrizioni ai campionati, tornei e coppe.....	23
Art. 044 – Limiti per la partecipazione a campionati, tornei e coppe.....	24

Art. 045 – Violazioni delle norme sui limiti per la partecipazione a campionati, tornei e coppe	25
Art. 046 – Squadre della stessa associazione/società nello stesso campionato.....	25
Art. 047 – Gironi, calendari, orari	25
Art. 048 – Deposito cauzionale	25
Art. 049 – Ingiunzione di pagamento	25
TITOLO VIII – IMPIANTI DI GIOCO	26
Art. 050 – Impianti di gioco.....	26
Art. 051 – Efficienza dell'impianto di gioco	26
Art. 052 – Attrezzature del campo di gioco	26
Art. 053 – Mancanza o irregolarità delle attrezzature obbligatoria prima dell'inizio della gara	27
Art. 054 – Irregolarità delle attrezzature indispensabili dopo l'inizio della gara.....	27
Art. 055 – Irregolarità del campo di gioco.....	27
Art. 056 – Impraticabilità del campo di gioco (prima e durante la gara).....	27
Art. 057 – Reclamo avverso le decisioni arbitrali sulla regolarità del campo di gioco e delle attrezzature e sulla praticabilità del campo di gioco	28
Art. 058 – Ingresso agli impianti di gioco.....	28
Art. 059 – Accesso al campo di gioco	28
TITOLO V – TESSERAMENTO	29
Art. 060 – Tesseramento degli Atleti	29
Art. 061 – Tesseramento dei Dirigenti e dei Quadri Tecnici.....	29
Art. 062 – Tesseramento degli Ufficiali di Gara e di Campo.....	29
Art. 063 – Scioglimento del rapporto sportivo con l'Associazione o Società Sportiva d'appartenenza da parte dei Tesserati durante la stagione sportiva	29
Art. 064 – Congedo temporaneo degli Ufficiali di Gara e di Campo.....	30
TITOLO IX – GARE.....	30
Art. 065 – Partecipazione	30
Art. 066 – Limiti alla partecipazione di atleti a gare.....	30
Art. 067 – Posizione irregolare di atleta ed allenatore	30
Art. 068 – Spostamenti gare.....	31
Art. 069 – Designazioni arbitrali	31
Art. 070 – Ordine pubblico	31
Art. 071 – Dirigente accompagnatore	32
Art. 072 – Indennizzi ad associazioni/società.....	32
TITOLO XI – CLASSIFICHE E QUALIFICAZIONI.....	32
Art. 073 – Omologazione delle gare e risultato di parità	32
Art. 074 – Classifica	33
Art. 075 – Precedenze in classifica in caso di parità	33
Art. 076 – Campionato, fase, girone, torneo o coppa con gare a eliminazione diretta	34
Art. 077 – Effetti del ritiro in gara	34

Art. 078 – Ripetizione di gara annullata	35
Art. 079 – Reclami e ricorsi	35
LIBRO TERZO – REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA	35
TITOLO I – HIT BALL	35
Art. 080 – Derivazione dell’hit ball.....	35
Art. 081 – Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina	35
Art. 082 – Definizioni	35
TITOLO II – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE	35
Art. 083 – Campo di gioco.....	35
Art. 084 – Protezioni (bracciali) e pallone.....	36
Art. 085 – Divisa di gioco	36
Art. 086 – Tenuta di gioco.....	36
TITOLO III – FONDAMENTALI.....	37
Art. 087 – Composizione delle squadre.....	37
Art. 088 – Capitano e Vicecapitano	37
Art. 089 – Infortunio ad un giocatore	38
Art. 090 – Sorteggio	38
Art. 091 – Durata della partita	38
Art. 092 – Overtime.....	38
Art. 093 – Hit e autohit	38
Art. 094 – Azione di tiro	39
Art. 095 – Durata dell’azione	39
Art. 096 – Continuità del gioco	39
Art. 097 – Uso della zona franca	39
Art. 098 – Muro.....	39
Art. 099 – Rimessa in gioco.....	40
Art. 100 – Sostituzioni.....	40
TITOLO IV – INFRAZIONI DI GIOCO.....	40
Art. 101 – Tipologia delle infrazioni di gioco	40
Art. 102 – Azioni bruciate.....	40
Art. 103 – Bruciata doppia.....	41
Art. 104 – Bruciata trattenuta.....	41
Art. 105 – Bruciata linea.....	41
Art. 106 – Bruciata piede.....	41
Art. 107 – Bruciata quattro in difesa.....	41
Art. 108 – Fischi arbitrali	42
Art. 109 – Invasioni	42
LIBRO QUARTO – REGOLAMENTO UFFICIALI.....	42
TITOLO I – INTRODUZIONE GENERALE	42

Art. 110 – Assunzione della qualifica	42
Art. 111 – Diritti degli Ufficiali di Gara e di Campo	43
Art. 112 – Doveri degli Ufficiali di Gara e di Campo.....	43
Art. 113 – Disponibilità.....	44
Art. 114 – Direzione di gare non rientranti nell’attività dell’UISP.....	44
Art. 115 – Facoltà degli Ufficiali di Gara o di Campo di partecipare alle gare come atleta, dirigente o allenatore ed obblighi conseguenti.....	44
TITOLO II – COMPITI.....	45
Art. 116 – Ruoli	45
Art. 117 – Arbitri	45
Art. 118 – Assistenti Ufficiali	46
Art. 119 – Refertisti	46
Art. 120 – Segnapunti.....	46
Art. 121 – Cronometristi.....	46
TITOLO III – GESTI ARBITRALI.....	47
Art. 122 – Bruciate	47
Art. 123 – Infrazioni.....	48
Art. 124 – Infrazioni gravi o reiterate	48
Art. 125 – Segnalazione dei punti.....	48
TITOLO IV – DIREZIONE DELLE GARE	48
Art. 126 – Preliminari.....	48
Art. 127 – Riconoscimento.....	48
Art. 128 – Mancata o ritardata presentazione in campo.....	49
Art. 129 – Riconoscimento della causa di forza maggiore	50
Art. 130 – Assenza ed impedimenti degli Ufficiali di Gara	50
Art. 131 – Ritardato arrivo degli Ufficiali di Gara	50
Art. 132 – Assenza ufficiali di campo	51
Art. 133 – Interruzione della gara per difetto del cronometro e contrasti nel punteggio	51
TITOLO V – REFERTO.....	51
Art. 134 – Il Referto di gara	51
Art. 135 – Mancanza o smarrimento referto	51
Art. 136 – Compilazione Referto cartaceo (fronte)	52
Art. 137 – Compilazione Referto (retro).....	52
TITOLO VI – COMPENSI	53
Art. 138 – Rimborsi partite campionati, tornei e coppe.....	53
Art. 139 – Rimborsi trasferte	53
Art. 140 – Rimborsi partite Trofeo delle Regioni	53
Art. 141 – Rate dei rimborsi.....	53
LIBRO QUINTO – REGOLAMENTO DISCIPLINARE.....	54

TITOLO I – NORME GENERALI	54
Art. 142 – Introduzione.....	54
Art. 143 – Obbligatorietà delle disposizioni e norme di comportamento	54
Art. 144 – Responsabilità oggettiva	55
Art. 145 – Principi del processo sportivo	55
Art. 146 – Ammenda.....	55
Art. 147 – Ammonizione.....	55
Art. 148 – Squalifica	55
Art. 149 – Inibizione	56
Art. 150 – Radiazione.....	56
Art. 151 – Richiamo.....	56
Art. 152 – Frode sportiva	56
Art. 153 – Responsabilità oggettiva per atti di frode sportiva	57
Art. 154 – Obbligo di denuncia degli atti di frode.....	57
Art. 155 – Criteri interpretativi	57
Art. 156 – Motivazione dei provvedimenti disciplinari	57
TITOLO II – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DELLE SQUADRE.....	57
Art. 157 – Tipi di sanzioni.....	58
Art. 158 – Ammonizioni di squadra.....	58
Art. 159 – Mancata presentazione.....	58
Art. 160 – Ritardo nella presentazione in campo.....	58
Art. 161 – Formazione incompleta.....	58
Art. 162 – Sconfitta a tavolino	59
Art. 163 – Rinuncia alla partecipazione al Campionato, Torneo o Coppa dopo la scadenza del termine di iscrizione.....	59
Art. 164 – Ritiro dal Campionato, Torneo o Coppa in corso di svolgimento.....	59
Art. 165 – Rinuncia alla disputa di una gara	59
Art. 166 – Ritiro da gara iniziata	60
Art. 167 – Ritiro dal campionato conseguente a rinuncia a gare.....	60
Art. 168 – Rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un campionato.....	60
TITOLO III – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEI GIOCATORI	60
Art. 169 – Tipi di sanzioni.....	60
Art. 170 – Ammonizioni.....	61
Art. 171 – Espulsioni.....	61
Art. 172 – Diffide e squalifiche.....	61
TITOLO IV – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DI ALLENATORI E DIRIGENTI	62
Art. 173 – Tipi di sanzioni.....	62
Art. 174 – Ammonizioni.....	62
Art. 175 – Espulsioni.....	62

Art. 176 – Diffide e squalifiche.....	62
TITOLO V – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI.....	63
Art. 177 – Sanzioni	63
Art. 178 – Ritardo o assenza.....	63
Art. 179 – Riunioni tecniche.....	63
Art. 180 – Referto cartaceo	63
Art. 181 – Comportamento scorretto	64
TITOLO VI – RICORSI	64
Art. 182 – Procedura.....	64
LIBRO SESTO – REGOLAMENTO OMOLOGAZIONE IMPIANTI.....	64
TITOLO I – L’OMOLOGAZIONE	64
Art. 183 – Introduzione.....	64
Art. 184 – Requisiti generali	65
Art. 185 – Criticità e provvedimenti	65
TITOLO II – MISURE E LINEE DI GIOCO	65
Art. 186 – Dimensioni palestra.....	65
Art. 187 – Linee di gioco	65
Art. 188 – Linea di metà campo	66
Art. 189 – Linea di tiro	66
Art. 190 – Linea di difesa	66
Art. 191 – Linea di porta	66
Art. 192 – Irregolarità e sporgenze	66
Art. 193 – Porte	67
TITOLO III – ATTREZZATURE	67
Art. 194 – Traverse.....	67
Art. 195 – Pali e materassi	67
Art. 196 – Attrezzature di gioco necessarie	67
TITOLO IV – CONDIZIONI CAMPO E SPOGLIATOI	68
Art. 197 – Pavimentazione.....	68
Art. 198 – Illuminazione e riscaldamento	68
Art. 199 – Spogliatoi e docce	68
LIBRO SETTIMO – FORMAZIONE	68
TITOLO I – INTRODUZIONE GENERALE	68
Art. 200 – Definizione della formazione	68
Art. 201 – Qualifiche.....	69
Art. 202 – Aree tematiche, programmi, ore di formazione	69
TITOLO II – QUALIFICHE	69
Art. 203 – Qualifica Istruttore.....	69
Art. 204 – Qualifica Allenatore di primo livello	70

Art. 205 – Qualifica Allenatore di secondo livello.....	72
Art. 206 – Qualifica Ufficiale di campo	73
Art. 207 – Qualifica Ufficiale di gara	74
Art. 208 – Aggiornamenti	74
Art. 209 – Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze.....	75
Art. 210 – Riconoscimento Formativo	75
Art. 211 – Albo Formazione	75
Art. 212 – Norma transitoria.....	75
LIBRO OTTAVO – ALLEGATI	76
Referto Fronte	76
Referto retro.....	77

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività UISP

Statuto - Art. 1 – Scopi e Finalità

1. L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagoniste del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.
2. L'UISP è un'Associazione nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.
3. L'UISP sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone e tra i popoli e coopera con quanti condividono questi principi.
4. L'UISP promuove:
5. la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;
6. la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione;
7. la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;
8. stili di vita attivi incentrati sul movimento;
9. la cooperazione, anche nella sua forma decentrata, lo sviluppo e la solidarietà internazionale;
10. la cultura della condivisione delle scelte in un contesto comunitario che educhi ai principi di partecipazione, corresponsabilità, non violenza e sostenibilità;
11. la cultura della legalità per la lotta contro le mafie e ogni forma di criminalità;
12. la valorizzazione dei beni culturali, monumentali e artistici.
13. L'UISP non persegue fini di lucro diretto o indiretto in conformità con quanto previsto dalle normative vigenti ed è retta da norme statutarie/regolamentari ispirate al principio di partecipazione all'attività sociale da parte di chiunque e in condizioni di uguaglianza e pari opportunità.
14. L'UISP promuove e realizza attività d'interesse generale, anche mediante la produzione e lo scambio di beni e servizi di utilità sociale, secondo principi mutualistici e solidaristici, in attuazione del principio di sussidiarietà

Statuto - Art. 2 – Attività Esercitabili

1. L'attività sportiva della UISP è di natura dilettantistica ed è retta dalle norme statali che la disciplinano, l'UISP promuove lo sviluppo associativo e organizza attività multidisciplinari quali:
2. attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:
3. promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
4. attività non agonistica, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
5. attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;
6. attività formative dirette ai tecnici, agli educatori ed agli operatori sportivi e/o ad altre figure simili. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione sportiva nazionale,

Disciplina Sportiva associata o altro Ente di promozione sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale;

7. attività di solidarietà sociale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;
8. attività strumentali a favorire la socializzazione e la crescita dei soci e della collettività quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, attività di tempo libero e turistiche, culturali, artistiche, ludiche, sociali, di protezione civile, di tutela ambientale, di servizio alla persona, di gestione e costruzione impianti, informazione ed editoria, organizzazione di eventi;
9. attività di ricerca negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;
10. L'UISP può svolgere anche attività di natura economica e strumentale al perseguimento delle finalità istituzionali, ivi incluse operazioni mobiliari ed immobiliari ritenute utili per il conseguimento dell'oggetto sociale, prestare fidejussioni e garanzie reali nei confronti di ogni livello associativo UISP, dei soggetti affiliati e delle società partecipate nel rispetto delle norme di legge.
11. E' compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività.

Strutture di Attività

Statuto - Art. 20 – Le Strutture di Attività'

1. Le strutture di attività, istituite con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposte allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad esse sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.
2. Esse promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organismi del rispettivo livello.
3. Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili delle strutture di attività previo consultazione, da effettuarsi nell'assemblea delle affiliate per il livello territoriale, e con le Strutture di attività del livello inferiore per il livello regionale e nazionale.
4. Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare strutture di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di struttura di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati consecutivi.
5. Ogni struttura di attività deve dotarsi di un proprio Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale UISP.
6. Ogni struttura di attività provvede ad istituire specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.
7. I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Nazionale di attività.
8. Le strutture di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.

Regolamento Nazionale - Art. 57

1. Il Consiglio Nazionale su proposta della Direzione Nazionale con specifica delibera istituisce le Strutture di Attività e stabilisce le specifiche attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali, Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare le Strutture di Attività del relativo

- livello.
2. Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività, in accordo con i Settori Nazionali Tesseramento e Organizzazione, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Direzione Nazionale per le decisioni conseguenti.
 3. Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le responsabili delle proprie Strutture di Attività previa consultazione, da effettuarsi nell'assemblea delle affiliate per il livello territoriale, e con le Strutture di Attività del livello inferiore per il livello regionale e nazionale.
 4. Le Assemblee delle Strutture di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e convocate dal/dalla Presidente almeno 15 giorni prima del loro svolgimento e saranno rivolte, a livello territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente la Struttura di Attività da nominare.
 5. Alle Assemblee consultive territoriali partecipa per ciascuna affiliata un/una proprio/a rappresentante, a quelle Regionali e Nazionali il/la responsabile delle Strutture di Attività del livello inferiore.
 6. Le Strutture di Attività possono essere composte da un numero di componenti compreso tra un minimo di 3 ed un massimo di 20 a seconda dell'insediamento associativo.
 7. I/le Componenti e i/le responsabili delle Strutture di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.
 8. Le proposte delle Strutture di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
 9. Delle riunioni delle Strutture di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente alla Direzione UISP del competente livello.
 10. La convocazione delle riunioni delle Strutture di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Direzione UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.
 11. Le Strutture di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.
 12. Per il coordinamento delle Strutture di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.

Regolamento Nazionale - Art. 58 – Regolamenti Tecnici Strutture di Attività

1. Ogni Struttura di Attività deve dotarsi di un proprio Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi (eventuale), dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tali Regolamenti dovranno essere approvati dal Consiglio Nazionale.
2. Le Strutture di Attività propongono alla Direzione del rispettivo livello: l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.

Formazione

Regolamento Nazionale - Art. 59 - Finalità ed Obiettivi

1. Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.
2. L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.
3. Le attività esercitate di cui all'art.2 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori,

educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo la normativa di cui all'Art. precedente.

Regolamento Nazionale - Art. 13 – I Regolamenti

1. Il Consiglio Nazionale al fine di dare piena attuazione e disciplinare le previsioni statutarie e regolamentari approva:
 - a) Il Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;
 - b) Il Regolamento Formazione UISP;
 - c) Il Regolamento Amministrativo Gestionale UISP.

Fonti normative

1. Sono fonti normative in ordine di importanza:
 - a) Statuto UISP;
 - b) Regolamento Nazionale UISP;
 - c) Codice etico UISP;
 - d) Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;
 - e) Regolamento Formazione UISP;
 - f) Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;
 - g) Atti e disposizioni UISP Nazionale;
 - h) Carta dei principi;
 - i) Regolamento organico;
 - j) Regolamenti attività, formazione e disciplina;
 - k) Regole di gioco/disciplina;
 - l) Disposizioni Struttura di Attività Nazionale;
 - m) Disposizioni delle Strutture di Attività Regionali;
 - n) Disposizioni delle Strutture di Attività Territoriali.

CARTA DEI PRINCIPI

Principi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

- a) **Principio della personalità:** l'attività svolta dall' UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrificino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
- b) **Principio della partecipazione all'attività:** il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
- c) **Principio di no profit:** qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivoglia profitto.
- d) **Principio di solidarietà:** i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
- e) **Principio di lealtà:** ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Principi organizzativi

- a) **Principio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
- b) **Principio di pari opportunità:** la UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
- c) **Principio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
- d) **Principio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale UISP.
- e) **Principio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
- f) **Principio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai principi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili). La norma contraria a tali principi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi inapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
- g) **Principio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
- h) **Principio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Principi dell'attività

- a) **Principio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono

concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.

- b) **Principio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta UISP dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy UISP. Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
- c) **Principio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'UISP ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
- d) **Principio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
- e) **Principio di omogeneità:** l'attività è normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
- f) **Principio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori delle strutture di attività

- a) **Principio di collaborazione:** gli incarichi all'interno delle Strutture di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore della Struttura di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei principi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Principi della giustizia disciplinare

- a) **Principio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
- b) **Principio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
- c) **Principio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
- d) **Principio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
- e) **Principio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

LIBRO PRIMO - REGOLAMENTO ORGANICO

TITOLO I - STRUTTURA

Art. 001 – Definizione del Regolamento organico

1. Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento della Struttura di Attività (di seguito denominata anche UISP SdA Pallapugno (Hit Ball)) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Art. 002 – Organizzazione

1. La UISP organizza attività di Hit Ball attraverso la specifica UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
2. L'attivazione, una volta istituita la SdA nazionale, di una UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Art. 003 – Funzionamento

1. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) è composta a tutti i livelli da:
 - a) Responsabile, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
 - b) Componenti (da 3 a 20 a seconda dell'insediamento associativo), nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
 - c) Organigramma Tecnico, nominato dalla Direzione del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
 - Attività
 - Settore attività Campionati, Tornei e Coppe
 - Settore attività Giovanile
 - Settore Tecnico Arbitrale
 - Innovazione e sviluppo
 - Formazione e ricerca
 - Comunicazione
 - Disciplinare
 - Giudice / Commissione disciplinare primo grado
 - Commissione disciplinare secondo grado

Art. 004 – Incompatibilità

1. La carica, nell'ambito UISP, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile SdA Hit Ball a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità SdA.
2. La carica di componente degli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica UISP.
3. L'incarico di componente della Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altri incarichi UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) a tutti i livelli.

Art. 005 – Componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball)

1. I Componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
2. Questi sono convocati dal Responsabile della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) per le decisioni in materia di:
 - a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;

- b) svolgimento attività e formazione;
 - c) individuazione delle figure soggette a formazione;
 - d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Direzione competente;
 - e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
 - f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;
3. Le decisioni e proposte dei componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
 4. La convocazione delle riunioni delle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Direzione UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Art. 006 – Responsabile della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball)

1. Il Responsabile della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP. È responsabile del regolare funzionamento della struttura e dei relativi Settori. Ha il compito di:
 - a) rappresentare la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball);
 - b) presentare, annualmente, ai componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) il programma di attività e il relativo budget;
 - c) proporre ai componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) i nominativi dei Responsabili di settore.
 - d) convocare e coordinare i componenti della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) e di coordinare il proprio organigramma.

Art. 007 – Settori della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball)

1. I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Art. 008 – Definizione di settore

1. I Settori sono i rami organizzativi delle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) a tutti i livelli e si dividono in: attività, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, comunicazione e disciplina.

Art. 009 – Settore attività

1. Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
2. Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Art. 010 – Settore arbitrale

1. Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
2. Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, omologatori, arbitri, assistenti arbitrali, etc.

Art. 011 – Settore innovazione e sviluppo

1. Il Settore innovazione e sviluppo ha il compito di curare i nuovi progetti e le nuove forme di attività.
2. Il Settore innovazione e sviluppo è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Art. 012 – Settore formazione

1. Il Settore formazione e ricerca ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche

e la ricerca.

2. Il Settore formazione e ricerca è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Art. 013 – Settore comunicazione

1. Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione.
2. Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Art. 014 – Settore disciplinare

1. Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare.
2. Il Settore disciplinare è composto da:
 - a) Giudice / Commissione disciplinare primo grado
 - b) Commissione disciplinare secondo grado

LIBRO SECONDO - REGOLAMENTO ATTIVITÀ

TITOLO I – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 015 – La stagione sportiva

1. La stagione sportiva ha inizio il 1° settembre e termina il 31 agosto successivo.

Art. 016 – Classificazione dell'attività

1. La UISP organizza, attraverso la propria UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:
 - a) nella sua dimensione dello sport per tutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
 - b) non agonistiche / non competitive, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
 - c) non agonistiche / competitive;
 - d) agonistiche / competitive.
2. Per le attività di cui al precedente comma 1 punti c) e d) sono previsti i seguenti campionati:

a) ECCELLENZA A1	M/F/Misto da 14 anni in poi
b) ECCELLENZA A2	M/F/Misto da 14 anni in poi
c) ECCELLENZA B1	M/F/Misto da 14 anni in poi
d) ECCELLENZA B2	M/F/Misto da 14 anni in poi
e) ECCELLENZA C1	M/F/Misto da 14 anni in poi
f) MASTER	M/F/Misto da 14 anni in poi
g) ECCELLENZA FEMMINILE	F da 14 anni in poi
h) UNDER 14	M/F/Misto da 10 a 14 anni
i) UNDER 17	M/F/Misto da 14 a 17 anni
j) COPPA NAZIONALE	M/F/Misto da 14 anni in poi
k) TROFEO DELLE REGIONI	M/F/Misto da 14 anni in poi
3. Sono previste le seguenti discipline:
 - a) Pallapugno (HIT BALL)

TITOLO II – COMUNICAZIONI

Art. 017 – Comunicato ufficiale

1. Il Comunicato ufficiale è il documento nel quale devono essere pubblicati, a pena di nullità, tutti gli atti, le delibere e le disposizioni emanate dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di ogni livello.
2. La conoscenza del Comunicato ufficiale deve essere garantita a tutte le Associazioni/Società partecipanti all'attività, tramite:
 - a) la pubblicazione dello stesso sul sito web della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente;
 - b) l'invio direttamente alle Associazioni/Società tramite e-mail;
 - c) nel caso di impossibilità a recepire il documento con le modalità descritte nel presente Art. comma 2 lettere a e b, il ritiro dello stesso, da parte dei Soci delle Associazioni/Società, presso la Segreteria della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente o in altre sedi indicate nelle Norme di partecipazione;
3. I Comunicati ufficiali si ritengono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione.

Art. 018 – Disposizioni Organizzative Annuali (D.O.A.)

1. Entro il 31 Agosto di ogni anno, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) Nazionale diramerà le "Disposizioni Organizzative Annuali" contenenti tutte le disposizioni e le informazioni utili all'organizzazione dell'attività per la stagione sportiva nonché le "Norme di partecipazione" relative ai campionati e ai tornei nazionali.
2. Le D.O.A. saranno trasmesse a tutte le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) Regionali e Territoriali e pubblicate sui canali ufficiali UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
3. Le D.O.A. entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) Nazionale mediante la pubblicazione delle stesse integrazioni o modifiche in apposito Comunicato ufficiale.

Art. 019 – Norme di partecipazione

1. Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano l'organizzazione e lo svolgimento di ogni singolo Campionato, Torneo o Coppa. Le stesse devono essere elaborate da un gruppo di lavoro che deve valutare la loro compatibilità con le altre dell'ordinamento.
2. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) deve pubblicare le Norme di partecipazione sul proprio Comunicato Ufficiale.
3. Le Norme di partecipazione devono essere approvate dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di livello superiore prima della loro pubblicazione e devono come minimo indicare:
 - a) la tipologia dell'attività (competitiva/non competitiva);
 - b) l'ambito (agonistico/non agonistico);
 - c) la categoria (maschile/femminile/misto/giovanile);
 - d) le modalità e i termini per l'iscrizione delle squadre ai Campionati, ai Tornei o alle Coppe;
 - e) la tempistica di svolgimento dei Campionati, dei Tornei o delle Coppe;
 - f) la formula di svolgimento dei Campionati, dei Tornei o delle Coppe;
 - g) le eventuali limitazioni per la partecipazione relativi ai singoli Campionati, Tornei e Coppe;
 - h) le eventuali deroghe al presente R.T.N., indicando anche l'articolo derogato;
 - i) il recapito presso il quale devono essere inoltrati eventuali ricorsi e/o istanze;
 - j) qualsiasi altra informazione la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente ritenga opportuno pubblicare.
4. Le Norme di partecipazione entreranno in vigore dal giorno della loro pubblicazione sui canali UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) che le ha emanate e, se necessario, potranno essere integrate o modificate dalla stessa UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) mediante la pubblicazione delle integrazioni/modifiche in apposito Comunicato ufficiale.

TITOLO III – ASSOCIAZIONI E SOCIETÀ

Art. 020 – Affiliazione all'UISP

1. Le persone fisiche e le Associazioni/Società che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
2. L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei principi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Art. 021 – Iscrizione all'attività

1. Le Associazioni e Società Sportive affiliate, per partecipare alle attività UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), devono:
 - a) Inoltrare alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) territorialmente competente, nei modi e nei termini fissati nelle Norme di partecipazione, apposita domanda d'iscrizione

- sottoscritta dal Presidente o dal suo delegato;
- b) Versare la quota d'iscrizione prevista e la cauzione (obbligatoria);
- c) Dichiarare gli indirizzi e i recapiti dell'Associazione o Società Sportiva, del Presidente e dei Dirigenti;
- d) Essere in regola con il tesseramento.

Art. 022 – Rappresentanza

1. Durante lo svolgimento delle gare, rappresentano l'Associazione o Società Sportiva, in ordine di importanza: il Dirigente accompagnatore, l'Allenatore, il Capitano della squadra.

TITOLO IV – SOCI TESSERATI

Art. 023 – Dirigenti

1. Sono considerati Dirigenti, nell'ambito dell'attività sportiva della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), coloro che sottoscrivono l'apposita tessera e abbiano compiuto il diciottesimo anno di età.
2. I Dirigenti possono svolgere anche le funzioni di Atleti per la medesima Associazione o Società Sportiva.
3. I Dirigenti possono svolgere le funzioni di Atleta per altre Associazioni o Società sportive nel rispetto delle norme di Etica Sportiva.
4. Per poter partecipare all'attività come Atleta, il Dirigente deve rispettare le normative previste per il tesseramento degli Atleti e per la tutela sanitaria.

Art. 024 – Quadri Tecnici

1. Sono Quadri Tecnici:
 - a) l'Operatore Sportivo di base;
 - b) l'Istruttore;
 - c) l'Allenatore di Primo Grado;
 - d) l'Allenatore di Secondo Grado;

Art. 025 – Istruttore

1. Sono classificati Istruttori coloro che:
 - a) Hanno compiuto la maggiore età;
 - b) Hanno superato l'esame di abilitazione;
 - c) Sono iscritti all'apposito Albo;
 - d) Hanno sottoscritto l'apposita tessera;

Art. 026 – Allenatore di Primo e Secondo Grado

2. Sono classificati Allenatori coloro che:
 - a) Hanno compiuto la maggiore età;
 - b) Hanno superato l'esame di abilitazione;
 - c) Sono iscritti all'apposito Albo;
 - d) Hanno sottoscritto l'apposita tessera;

Art. 027 – Atleti

1. Sono classificati Atleti tutti i Soci tesserati che svolgono l'attività di hit ball con un'Associazione o Società Sportiva affiliata UISP partecipante a manifestazioni organizzate dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. Gli Atleti, all'atto del tesseramento per un'Associazione o Società sportiva, instaurano con questa un rapporto sportivo annuale in riferimento alla stagione corrente.

3. Gli Atleti possono tesserarsi anche come Dirigenti per la medesima Associazione o Società sportiva o per altra Associazione o Società Sportiva.

Art. 028 – Designatore Arbitrale

1. Il Designatore arbitrale presceglie gli Arbitri e gli Assistenti ufficiali incaricati di dirigere le partite. Nelle proprie scelte il Designatore deve attenersi alle indicazioni fornitegli dal Responsabile del Settore arbitrale.
2. Nella scelta degli Arbitri incaricati di dirigere le fasi nazionali deve tenere conto delle indicazioni dei Coordinatori dei Settori arbitrali delle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) regionali.

Art. 029 – Ufficiali di gara

1. Sono Ufficiali di gara:
 - a) gli Arbitri;
 - b) gli Assistenti Ufficiali.

Art. 030 – Ufficiali di campo

1. Sono Ufficiali di campo:
 - a) i Refertisti;
 - b) i Segnapunti;
 - c) i cronometristi.

TITOLO VI – TUTELE

Art. 031 – Tutela sanitaria

1. La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Art. 032 – Tutela assicurativa

1. Al tesseramento e Affiliazione UISP è abbinata una polizza assicurativa automatica le cui condizioni sono contenute nei documenti consegnati dall'Ufficio tesseramento UISP all'atto dell'affiliazione stessa.
2. Le Associazioni e Società sportive e i Tesserati possono contrarre anche altre polizze assicurative.

Art. 033 – Denuncia-querela proposta da un socio UISP nei confronti di altro socio UISP

1. I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Art. 034 – Rapporti tra i vari livelli

1. Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/concertazione con calendari dei livelli superiori.
2. Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Art. 035 – Norme di partecipazione

1. Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati UISP, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Art. 036 – Partecipazione

1. E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

TITOLO VII – ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITA'

Art. 037 – Attività e Calendario

1. Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) sono inserite nel calendario ufficiale, nella specifica piattaforma web UISP-CONI a tutti i livelli e su tutti gli altri canali ufficiali UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. Le manifestazioni si suddividono in:
 - a) Campionati
 - b) Tornei
 - c) Coppe
 - d) Manifestazioni

Art. 038 – Campionati

1. Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive competitive di qualunque categoria e livello tese a stabilire una graduatoria tra le squadre partecipanti; la vincitrice sarà nominata Campione del relativo livello.
2. I Campionati possono altresì prevedere più categorie di merito. Le categorie di merito non devono essere necessariamente collegate fra loro da meccanismi di promozione e retrocessione.
3. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Campionato" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 039 – Tornei

1. Sono classificati Tornei le manifestazioni sportive competitive agonistiche o non agonistiche/promozionali.
2. E' organizzata tramite "Tornei agonistici" l'attività a carattere agonistico con modalità competitive per cui è previsto l'accesso alle fasi finali dei campionati assoluti.
 1. E' organizzata tramite "Tornei promozionali" l'attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive per cui non è previsto l'accesso a più fasi di diverso livello e tutta l'attività a carattere non agonistico e non competitivo.
 2. I "Tornei" possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e possono essere organizzati oltre che dalle rispettive UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.
3. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Torneo" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 040 – Coppe

1. Sono classificate come Coppe le manifestazioni sportive competitive agonistiche o non agonistiche/promozionali.
2. E' organizzata tramite "Coppe agonistiche" l'attività a carattere agonistico con modalità competitive che può articolarsi in più fasi e prevedere l'accesso a eventuali fasi Finali.
3. E' organizzata tramite "Coppe promozionali" l'attività a carattere promozionale e amatoriale con modalità competitive per cui non è previsto l'accesso a più fasi di diverso livello e tutta

l'attività a carattere non agonistico e non competitivo.

4. Le "Coppe" possono essere di livello nazionale, regionale, territoriale e possono essere organizzate oltre che dalle rispettive UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), anche in collaborazione con le Associazioni/Società sportive affiliate.
5. Le modalità di accesso, le formule di svolgimento e la competenza organizzativa di ogni "Coppa" a qualsiasi livello, devono essere regolamentate da specifiche "Norme di partecipazione".

Art. 041 – Manifestazioni promozionali

1. Sono "Manifestazioni promozionali" tutte le attività a carattere non agonistico e non competitivo a mero scopo promozionale che non sono regolamentate o possono essere solo parzialmente regolamentate dal presente R.T.N.
2. Tutte le "Manifestazioni promozionali" devono pertanto essere regolamentate da uno specifico "Regolamento" e possono essere organizzate oltre che dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, anche dalle Associazioni/Società sportive affiliate.

Art. 042 – Autorizzazioni allo svolgimento di "tornei", "coppe" e "manifestazioni promozionali"

1. Nel caso di "Tornei", "Coppe" o "Manifestazioni promozionali" organizzati da Associazioni/Società affiliate alla UISP, le stesse sono soggette al rilascio di preventiva *Autorizzazione* da parte della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente per livello di attività.
2. La richiesta di autorizzazione deve essere formalizzata alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente almeno 15 gg. prima dell'inizio del torneo o della manifestazione e deve come minimo contenere:
 - a) La programmazione ufficiale della manifestazione o del torneo, con evidenziato il giorno, la data, l'orario, la località e l'impianto sportivo di svolgimento di ciascuna gara;
 - b) Le Norme di partecipazione alla manifestazione o al torneo;
 - c) Il nominativo ed i riferimenti della manifestazione o del torneo;
 - d) Se presente, L'elenco dei nominativi che compongono il "Comitato organizzatore".
3. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente ha facoltà di richiedere all'organizzazione tutte le variazioni ritenute opportune e, in caso di mancata accettazione delle stesse, può non autorizzare la disputa della manifestazione o del torneo.
4. In tutte le manifestazioni e in tutti i tornei organizzati da Associazioni/Società affiliate alla UISP e preventivamente autorizzati, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente ha comunque sempre il compito di provvedere in maniera esclusiva a:
 - a) effettuare il sorteggio per l'abbinamento delle squadre partecipanti secondo lo schema esposto nelle Norme di partecipazione;
 - b) designare gli arbitri e gli eventuali ufficiali di campo;
 - c) effettuare, prima dell'inizio delle gare, il controllo delle posizioni dei giocatori, compresa la verifica dei tesseramenti;
 - d) omologare le gare e procedere alla compilazione delle classifiche;
 - e) emettere, tramite il proprio organo di giustizia competente, tutti i provvedimenti disciplinari che si rendano necessari ai sensi del Regolamento Disciplinare e comminare tutte le sanzioni le ammende eventualmente previste nelle Norme di partecipazione;
 - f) emettere gli eventuali Comunicati Ufficiali.
5. Tutte le spese sostenute dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) per l'espletamento delle suddette funzioni sono totalmente a carico dell'organizzazione.

Art. 043 – Iscrizioni ai campionati, tornei e coppe

1. Le iscrizioni ai Campionati, ai Tornei e alle Coppe di qualsiasi livello, debbono essere presentate alle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competenti, nelle modalità e nei termini previsti nelle specifiche "Norme di partecipazione".
2. Ogni squadra avente diritto, in base alla classifica a squadre della stagione agonistica precedente, può iscriversi alle competizioni ufficiali organizzate dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball). La società o il dirigente responsabile di squadra, inderogabilmente entro i tempi stabiliti dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), deve consegnare via mail al responsabile di serie ed alla segreteria il modulo d'iscrizione debitamente compilato e la ricevuta del versamento della quota richiesta a seconda di quanto sancito dalle "Norme di partecipazione" pubblicate precedentemente all'inizio di ogni competizione.
3. Il responsabile o rappresentante della squadra o della società a cui appartiene la squadra, firmatario del modulo di iscrizione al campionato, si impegna a:
 - a) mettere a disposizione o fornire copia ai componenti della squadra del Regolamento di Gioco e del Regolamento Disciplinare;
 - b) dare tempestiva notizia ai componenti della squadra riguardo a tutte le informazioni provenienti dal Responsabile UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), dal responsabile del campionato, dal responsabile di serie, dal Giudice e/o dalla Commissione Disciplinare, relative al calendario delle partite, ad eventuali spostamenti delle partite, alle omologazioni, ai verbali della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), ai provvedimenti disciplinari, ecc.;
 - c) informare i componenti della squadra per quanto riguarda i premi, le nomination per i premi e l'eventuale partecipazione all'All Star Game;
 - d) ritirare a fine campionato la cauzione versata ad inizio anno secondo le indicazioni della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball);
 - e) delegare altra persona rappresentante la squadra, informando il responsabile del campionato e il responsabile di serie, qualora non sia possibile ottemperare a quanto sopra in prima persona.
4. Le squadre vengono iscritte al Campionato Assoluto nella categoria Alla quale hanno diritto a seguito dei risultati conseguiti la stagione precedente. Esse possono cambiare sia nome che la totalità dei giocatori purché venga rispettato uno dei seguenti punti:
 - a) il responsabile di squadra e/o la società sportiva alla quale la squadra appartiene siano gli stessi;
 - b) la società o il responsabile di squadra, se questa non dovesse far parte di alcuna società, abbia ceduto la squadra a terzi (sia società che nuovi responsabili di squadra) previa comunicazione da ambe le parti al Responsabile del Campionato.
5. Entro la scadenza delle iscrizioni dei vari tornei ogni società sportiva deve inviare alla Commissione Disciplinare e per conoscenza al Responsabile del Campionato e di Serie l'elenco delle squadre iscritte appartenenti alla Società stessa, completo dei nomi dei giocatori. Quindi colui che firma il modulo di adesione al momento dell'iscrizione verrà considerato delegato dalla Società.
6. Una squadra di nuova formazione o che decide di cambiare nome non può:
 - a) scegliere un nome già adottato in passate edizioni del Campionato Assoluto da un'altra squadra senza il consenso della società alla quale questa apparteneva o del responsabile di squadra se la stessa era indipendente;
 - b) adottare il nome di una squadra già iscritta in una qualunque Serie del Campionato Assoluto precedente

Art. 044 – Limiti per la partecipazione a campionati, tornei e coppe

1. Le "Norme di partecipazione" ai singoli Campionati, ai singoli Tornei e alle singole Coppe dovranno specificare le eventuali limitazioni.
2. Ogni qualsivoglia eccezione a queste limitazioni dovrà essere valutato e approvato dalla SDA Hit Ball di competenza.

Art. 045 – Violazioni delle norme sui limiti per la partecipazione a campionati, tornei e coppe

1. La violazione delle norme sui limiti per la partecipazione a Campionati, Tornei e Coppe definite nell'Art. 043 del presente R.T.N. o comunque, la partecipazione a gare di atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascuna manifestazione, la falsità nelle dichiarazioni o attestazioni richieste anche da specifiche disposizioni, costituiscono infrazioni disciplinari sanzionabili ai sensi dell'Art. 163 del presente R.T.N.

Art. 046 – Squadre della stessa associazione/società nello stesso campionato

1. Nei Campionati e nei Tornei è ammessa la partecipazione di più squadre di una stessa Associazione/Società, ma è vietato agli atleti il passaggio ad altra squadra della stessa Associazione/Società per tutta la durata del Campionato, Torneo o Coppa.

Art. 047 – Gironi, calendari, orari

1. Le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) che organizzano i singoli Campionati, Tornei o Coppe definiscono, secondo le modalità stabilite nelle Norme di partecipazione, i gironi, il calendario e l'orario delle gare di tutte le fasi del Campionato o del Torneo.
2. La formazione dei gironi, i calendari e gli orari delle gare devono essere pubblicati sul Comunicato ufficiale e diventano definitivi ed inappellabili dal momento della loro pubblicazione.

Art. 048 – Deposito cauzionale

1. Le Associazioni/Società che si iscrivono ad un Campionato, Torneo o Coppa organizzato dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di ogni livello, sono obbligate a portare a termine il predetto Campionato, Torneo o Coppa.
2. A garanzia di tale obbligo le Associazioni/Società sono tenute al versamento di un deposito cauzionale, nei termini e nell'entità fissata delle "Norme di partecipazione" del Campionato, Torneo o Coppa.
3. Nel caso in cui un'Associazione/Società iscriva più di una squadra alla stessa manifestazione è tenuta al versamento di un deposito cauzionale pari all'entità fissata delle "Norme di partecipazione" del Campionato, Torneo o Coppa per ogni squadra iscritta.
4. Nel caso in cui un'Associazione/Società si iscriva a più manifestazioni deve rispettare quanto disposto dai commi 1) e 2) del presente Art.
5. Nel caso in cui un'Associazione/Società veda il suo deposito cauzionale iniziale diminuito di almeno il 50% a seguito delle sanzioni comminate durante l'anno, l'Associazione/Società stessa è tenuta a versare nuovamente il 50% della somma depositata inizialmente. Questo succederà ogni volta che si raggiungerà la soglia del 50%.
6. A manifestazione terminata, una volta emesso il Comunicato ufficiale definitivo con gli ultimi provvedimenti disciplinari relativi al Campionato, Torneo o Coppa, il deposito cauzionale al netto di quanto eventualmente dovuto dall'Associazione o Società verrà reso all'Associazione o Società medesima.

Art. 049 – Ingiunzione di pagamento

1. Le Associazioni/Società partecipanti ai Campionati e ai Tornei sono tenute ad adempiere, nei termini fissati dalle specifiche "Norme di partecipazione", ai versamenti delle somme dovute, per qualsiasi ragione o causa al Comitato UISP competente.
2. Nel caso di mancato pagamento nei termini, le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) tramite il competente Comitato UISP, ingiungeranno all'Associazione/Società inadempiente di produrre, entro 15 gg. dalla data di ingiunzione del pagamento, la documentazione attestante l'avvenuto versamento di quanto dovuto.

3. Qualora un'Associazione/Società, nonostante la preventiva ingiunzione di pagamento, non si attenga a quanto sopra, verrà considerata a tutti gli effetti esclusa dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione, a seconda dei casi, di quanto previsto dagli Artt. 38, 39 e 40 del presente R.T.N..

TITOLO VIII – IMPIANTI DI GIOCO

Art. 050 – Impianti di gioco

1. Per impianto di gioco si intende la struttura, nella sua interezza, in cui vengono disputate le gare previste nei campionati, nei tornei e nelle coppe organizzate dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di ogni livello o da Associazioni/Società affiliate.
2. L'impianto di gioco è costituito almeno da:
 - a) Un campo di gioco (Art. 186, Art. 187, Art. 188, Art. 189, Art. 190, Art. 191, Art. 192, Art. 193, Art. 194, Art. 195, Art. 197, Art. 198);
 - b) Le attrezzature obbligatorie (Art. 196);
 - c) Idonei spogliatoi per gli atleti (Art. 199)
3. Il campo di gioco, in generale, deve avere le caratteristiche indicate nel Regolamento Omologazione Impianti al Libro Sesto del presente R.T.N.

Art. 051 – Efficienza dell'impianto di gioco

1. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, è responsabile della regolarità dell'impianto sportivo ed in particolare del campo di gioco e delle sue attrezzature, dell'agibilità del medesimo. Essa, deve inoltre garantire la buona efficienza degli spogliatoi per gli arbitri, ufficiali di campo e per gli atleti.
2. Prima di ogni gara, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare deve verificare in tempo utile lo stato di efficienza dell'impianto di gioco.
3. Nel caso in cui la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) non fosse la diretta responsabile, ma lo fosse l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, e si riscontrassero gravi e rilevanti anomalie all'impianto di gioco, tali da rendere lo stesso indisponibile, la stessa Associazione/Società deve dare comunicazione di detta indisponibilità almeno 24 ore prima dell'inizio della gara, alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente ed all'Associazione/Società ospitata o seconda nominata nel calendario gare.
4. Nel caso di indisponibilità dell'impianto di gioco di cui al precedente comma 3, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente può:
 - a) In caso di fondati e comprovati motivi non imputabili all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, concedere il rinvio della gara;
 - b) sanzionare l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare con quanto previsto dall'Art. 162 del presente R.T.N.

Art. 052 – Attrezzature del campo di gioco

1. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve consegnare agli arbitri 15 minuti prima dell'orario di inizio della gara, le attrezzature obbligatorie previste dall'Art. 194, Art. 195, Art. 196 del presente R.T.N.
2. Se le attrezzature indispensabili ed in via subordinata le corrispondenti attrezzature di riserva, mancano o presentano rilevanti irregolarità, la gara non potrà iniziare o proseguire con le conseguenze previste dall'Art. 162 del presente R.T.N.
3. Per irregolarità rilevanti devono intendersi quelle che possono incidere sul regolare svolgimento della gara.

Art. 053 – Mancanza o irregolarità delle attrezzature obbligatoria prima dell'inizio della gara

1. Qualora al momento della consegna delle attrezzature, l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro) accerti la mancanza o l'irregolare funzionamento di quelle indispensabili, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, deve provvedere alla sostituzione o alla necessaria riparazione per l'ora fissata quale inizio della gara.
2. Se non si è provveduto entro tale termine la gara deve avere regolarmente inizio con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.
3. Le stesse disposizioni si applicano nel caso in cui l'irregolare funzionamento dell'attrezzatura si verifichi dopo la consegna agli arbitri, ma prima dell'inizio della gara.
4. Se mancano o non funzionano regolarmente anche le attrezzature di riserva la gara non verrà disputata e, qualora la responsabilità del campo non sia della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), alla squadra ospitante o prima nominata nel calendario gare, saranno applicate le sanzioni previste dall'Art. 162 del presente R.T.N.

Art. 054 – Irregolarità delle attrezzature indispensabili dopo l'inizio della gara

1. Se l'irregolare funzionamento delle attrezzature indispensabili si verifica dopo l'inizio della gara, quest'ultima deve proseguire con l'utilizzazione delle attrezzature di riserva.
2. Se mancano o presentano irregolarità anche le attrezzature di riserva, la gara non può proseguire e deve essere omologata come disposto dall'Art. 162 del presente R.T.N.
3. Qualora l'irregolare funzionamento delle attrezzature di riserva si verifichi dopo la ripresa della gara, questa non può proseguire e verrà ripetuta secondo le disposizioni della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente per l'organizzazione del Campionato o del Torneo.
4. Se nel corso della partita viene riparata l'attrezzatura principale, alla prima sospensione di gioco, i dirigenti lo segnaleranno agli arbitri e la gara continuerà con tale apparecchiatura.

Art. 055 – Irregolarità del campo di gioco

1. Qualora prima dell'orario di inizio di una gara gli arbitri accertino l'esistenza di irregolarità immediatamente eliminabili, gli arbitri sono tenuti a fissare un termine perentorio, entro il quale la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare possa eliminare le irregolarità riscontrate.
2. Se non si è provveduto entro tale termine, la gara non verrà disputata.
3. In caso il campo non sia di responsabilità della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) e di appurata negligenza da parte dell'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, potranno essere applicate eventuali sanzioni come dall'Art. 162 del presente R.T.N.

Art. 056 – Impraticabilità del campo di gioco (prima e durante la gara)

1. Si ha impraticabilità del campo di gioco nel caso in cui il regolare svolgimento della gara venga ad essere alterato o impedito da fattori atmosferici o da altri fatti esterni comunque non imputabili alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
2. L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, non darà inizio alla gara o la sospenderà qualora ritenga vi sia pericolo per l'incolumità delle persone a seguito di condizioni avverse, come terreno scivoloso, scarsa illuminazione, strutture pericolanti o comunque non vi sia garanzia dello svolgimento della gara per atleti e pubblico in completa sicurezza.
3. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare ha l'obbligo di provvedere, su richiesta dell'arbitro, ad eliminare lo stato di impraticabilità del campo di gioco nei limiti delle sue possibilità e responsabilità.
4. Qualora sussistano condizioni tali da far prevedere l'impossibilità di disputare o di riprendere

la gara sospesa, l'arbitro (o, in caso di più arbitri, il primo arbitro), a suo insindacabile giudizio, non farà disputare la gara o la sospenderà in via definitiva.

5. La gara non disputata o non proseguita e comunque non portata a termine verrà recuperata ex-novo. Il Giudice/Commissione Disciplinare si riserva di prendere decisioni diverse in caso di situazioni particolari o di eventuali richieste delle squadre.

Art. 057 – Reclamo avverso le decisioni arbitrali sulla regolarità del campo di gioco e delle attrezzature e sulla praticabilità del campo di gioco

1. L'Associazione/Società che non condivida la decisione adottata dagli arbitri prima dell'inizio della gara in ordine alla regolarità del campo e delle attrezzature o alla impraticabilità del terreno di gioco, deve, a pena di inammissibilità, presentare agli arbitri immediato reclamo scritto e sinteticamente motivato, indicando in calce al reclamo l'autorizzazione all'addebito di un contributo di importo uguale a quello previsto per la presentazione del reclamo alla competente UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. Il reclamo è immediatamente esaminato e risolto, dopo aver sentito l'Associazione/Società contro interessata.
3. Se il reclamo è accolto, non verrà addebitato alcun contributo per la presentazione del ricorso.
4. La presentazione di questo speciale reclamo non è consentita quando l'impraticabilità del terreno di gioco, l'irregolarità del campo e delle attrezzature si siano verificate dopo l'inizio della gara.
5. Avverso la decisione adottata secondo quanto previsto nei precedenti capoversi, l'Associazione/Società che si ritiene danneggiata può presentare, al competente Organo di giustizia.
6. La gara può essere annullata d'ufficio soltanto se disputata senza utilizzazione delle attrezzature indispensabili o delle corrispondenti attrezzature di riserva.

Art. 058 – Ingresso agli impianti di gioco

1. Le Associazioni/Società devono favorire l'accesso al pubblico per assistere a gare dei Campionati o dei Tornei.
2. L'ingresso del pubblico alle gare è di norma regolamentato dalle norme emanate dagli Enti proprietari degli impianti o dai gestori degli stessi. Detta regolamentazione non è in alcun modo condizionante dell'andamento delle attività organizzate dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
3. E' facoltà delle Associazioni/Società, qualora l'impianto di gara lo permetta, di porsi in regime di ingresso a pagamento per tutte le gare indette dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) ad esclusione di manifestazioni riguardanti tutte le categorie giovanili.

Art. 059 – Accesso al campo di gioco

1. Possono accedere al campo di gioco soltanto i Soci iscritti sulle liste di partecipazione alla gara e gli Ufficiali UISP designati dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente.
2. Possono prendere posto sulla panchina riservata a ciascuna squadra i soli Soci iscritti nel referto Ufficiale di Gara.
3. Le violazioni di cui ai precedenti commi saranno sanzionate secondo quanto previsto dall'Art. 162 del presente R.T.N.
4. All'interno del terreno di gioco può essere consentita la presenza di persone addette a varie funzioni (custode dell'impianto, videomaker ufficiali, pulitori, incaricati del servizio d'ordine, etc) anche se non tesserate. Di qualsiasi loro comportamento non consono ai principi generali di lealtà e correttezza o in violazione di norme regolamentari, risponde l'Associazione/Società ospitante.
5. Nel caso l'impianto di gioco sia sprovvisto di tribune o aree deputate al contenimento del

pubblico, sarà consentita la presenza degli spettatori a bordo campo, esclusivamente nella zona tra le due linee di difesa e in posizione seduta. Il pubblico che non riuscirà a sedersi nella zona preposta non potrà rimanere sul terreno di gioco.

TITOLO V – TESSERAMENTO

Art. 060 – Tesseramento degli Atleti

1. Gli Atleti che intendono partecipare all'attività UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) devono tesserarsi all'UISP, rispettando le modalità previste dalle Norme di partecipazione emanate in ottemperanza alle Norme di tesseramento nazionale.
2. Il tesseramento di Atleti tesserati anche con altre Organizzazioni sportive è regolato dalle relative Convenzioni stipulate dalla UISP Nazionale. In mancanza di Convenzioni, il tesseramento degli Atleti già tesserati per altre Organizzazioni sportive è regolato dalle Norme di partecipazione emanate dalla Struttura di Attività Hit Ball nazionale UISP.
3. Nell'ambito competitivo, agonistico o non agonistico, (Art. 016, comma 1, lettera c e d) è vietato il tesseramento, nel corso di una stagione sportiva, per più di una Associazione o Società sportiva aderente all'UISP, nella medesima disciplina sportiva.
4. Gli Atleti possono partecipare contemporaneamente con Associazioni differenti all'attività competitiva purché in discipline diverse, a manifestazioni di ambito non agonistico non competitivo e ad attività non istituzionale, regolarizzando la propria posizione mediante la sottoscrizione dell'apposita scheda d'attività per ogni Associazione o Società sportiva con la quale partecipano a ogni manifestazioni.
5. Nel caso in cui un'Associazione o Società sportiva partecipi con due o più squadre alla stessa manifestazione, il Tesserato mantiene il rapporto sportivo e può giocare con una sola squadra. In tal caso l'Associazione o Società sportiva deve contraddistinguere in modo chiaro le sue diverse squadre, specificando altresì con quale di queste il singolo Tesserato abbia contratto il rapporto sportivo.
6. In nessun caso gli Atleti possono partecipare con più di una squadra nella stessa manifestazione.

Art. 061 – Tesseramento dei Dirigenti e dei Quadri Tecnici

1. Per il tesseramento dei Dirigenti e dei Quadri Tecnici valgono le stesse modalità previste per gli Atleti. In ogni caso è ammesso:
 - a) il loro tesseramento anche se sono già tesserati per altre Organizzazioni sportive e hanno preso parte effettiva all'attività;
 - b) il loro tesseramento in ogni momento della stagione sportiva.

Art. 062 – Tesseramento degli Ufficiali di Gara e di Campo

1. Agli Ufficiali di Gara e di Campo è rilasciata la tessera UISP prevista per i Dirigenti. Senza tale tessera, è loro vietato svolgere attività nell'ambito della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. È consentito agli Ufficiali di Gara e di Campo di partecipare alle manifestazioni sportive come Atleti, Dirigenti e/o Allenatori: in tal caso non possono dirigere in qualità di Ufficiali di Gara o di Campo le partite in cui è coinvolta la loro squadra di appartenenza.

Art. 063 – Scioglimento del rapporto sportivo con l'Associazione o Società Sportiva d'appartenenza da parte dei Tesserati durante la stagione sportiva

1. I Soci che svolgono attività UISP di competenza della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) possono ottenere lo scioglimento del rapporto sportivo dall'Associazione o Società Sportiva di appartenenza nei seguenti casi:
 - a) Scioglimento dell'Associazione o Società Sportiva
 - In caso di scioglimento dell'Associazione o Società Sportiva, quest'ultima deve

comunicare alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) territoriale di competenza l'avvenuto scioglimento e l'elenco dei nominativi dei suoi Soci.

- A seguito del ricevimento di tale comunicazione, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) deve ufficializzare sul proprio Comunicato ufficiale tale scioglimento.
- Dal giorno successivo alla pubblicazione del Comunicato ufficiale, i relativi Soci risolvono di diritto il loro rapporto sportivo con detta Associazione o Società sportiva.

b) Risoluzione del rapporto sportivo per cambio della Provincia di residenza del Tesserato

- I Tesserati che abbiano cambiato la Provincia di residenza, rispetto a quanto risulta all'atto del tesseramento, possono ottenere la risoluzione del rapporto sportivo dall'Associazione o Società Sportiva di appartenenza.
- Per ottenere la risoluzione del rapporto sportivo, il Tesserato deve presentare alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) la documentazione attestante il cambio della Provincia di residenza.
- Il Tesserato, nella stagione sportiva corrente, non potrà più tesserarsi ad Associazioni o Società Sportive partecipanti a manifestazioni promosse ed organizzate dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) territoriale presso cui ha ottenuto la risoluzione del rapporto sportivo.

Art. 064 – Congedo temporaneo degli Ufficiali di Gara e di Campo

1. Ogni Ufficiale di Gara e di Campo in attività può richiedere, per iscritto, il congedo temporaneo al Responsabile del Settore arbitrale territorialmente competente. Il diniego deve obbligatoriamente essere motivato in forma scritta e ricettizia.

TITOLO IX – GARE

Art. 065 – Partecipazione

1. Ai Campionati, Tornei e Coppe organizzati dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di tutti i livelli possono partecipare solamente Associazioni affiliate, atleti e persone tesserate con l'UISP.

Art. 066 – Limiti alla partecipazione di atleti a gare

1. È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti sprovvisti di tessera UISP in corso di validità.
2. È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti che non rispettino le norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP (es. Certificato Medico assente o scaduto).
3. È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti Soci di un'altra Associazione/Società.
4. È fatto divieto alle Associazioni/Società di iscrivere a referto atleti colpiti da provvedimenti di squalifica.

Art. 067 – Posizione irregolare di atleta ed allenatore

1. La violazione delle norme previste dall'Art. 060 del presente R.T.N. determinano la posizione irregolare di atleti, di allenatori o di aiuto allenatore.
2. Qualora la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente accerti d'ufficio o su ricorso di una Associazione, prima della omologazione della gara, che un'Associazione/Società vi ha partecipato con uno o più atleti, o con l'allenatore e/o l'aiuto allenatore in posizione irregolare, procederà alla omologazione della gara stessa come previsto dall'Art. 162 del presente R.T.N., nonché con l'applicazione nei confronti dell'Associazione/Società in difetto, di sanzioni disciplinari a carico dei dirigenti e degli atleti soggettivamente ed oggettivamente responsabili della violazione.

3. Per tutte le violazioni alle norme di tesseramento degli allenatori od in tutte le violazioni alle norme di partecipazione alle gare contemplate dall'Art. 060 del presente R.T.N., la posizione irregolare è determinata dalla semplice iscrizione a referto, indipendentemente dal fatto che i Soci in difetto abbiano preso parte effettivamente alla gara.

Art. 068 – Spostamenti gare

1. Per "spostamento gara" si intende la modifica della data, dell'orario o dell'impianto di svolgimento di una gara di Campionato, Torneo o Coppa programmata ed inserita nei calendari gare pubblicato sul Comunicato ufficiale.
2. Le Associazioni/Società che intendono richiedere lo spostamento di una gara devono presentare motivata richiesta scritta alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente:
 - a) Almeno 15 gg. prima della data di svolgimento della gara. In tal caso la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa e approvazione della squadra non richiedente.
 - b) Decorso il termine di cui al precedente punto a) ma almeno 7 gg. prima della data di svolgimento della gara, allegando la richiesta scritta di spostamento anche l'adesione scritta dell'Associazione/Società avversaria. In tal caso la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente concederà lo spostamento della gara medesima previa verifica di eventuali problemi ostativi di natura organizzativa.
 - c) Decorso il termine di cui al precedente punto b) la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente non potrà più concedere lo spostamento.
3. Le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) possono prevedere, nelle Norme di partecipazione una specifica "Tassa spostamento gara". La suddetta verrà detratta direttamente dal deposito cauzionale che le Associazioni/Società richiedenti hanno versato ad inizio anno, solo ed esclusivamente all'approvazione dello spostamento gara.
4. Stabilita la data, l'orario e l'impianto di gioco del recupero, la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente provvederà alla pubblicazione della nuova programmazione sul primo Comunicato ufficiale utile, che diventerà da quel momento efficace ed inappellabile.
5. In ogni caso le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) possono stabilire nelle Norme di partecipazione, un termine ultimo per i recuperi. Le gare non disputate entro tale termine, saranno considerate a tutti gli effetti, rinunce per L'Associazione/Società che aveva richiesto ottenuto lo spostamento.

Art. 069 – Designazioni arbitrali

1. I Campionati, Tornei e Coppe devono essere diretti da arbitri così come stabilito dall'Art. 116 comma 3 del presente R.T.N.
2. La designazione degli arbitri e degli ufficiali di campo è fatta dal Designatore incaricato dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente.

Art. 070 – Ordine pubblico

1. Nel caso in cui la palestra/impianto di gioco non sia sotto la diretta responsabilità della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball):
 - a) L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare è responsabile del mantenimento dell'ordine pubblico nell'impianto di gioco, della tutela degli arbitri e degli ufficiali di campo, degli organi della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) presenti, della squadra ospitata o seconda nominata nel calendario gare, prima, durante e dopo la gara.
 - b) L'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario è comunque tenuta a predisporre, nell'impianto di gioco, le più idonee misure di sicurezza atte a garantire l'incolumità degli addetti alla gara, anche in assenza della forza pubblica.

2. Il controllo della tutela dell'ordine pubblico prima, durante e dopo lo svolgimento della gara e la decisione di iniziare, proseguire o sospendere la stessa è di esclusiva competenza degli arbitri.

Art. 071 – Dirigente accompagnatore

1. Il dirigente dell'Associazione/Società che accompagna la squadra in occasione di una gara svolge le seguenti funzioni:
 - a) Rappresenta a tutti gli effetti, anche per quanto concerne questioni amministrative e disciplinari relative alle gare nelle quali esercita le sue mansioni, di fronte agli arbitri, ufficiali di campo ed all'Associazione/Società avversaria, l'Associazione/Società da lui accompagnata;
 - b) risponde, a tutti gli effetti, della disciplina e del comportamento dei Soci iscritti a referto della squadra;
 - c) firma e presenta ogni eventuale reclamo, proposto prima dell'inizio della gara, in sostituzione del presidente dell'Associazione/Società;
 - d) firma e/o presenta qualsiasi altra dichiarazione, istanza, reclamo o ricorso previsto dal presente R.T.N.;
 - e) esercita le funzioni di dirigente addetto agli arbitri, quando designato dalla sua Associazione/Società per lo svolgimento di tale mansione.
2. Il dirigente accompagnatore inoltre:
 - a) deve presentarsi agli arbitri ed agli ufficiali di campo prima dell'inizio della gara, consegnare la "lista gara" in cui siano presenti i Soci che si intende far partecipare alla gara;
 - b) prima della gara e durante l'intervallo tra ogni periodo può entrare sul terreno di gioco per conferire con i propri atleti;
 - c) durante lo svolgimento della gara deve restare, qualora presente, al tavolo degli ufficiali di campo, o qualora non presente, al di fuori del campo di gioco (compresa l'area della panchina tecnica) senza disturbare l'operato degli stessi e degli arbitri;
 - d) durante l'intervallo tra il secondo e terzo periodo ed alla fine della gara può conferire in forma corretta con gli arbitri e gli ufficiali di campo;
3. In assenza del dirigente accompagnatore, i suoi compiti e mansioni sono svolti dall'allenatore o, in mancanza, dal capitano della squadra.

Art. 072 – Indennizzi ad associazioni/società

1. Non è prevista alcuna forma di indennizzo a favore di una Associazione/Società da parte dell'Associazione/Società avversaria o della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) per rinvio o ripetizione di una gara a causa di:
 - a) irregolarità nelle attrezzature del campo di gioco;
 - b) impraticabilità del campo di gioco;
 - c) mancato arrivo di una squadra;
 - d) assenza arbitro designato e conseguente mancato accordo tra le Associazioni/Società.

TITOLO XI – CLASSIFICHE E QUALIFICAZIONI

Art. 073 – Omologazione delle gare e risultato di parità

1. I risultati di ogni gara diventano ufficiali con la pubblicazione nel Comunicato Ufficiale del provvedimento di omologazione.
2. Il risultato di parità non è mai ammesso.
3. Nel caso in cui al termine del tempo regolamentare il punteggio risultasse in parità, la gara continuerà con l'Over Time (Art. 092 del presente R.T.N.).

Art. 074 – Classifica

1. La classifica nei Campionati o nei Tornei con formula all'italiana è stabilita per punti, con l'attribuzione di:
 - a) tre punti per gara vinta nel tempo regolamentare;
 - b) due punti per gara vinta all'over time;
 - c) un punto per gara persa all'over time;
 - d) nessun punto per gara persa nel tempo regolamentare.

Art. 075 – Precedenze in classifica in caso di parità

1. Per stabilire l'ordine di classifica e conseguente eventuale precedenza, quando si verifica una parità di punteggio nella classifica finale di un Campionato o fase o girone o Torneo con formula all'italiana, si devono applicare i seguenti criteri:

A) Parità tra due squadre	
A.1	In caso di parità di classifica tra due sole squadre, la precedenza sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di vittorie negli incontri diretti tra le anzidette squadre.
A.2	Qualora le due squadre risultino aver conseguito un ugual numero di vittorie negli incontri diretti, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con una maggior differenza punti segnati relativa ai soli incontri diretti.
A.3	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con la miglior differenza punti segnati assoluta in tutti gli incontri del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
A.4	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior numero di punti segnati in tutti gli incontri del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
A.5	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza di classifica verrà attribuita alla squadra con il maggior numero di hits assoluti (a prescindere dal valore, quindi minor numero di hits da 3 segnati) segnati in tutti gli incontri del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
B) Parità tra tre o più squadre	
B.1	In caso di parità di classifica tra tre o più squadre, per determinare la precedenza in classifica, si dovrà procedere alla compilazione di una classifica avulsa tra tutte le squadre terminate a pari punti, tenendo conto dei soli risultati degli incontri diretti tra le squadre anzidette.
B.2	Qualora risultasse un'ulteriore parità nella classifica avulsa, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con la maggior differenza punti segnati limitatamente agli incontri diretti tra le squadre in parità nella classifica avulsa.
B.3	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con la maggior differenza punti segnati tenendo conto di tutte le gare del Campionato, Torneo o fase o gruppo.
B.4	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di punti segnati tenendo conto di tutte le gare del Campionato, Torneo, fase o gruppo.

B.5	Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità, la precedenza in classifica sarà attribuita alla squadra con il maggior numero di hits segnati (a prescindere dal valore, quindi minor numero di hits da 3 segnati), tenendo conto di tutte le gare del Campionato, Torneo, fase o gruppo.
------------	---

2. Qualora, nell'applicazione dei criteri indicati per i casi di parità tra tre o più squadre, la parità sussista per due sole squadre, si dovranno nuovamente applicare i criteri indicati al precedente punto A. Nel caso sussista una parità tra tre o più squadre troveranno nuova applicazione i criteri indicati al punto B.
3. Nelle ipotesi previste sia al punto A, sia al punto B precedenti, in caso di protratta parità, si terrà conto del numero totale di ammonizioni / espulsioni, attribuendo la precedenza alla squadra che risulti aver commesso il minor numero totale di falli negli incontri diretti tra le squadre in parità e, successivamente, in caso di riscontrata parità tra i totali dei falli, in tutte le gare del Campionato, Torneo, fase o gruppo.
4. Qualora risultasse una ulteriore situazione di parità a seguito dell'applicazione del punto 3 di cui sopra, la precedenza in classifica sarà attribuita tramite sorteggio.

Art. 076 – Campionato, fase, girone, torneo o coppa con gare a eliminazione diretta

1. Per stabilire l'ordine di precedenza in un Campionato o fase o girone o Torneo con gare a eliminazione diretta, si devono applicare i seguenti criteri:

A) Gare con partita unica	
La squadra vincente è quella che al termine della partita ha segnato più punti. Nel caso di punteggio in parità, la gara continuerà con l'Over Time.	
B) Gare con partite di andata e ritorno	
La squadra vincente è quella che al termine della partita di ritorno ha segnato più punti nella somma dei punteggi della partita di andata e della partita di ritorno (punteggio aggregato).	
Nel caso che al termine della partita di ritorno il punteggio aggregato risulti in parità, la gara di ritorno continuerà con l'Over Time.	
C) Gare al meglio delle 3-5-7 partite	
C.1	La squadra vincente è quella che per prima vince 2 partite nelle gare al meglio delle 3 partite
C.2	La squadra vincente è quella che per prima vince 3 partite nelle gare al meglio delle 5 partite
C.3	La squadra vincente è quella che per prima vince 4 partite nelle gare al meglio delle 7 partite

Art. 077 – Effetti del ritiro in gara

1. Se una squadra rinuncia, per qualsiasi motivo, a continuare una gara iniziata, essa verrà considerata rinunciataria, la gara sarà omologata con il risultato di 0-60 a suo svantaggio e sarà penalizzata di 1 punto in classifica. All'Associazione/Società rinunciataria non verrà inflitta alcuna ammenda.
2. Se la rinuncia a proseguire una gara avviene nel corso di Campionati, Tornei o Coppe nazionali, il Presidente ed il Dirigente Responsabile dell'Associazione/Società saranno deferiti all'Organo di giustizia competente che provvederà ad emettere i relativi provvedimenti disciplinari.

Art. 078 – Ripetizione di gara annullata

1. L'organizzazione della ripetizione di una gara annullata è di competenza della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. Le spese relative a gare annullate per cause non imputabili ai comportamenti delle due Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) a cui competeva l'organizzazione della gara.
3. Le spese relative a gare annullate per cause imputabili ai comportamenti di una o di entrambe le Associazioni/Società partecipanti saranno di competenza delle associazioni/Società responsabili di tali comportamenti.

Art. 079 – Reclami e ricorsi

1. Contro tutti i provvedimenti emessi è ammesso ricorso in appello alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente, nelle forme e nei termini stabiliti nel successivo Libro QUINTO (Regolamento Disciplinare) del presente R.T.N..

LIBRO TERZO – REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

TITOLO I – HIT BALL

Art. 080 – Derivazione dell'hit ball

1. L'hit ball è una rielaborazione tecnica della pallapugno, in particolare l'utilizzo di protezioni sugli avambracci e il modo in cui si percuote il pallone di gioco.

Art. 081 – Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina

1. Per ciascuna attività, approvata dal Consiglio Nazionale, afferente la Struttura di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina

Art. 082 – Definizioni

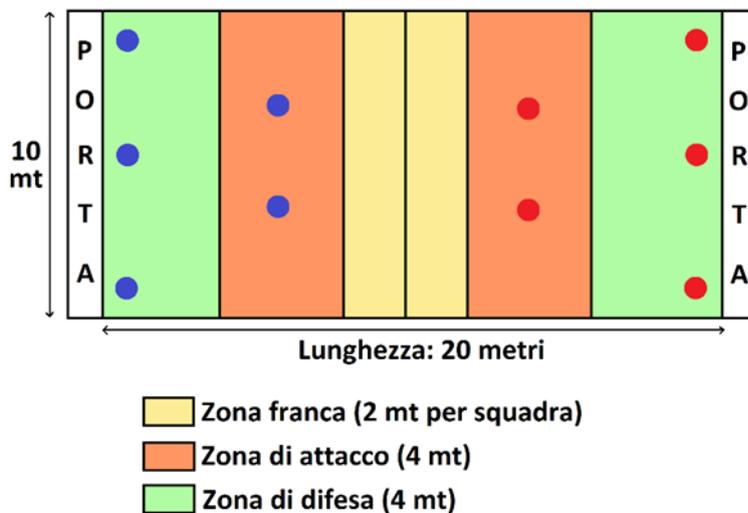
1. La pallapugno (hit ball) è uno sport sferistico di squadra il cui scopo è quello di segnare più reti (detti "hits") rispetto alla squadra avversaria.
2. La pallapugno (hit ball) viene giocato da 2 squadre di 5 giocatori ciascuna. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di segnare nella porta avversaria e di impedire alla squadra avversaria di realizzare punti.
3. La gara viene controllata dagli Ufficiali di Gara e dagli Ufficiali di Campo

TITOLO II – CAMPO DI GIOCO ED ATTREZZATURE

Art. 083 – Campo di gioco

1. Il terreno di gioco, per essere omologato per gli incontri agonistici, deve rispettare le dimensioni e le caratteristiche descritte nel Libro V – Regolamento Omologazione Impianti. Le misure ideali per il campo sono di 20 metri di lunghezza (escludendo le porte) e di 10 metri di larghezza.
2. La zona a cavallo della metà campo (2 metri per squadra dalla linea di metà campo) viene denominata "zona franca"; i successivi 4 metri di ogni metà campo è la "zona di attacco"; altri 4 metri di ogni metà campo fanno parte della "zona di difesa"; infine si trovano le porte, una per ogni metà campo.
3. A separare la zona franca dalle zone di attacco si trovano delle linee denominate "di tiro"; le "linee di difesa" dividono le zone di attacco da quelle di difesa mentre le linee di porta separano le zone di difesa dalle porte. Nella zona di difesa non possono stazionare contemporaneamente più di 3 giocatori (vedi regola n. 21).

4. L'immagine di seguito esemplifica la divisione del campo ed una regolare disposizione dei giocatori in campo.



5. Le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) (Nazionale, Regionale, Territoriale) possono consentire la disputa di gare di Campionato, Torneo o Coppa, su campi di gioco di dimensioni diverse purché siano presenti le misure minime necessarie a garantire la sicurezza degli atleti.

Art. 084 – Protezioni (bracciali) e pallone

1. È obbligatorio l'uso delle protezioni e dei palloni omologati UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) riconosce le rivendicazioni del brevetto depositato n. 96U00088 e successivi della Hit Ball Promotion s.a.s. come criteri di omologazione delle protezioni (bracciali) e dei palloni di gioco.
3. Le protezioni (bracciali), per essere omologate, dovranno avere tre velcri di chiusura, la caratteristica forma e l'imbottitura in poliuretano dello spessore minimo previsto pari a 8 mm.
4. I palloni, per essere omologati, dovranno avere un peso di 210 grammi e un diametro di 21 cm.

Art. 085 – Divisa di gioco

5. Le Associazioni/Società devono presentarsi ad ogni gara munite di una divisa da gioco, composta da una maglietta numerata e pantaloncini corti. La divisa (maglietta + pantaloncini) di una squadra deve risultare identica in ogni sua parte ad eccezione della taglia, dei numeri di gara e dell'eventuale nome identificativo del giocatore applicato sulle spalle.
6. La numerazione deve essere compresa tra 0 e 99 e dovrà essere stampata categoricamente sul fronte e sul retro della maglia. I numeri delle divise devono avere un font identico tra loro, devono essere di una dimensione che consenta una buona visibilità e applicati in zone ben visibili della divisa di gioco (es. zone centrali e superiori del davanti e del retro della divisa di gioco).
7. Per i giocatori con divisa non regolamentare saranno applicate le sanzioni previste dall'Art. 170 comma 1.e) del presente R.T.N.

Art. 086 – Tenuta di gioco

1. I giocatori devono indossare una divisa di gioco così composta:
 - a) divisa di gioco (Art. 085);
 - b) protezioni (bracciali) omologate (Art. 084 comma 3).
 - Al di sotto dei bracciali non è possibile utilizzare alcun oggetto che possa favorire il gioco o essere pericoloso per sé, per i compagni o per gli avversari.
 - È inoltre obbligatorio indossare i bracciali per tutta la durata dell'incontro all'interno del terreno di gioco (è invece possibile togliersi i bracciali qualora un giocatore si

trovi in panchina). Se durante la partita un giocatore fa ingresso in campo senza entrambi i bracciali o se un bracciale si rompe durante l'incontro, l'arbitro è tenuto ad interrompere provvisoriamente il gioco al fine di permettere al giocatore di poter ripristinare la corretta tenuta di gioco.

- Un giocatore sprovvisto di bracciali omologati non potrà scendere in campo;

c) scarpe da ginnastica.

- Un giocatore sprovvisto di scarpe da ginnastica non potrà scendere in campo.

2. E' consentito indossare maglie termiche, scaldamuscoli e/o pantaloncini imbottiti (non rigidi) al di sotto della divisa di squadra e anche protezioni morbide come ginocchiere, gomitiere, cavigliere, ecc...
3. Non è consentito utilizzare un equipaggiamento (es. pantaloncini con protezioni rigide, ausili ortopedici rigidi) o indossare alcun oggetto che sia pericoloso per sé o per gli altri giocatori (incluso ogni tipo di gioiello/monile). Tale equipaggiamento verrà controllato e valutato dal primo arbitro durante il riconoscimento.
4. Non è possibile giocare con fasciature rigide, gessi, stecche per le dita o qualsiasi altro oggetto (orologi, braccialetti, ecc.) che metta a repentaglio l'incolumità del giocatore e dei suoi compagni e avversari. L'uso di ginocchiere, gomitiere e tutori (di materiale morbido) è facoltativo. I giocatori possono indossare occhiali e/o lenti a contatto a proprio rischio e pericolo.
5. I giocatori che si rifiuteranno di soddisfare le richieste dell'Arbitro in merito ai precedenti comma 3 e 4 non potranno scendere in campo.

TITOLO III – FONDAMENTALI

Art. 087 – Composizione delle squadre

1. Le squadre sono formate da cinque giocatori ciascuna più un massimo di quattro giocatori di riserva. A seguito di assenze, infortuni o espulsioni è prevista la possibilità di giocare anche con un numero ridotto di giocatori, ma non è possibile iniziare e/o continuare la partita con un numero di giocatori uguale o inferiore a tre.
2. Le squadre di tutte le categorie possono essere composte indistintamente da persone di amboessi senza alcun tipo di limitazione (fatta eccezione il numero massimo di nove giocatori complessivi). L'unica competizione che prevede la partecipazione esclusiva di giocatrici di sesso femminile è il Torneo Femminile.
3. La squadra che chiede i 15 minuti di ritardo sarà ammonita per "ritardo nella presentazione in campo" e sanzionata come stabilito dall'Art. 160.
4. La squadra che inizia la partita o si ritrova nel corso della stessa con meno di 5 giocatori in campo sarà ammonita per "formazione incompleta" e sanzionata come stabilito dall'Art. 161.

Art. 088 – Capitano e Vicecapitano

5. Il capitano (CAP) è un giocatore designato dall'Allenatore a rappresentare la propria squadra sul terreno di gioco. Può colloquiare con la dovuta cortesia con gli arbitri durante la gara, per avere informazioni, comunque solo nelle fasi di palla morta e cronometro fermo.
6. Altre funzioni ufficiali delle quali è investito sono quelle di partecipare al sorteggio iniziale per stabilire quale squadra avrà il diritto di scegliere per prima se partire con il possesso della palla o scegliere in quale campo iniziare, e di partecipare, eventualmente, allo stesso tipo di sorteggio dopo i tempi regolamentari prima dell'inizio dell'Overtime.
7. Il capitano deve informare il primo arbitro entro un massimo di 15 minuti dopo il termine della gara, se la sua squadra intende sporgere reclamo avverso il risultato di gara.
8. Il vicecapitano è un giocatore designato dall'Allenatore deputato a sostituire il capitano in tutti quei casi (espulsioni, squalifiche, infortuni, sostituzioni) in cui il capitano non possa essere presente sul terreno di gioco.

Art. 089 – Infortunio ad un giocatore

1. In caso di infortunio ad un giocatore(i), gli arbitri possono fermare il gioco.
2. Se si verifica un infortunio quando la palla è in gioco, gli arbitri non devono fischiare fino a che la squadra con il controllo della palla non abbia tirato in porta o abbia perso il controllo della palla mandandola nell'altro campo. Se si rende necessario proteggere un giocatore infortunato, gli arbitri possono fermare immediatamente il gioco.
3. Se il giocatore infortunato non può continuare immediatamente a giocare (approssimativamente entro 15 secondi) oppure se il giocatore viene soccorso, deve essere sostituito a meno che la squadra non sia ridotta a giocare con meno di 5 giocatori.
4. Il personale di squadra in panchina può entrare sul terreno di gioco, soltanto con il permesso di un arbitro, per assistere un giocatore infortunato prima che venga sostituito.
5. Un medico può entrare sul terreno di gioco, senza il permesso dell'arbitro se, a giudizio del medico, il giocatore infortunato ha bisogno di cure mediche immediate.
6. Se, durante il gioco, un giocatore sanguina o ha una ferita aperta deve essere sostituito. Il giocatore può rientrare sul terreno di gioco solo dopo che la perdita di sangue sia stata fermata e la zona interessata o la ferita sia stata curata adeguatamente e completamente protetta.
7. Se il giocatore infortunato o qualunque altro giocatore sanguinante o con una ferita aperta si riprende durante una sospensione richiesta da una qualunque delle due squadre prima di essere effettivamente sostituito, quel giocatore potrà continuare a giocare.

Art. 090 – Sorteggio

1. Prima dell'inizio della gara, l'Arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo possesso palla e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo tempo.
 - a) il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre;
 - b) il vincente al sorteggio sceglie tra il possesso palla o la parte del terreno di gioco in cui vuole giocare, il perdente ottiene la restante alternativa.
2. Se deve essere giocato l'Overtime, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

Art. 091 – Durata della partita

1. Una partita di hit ball è suddivisa in tre tempi di gioco di 15 minuti, inframezzati da due intervalli di 5 minuti. Al termine del primo e del secondo tempo di gioco e a metà del terzo si procede al cambio di campo.
2. In caso di punteggio di parità al termine dei tempi regolamentari si procederà all'Overtime.
3. Eventuali modifiche ai tempi di gioco verranno inserite nelle specifiche norme di partecipazione.

Art. 092 – Overtime

1. L'Overtime consiste nel proseguimento della partita con tempo illimitato durante il quale sarà sancita la vittoria della squadra che supererà l'avversario di almeno tre punti oppure raggiungerà il punteggio ottenuto al termine dei tempi regolamentari maggiorato almeno di quattro. Pertanto, in una partita terminata alla fine dei tempi regolamentari sul punteggio di 44-44, le squadre potranno ottenere la vittoria solamente con i seguenti punteggi finali: 47-44; 48-44; 48-45; 48-46; 48-47; 49-44; 49-45; 49-46; 49-47; 50-45; 50-46; 50-47. Per ulteriore chiarezza, i possibili risultati all'Overtime, non considerato il punteggio dei tempi regolamentari, sono: 3-0; 4-0; 4-1; 4-2, 4-3; 5-0; 5-1; 5-2; 5-3, 6-1; 6-2; 6-3.

Art. 093 – Hit e autohit

1. Un hit è valido quando l'azione che l'ha determinato è regolare e non compromessa da un'infrazione e quando il pallone ha superato completamente la linea di porta e la sua proiezione verticale.

2. Ciascun giocatore può segnare da qualsiasi posizione della sua metà campo (eccetto la zona franca a meno di muro). Un hit effettuato dalla zona di attacco vale due punti, mentre per un hit effettuato dalla zona di difesa verranno attribuiti tre punti. Nel caso di tiro deviato involontariamente da un compagno di squadra, anche se in zona franca, verrà convalidato al giocatore che ha effettuato volontariamente il tiro decisivo un hit con punteggio corrispondente alla zona di partenza.
3. L'autohit è un hit segnato involontariamente o volontariamente da un giocatore a vantaggio della squadra avversaria del valore di un punto. Si verifica in seguito ad una deviazione di un giocatore che modifica il verso della traiettoria del pallone rendendolo opposto alla porta avversaria. Qualora la palla provenga dal rimbalzo sul muro posto alle spalle della porta o dal rimbalzo sulla traversa, è da considerarsi autohit il caso in cui la palla abbia superato per intero la proiezione verticale della linea di porta prima della deviazione decisiva del giocatore.
4. L'hit viene decretato valido dall'arbitro con un fischio d'interruzione del gioco cui fa seguito (al fischio successivo) la rimessa in gioco da parte della squadra che ha subito l'hit.

Art. 094 – Azione di tiro

1. La palla può essere colpita con qualunque parte del corpo in fase di respinta, parata o passaggio ma al momento del tiro è obbligatorio colpire usando gli arti superiori.

Art. 095 – Durata dell'azione

1. Il tempo massimo di permanenza della palla nella propria metà campo è di 5 secondi, contati a partire da quando la palla supera la linea centrale fino all'esecuzione del colpo che manda la palla nel campo avversario; nel corso dei 5 secondi la palla può essere colpita da un numero indefinito di giocatori.
2. Qualora il pallone involontariamente colpisca l'arbitro o qualsiasi oggetto o struttura posta lungo la linea di metà campo, il conteggio dei 5 secondi viene azzerato.
3. L'arbitro è tenuto a sospendere il conteggio dei 5 secondi qualora la palla, per motivi indipendenti dalla volontà dei giocatori, non possa essere giocata. Il conteggio riprenderà non appena il pallone tornerà ad essere giocabile. Qualora l'arbitro ritenga opportuno fermare il gioco per permettere il recupero del pallone, verrà effettuata una rimessa a favore della squadra impossibilitata a giocare il pallone.

Art. 096 – Continuità del gioco

1. Nel corso del gioco non sono previste interruzioni o time-out. Nel corso della partita la palla è sempre in gioco (salvo per fischio arbitrale): essa può colpire qualunque parte del campo di gioco senza che ciò provochi un'interruzione; le pareti, infatti, sono parte integrante del campo così come il soffitto e il pavimento. Nessuna persona presente in palestra (all'infuori dei giocatori in campo) può interferire volontariamente con la traiettoria del pallone. Nel caso in cui il pallone sia indirizzato verso arbitri, giocatori in panchina o l'eventuale pubblico, questi devono limitarsi a garantire la propria incolumità favorendo il rimbalzo; qualsiasi rimpallo involontario non inficia la validità di un eventuale hit.

Art. 097 – Uso della zona franca

1. Ciascun giocatore può superare la propria linea di tiro per contendere e recuperare palloni vaganti in zona franca e passarli indietro ai propri compagni per l'azione di tiro, senza effettuare azioni violente o intimidatorie.

Art. 098 – Muro

1. Il muro consiste nel posizionamento di uno o più giocatori nella zona franca del proprio campo quando il pallone è in possesso della squadra avversaria. Può essere eseguito dorsalmente (con la schiena rivolta verso il campo avversario) oppure frontalmente. In ogni caso, non è

permesso commettere invasione aerea né con gli arti superiori né con gli arti inferiori.

2. Un giocatore in azione di muro eseguito dorsalmente può essere colpito dalla palla più volte consecutivamente senza incorrere nell'infrazione di Bruciata doppia (Art. 103); inoltre il giocatore avrà ancora la possibilità di giocare intenzionalmente la palla.
3. Un hit realizzato a seguito di muro dorsale è da considerarsi valido anche se realizzato in zona franca e avrà valore di due punti (eccezione all'Art. 102 comma 5); un hit realizzato a seguito di un muro viziato da invasione non sarà invece convalidato.
4. Un hit segnato a seguito di un muro frontale non è mai convalidato ed è segnalato come azione bruciata (Art. 105).

Art. 099 – Rimessa in gioco

1. La rimessa in gioco è eseguita in maniera regolare se, in seguito al fischio arbitrale, la palla è a contatto simultaneamente con il pavimento e con una parte qualsiasi del corpo del giocatore che la effettua, senza commettere infrazioni; è inoltre possibile eseguire una rimessa in gioco colpendo direttamente la palla e indirizzandola verso la porta avversaria, purché al momento del fischio non ci sia alcuna parte del corpo a contatto con il pallone per non incorrere nell'infrazione di Bruciata Doppia (Art. 103).
2. Una squadra che deve effettuare una rimessa in gioco è tenuta a farlo nel più breve tempo possibile e comunque non oltre 5 secondi. Il primo giocatore in grado di effettuare una rimessa deve sollecitamente eseguirla, pena la perdita del possesso della palla. L'arbitro, comunque, fischierà l'inizio dell'azione solo quando la squadra è in grado di eseguire una rimessa in modo regolare.
3. La ripresa del gioco dopo qualsiasi interruzione può avvenire solo in seguito al fischio arbitrale. Una squadra che esegue una rimessa in gioco anticipando il fischio arbitrale perde il possesso della palla e il gioco riprenderà con una rimessa da parte degli avversari.

Art. 100 – Sostituzioni

1. Le sostituzioni tra i giocatori possono avvenire in qualsiasi momento ma senza interruzione del gioco; occorre quindi effettuare il cosiddetto "cambio volante". Tale cambio consiste nell'ingresso di un giocatore dall'esterno del terreno di gioco in sostituzione di un giocatore in campo: chi entra in campo lo può fare esclusivamente a seguito dell'uscita del suo compagno previo tocco della parete alle spalle del primo arbitro da parte del giocatore uscente.

TITOLO IV – INFRAZIONI DI GIOCO

Art. 101 – Tipologia delle infrazioni di gioco

1. A seconda della tipologia e della gravità dell'infrazione nell'hit ball si dividono le infrazioni in:
 - a) azioni bruciate con continuazione del gioco;
 - b) azioni fischiate con conseguente interruzione di gioco.

Art. 102 – Azioni bruciate

1. Le azioni sono dette "bruciate" (invalidanti quindi qualsiasi hit segnato in tale occorrenza ad eccezione dell'autohit) quando viene commessa una delle seguenti infrazioni:
 - a) "doppia" (Art. 103);
 - b) "trattenuta" (Art. 104);
 - c) "linea" (Art. 105);
 - d) "piede" (Art. 106);
 - e) "quattro in difesa" (Art. 107).
2. L'azione "bruciata" verrà segnalata dall'arbitro alzando il braccio corrispondente al campo nel

quale è stata commessa l'infrazione e specificando ad alta voce la natura dell'infrazione (ad esempio: "bruciata trattenuta").

3. La squadra che commette un'azione bruciata deve consegnare la palla nel campo avversario il più velocemente possibile e non con forza. In caso contrario l'arbitro fischierà e assegnerà una rimessa all'altra squadra.
4. L'azione è da considerarsi bruciata sino a quando la palla non supera la linea di tiro del campo avversario o fino a quando colpisce un giocatore della squadra a cui viene consegnato il pallone. La bruciata inoltre non decade qualora il pallone, pur transitando nel campo della squadra a cui deve essere consegnato, non risulti in alcun modo giocabile.
5. In caso di hit segnato a seguito di un'azione bruciata, l'hit stesso non sarà valido e non ci sarà interruzione arbitrale. Il mancato fischio, unitamente al sollevamento del braccio dalla parte della squadra che effettua l'infrazione, segnala ai giocatori l'azione bruciata e il conseguente proseguimento del gioco.

Art. 103 – Bruciata doppia

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata doppia" qualora un giocatore colpisca la palla due volte consecutivamente, anche involontariamente. Occorre, quindi, che tra un colpo e l'altro eseguito dallo stesso giocatore la palla venga colpita da un altro giocatore (compagno o avversario) o da qualsiasi parte del campo avversario (la linea centrale e tutto ciò che si trova sul piano verticale al pavimento passante per essa è da ritenersi facente parte di entrambi i campi).
2. Eccezione a questa regola è il doppio tocco effettuato a seguito di muro dorsale in zona franca (Art. 098 comma 2).

Art. 104 – Bruciata trattenuta

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata trattenuta" qualora un giocatore trattenga o fermi la palla, arrestandone anche solo momentaneamente il movimento, involontariamente o meno: essa deve essere colpita o respinta ed essere in continuo movimento.
2. È consentito il parziale accompagnamento della palla solo quando questa si trova in fase di rotolamento o di rimbalzo al di sotto delle ginocchia dei giocatori; l'accompagnamento può avvenire con l'uso di mani o piedi a patto che sia breve (poche frazioni di secondo) e continuo. Se iniziato correttamente al di sotto delle ginocchia, l'accompagnamento può terminare ad una altezza qualsiasi.

Art. 105 – Bruciata linea

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata linea" qualora un giocatore esegua il colpo decisivo oltre la linea di tiro del suo campo al momento dell'impatto con la palla; può, invece, superarla, anche in fase di volo, dopo aver effettuato il tiro. La linea di tiro può essere calpestata ma non superata. È anche vietato saltare dalla zona franca all'indietro per effettuare il colpo decisivo ricadendo in zona d'attacco.
2. Eccezione a questa regola è l'hit segnato a seguito di muro dorsale (Art. 098 comma 3).

Art. 106 – Bruciata piede

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata piede" qualora un giocatore esegua il colpo decisivo utilizzando i piedi o comunque gli arti inferiori, a meno che ciò non avvenga con un movimento atto a difendere o ad intercettare la palla.

Art. 107 – Bruciata quattro in difesa

1. Si incorre nell'infrazione di "bruciata quattro in difesa" qualora:
 - a) un giocatore, durante la fase difensiva (palla proveniente dal campo avversario), si trovi nella zona di difesa con già presenti al suo interno almeno altri tre giocatori, anche in

caso di intercettazione della palla in zona d'attacco con conseguente caduta in zona di difesa.

Fa eccezione il caso in cui il giocatore, proveniente dalla zona di difesa, ma non ancora giunto in zona d'attacco prima che la palla ritorni nel suo campo, non intervenga sulla palla, se non successivamente a un tocco qualsiasi di un compagno;

- b) un giocatore, durante la fase offensiva (palla nel proprio campo), indietreggiando nella zona di difesa con già presenti al suo interno almeno altri tre giocatori, tiri, passi o intervenga sulla palla; è consentito, però, a un attaccante giocare la palla in zona di difesa tenendo i piedi in zona di attacco o saltando la linea di difesa.

Art. 108 – Fischi arbitrali

1. L'arbitro fischia nei seguenti casi:
 - a) inizio e fine dei tempi di gioco;
 - b) realizzazione di un hit valido;
 - c) scadere dei 5 secondi da parte della squadra in possesso di palla;
 - d) invasione (Art. 109);
 - e) sanzionare casi di gioco scorretto (ad esempio il ripetersi dell'infrazione di Bruciata quattro in difesa) o pericoloso (tirare intenzionalmente il pallone su azioni bruciate)
 - f) prendere provvedimenti di ammonizione e di espulsione;
 - g) eventuali infortuni.
2. In questi casi il gioco riprenderà con una rimessa contro la squadra che ha causato l'interruzione. L'arbitro è tenuto comunque a fermare il gioco quando giudichi pericolosa una qualsiasi situazione. A seguito del fischio arbitrale di interruzione del gioco, nessun giocatore può colpire la palla fino alla ripresa effettiva del gioco.

Art. 109 – Invasioni

1. Le due squadre sono separate dalla linea centrale, che non deve essere superata. La linea può essere calpestata o occupata con qualsiasi parte del corpo ma non può essere superata toccando con qualsiasi parte del corpo il pavimento o la parete laterale oltre la linea centrale. Il superamento della linea centrale a seguito di un colpo decisivo viene penalizzato con l'annullamento dell'eventuale hit realizzato.
2. Soltanto in fase di contesa del pallone in zona franca e non per disturbare un tiro degli avversari, è ammessa l'invasione aerea con la parte superiore del corpo. Nel caso l'invasione non comporti un effettivo vantaggio alla squadra che ha commesso l'infrazione e se non ci sono reali pericoli, l'arbitro è tenuto a non interrompere l'azione.

LIBRO QUARTO – REGOLAMENTO UFFICIALI

TITOLO I – INTRODUZIONE GENERALE

Art. 110 – Assunzione della qualifica

1. Gli Ufficiali di Gara e di Campo sono tesserati UISP SdA Pallapugno (Hit Ball). Agli stessi è affidata la regolarità tecnica e sportiva delle gare, nella osservanza delle regole del gioco dell'hit ball e delle regole disciplinari vigenti, e tali finalità vengono perseguite nelle diverse qualifiche loro attribuite dalle norme regolamentari, in osservanza dei principi di lealtà sportiva, terzietà, imparzialità ed indipendenza di giudizio.
2. Ottengono le varie qualifiche al conseguimento degli esami e delle prove regolamentate dal presente R.T.N., in particolare nel Libro VII – Formazione.
3. Tutte le prestazioni degli ufficiali, tecniche, atletiche, mediche, amministrative, giuridiche, giornalistiche, informatiche e di qualsiasi altra natura ed in qualsiasi ambito, sono svolte per spirito volontaristico e gratuitamente, con il riconoscimento dei soli rimborsi spese e/o

indennità stabiliti dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).

Art. 111 – Diritti degli Ufficiali di Gara e di Campo

1. Gli Ufficiali di Gara e di Campo hanno diritto individualmente e come soci alla difesa della loro onorabilità e dignità e a veder tutelata la loro integrità fisica.
2. Gli Ufficiali di Gara e di Campo, nell'esercizio della loro attività tecnica, hanno diritto ad essere indennizzati di ogni danno ingiusto patito alla persona nei limiti della polizza assicurativa della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
3. Gli Ufficiali di Gara e di Campo hanno altresì diritto di conoscere periodicamente nel corso della stagione sportiva le risultanze delle loro prestazioni tecniche. Tale obbligo di informativa grava in capo ai responsabili degli Organi tecnici di appartenenza.
4. Gli Ufficiali di Gara e di Campo hanno diritto di conoscere all'inizio di ogni stagione sportiva o nel corso della stessa, se intervenissero variazioni, o prima dell'inizio di tornei e competizioni particolari l'entità dei rimborsi spese loro spettanti per l'attività che svolgeranno, nonché di ottenere la liquidazione dei rimborsi divisi in due quote nei tempi stabiliti dall'Art. 141.

Art. 112 – Doveri degli Ufficiali di Gara e di Campo

1. Gli Ufficiali di Gara e di Campo sono tenuti a svolgere le proprie funzioni con lealtà sportiva, in osservanza dei principi di terzietà, imparzialità ed indipendenza di giudizio, nonché a comportarsi in ogni rapporto comunque riferibile alla attività sportiva, con trasparenza, correttezza e probità.
2. Gli stessi devono osservare lo Statuto e le altre norme della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), nonché ogni altra direttiva e disposizione emanata dagli organi preposti.
3. Gli Ufficiali di Gara e di Campo, in ragione della peculiarità del loro ruolo, sono altresì obbligati:
 - a) a conoscere perfettamente i regolamenti di gioco e disciplinare ufficiali vigenti;
 - b) ad osservare il presente Regolamento, le norme secondarie ed ogni altra direttiva e disposizione emanata e pubblicata nei verbali delle assemblee ufficiali, nonché a rispettare il codice etico e di comportamento;
 - c) a comunicare le proprie disponibilità mensili al Responsabile del Settore Arbitrale secondo l'Art. 4 del presente R.T.N.;
 - d) a cercare eventuali sostituzioni per imprevisti o impegni non comunicati nelle disponibilità; in caso di esito negativo di questa ricerca l'arbitro è obbligato a presentarsi all'incontro, pena le sanzioni stabilite nell'Art. 178 del presente R.T.N.;
 - e) ad avere fischietto e cronometro propri;
 - f) a rispettare la corretta durata dei tempi, fischiando la fine del tempo appena il suo cronometro/timer lo notifichi. Un tiro effettuato prima o in concomitanza del fischio va considerato come valido.
 - g) ad arrivare almeno dieci minuti prima dell'inizio della partita, pena provvedimenti disciplinari stabiliti dall'Art. 178 del presente R.T.N.;
 - h) a predisporre l'impianto di gioco secondo le norme vigenti del "Regolamento Omologazione Impianti";
 - i) a mantenere tra loro rapporti verbali ed epistolari secondo i principi di colleganza e di rispetto dei ruoli istituzionali ricoperti;
 - j) ad improntare il loro comportamento, anche estraneo allo svolgimento dell'attività sportiva e nei rapporti con colleghi e terzi, rispettoso dei principi di lealtà, trasparenza, rettitudine, della comune morale a difesa della credibilità ed immagine della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) e del loro ruolo arbitrale;
 - k) a collaborare fattivamente e lealmente con gli Organi disciplinari, nonché ad accettare il principio dell'assoluta insindacabilità delle decisioni di natura tecnica;
 - l) a dirigere gare, assolvere incarichi, sottoporsi a corsi di qualificazione e di

aggiornamento, salvo i casi di giustificato impedimento da segnalare preventivamente rispetto all'impegno per il quale si è convocati e comunque svolgere assidua e puntuale attività arbitrale.

- m) a frequentare le riunioni tecniche ordinarie ("pre campionato", "metà campionato" e "fine campionato", rispettivamente a settembre, gennaio/febbraio e giugno) e le eventuali riunioni straordinarie indette dal Responsabile del Settore Arbitrale, giustificando anticipatamente eventuali assenze. Eventuali provvedimenti disciplinari sono stabiliti dall'Art. 179 del presente R.T.N.;
 - n) a segnalare con immediatezza al Responsabile del Settore Arbitrale in carica ogni anomalia che possa menomare la propria idoneità psico-fisica all'attività arbitrale;
 - o) a segnalare immediatamente al proprio Organo tecnico ogni notizia comunque acquisita di illecito sportivo consumato o tentato;
 - p) ad attenersi alla disciplina generale in materia di divieto di assunzione di sostanze che alterino le prestazioni sportive;
4. Gli Ufficiali di Gara e di Campo sono inoltre tenuti:
- a) a mantenere una postura corretta durante l'intero svolgimento della gara;
 - b) ad indossare la divisa arbitrale fornita dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball);
 - c) a segnalare qualsiasi ritardo o assenza di un Ufficiale di Gara assegnato alla partita;
 - d) a favorire il passaggio del pallone tra un campo e l'altro quando esso transita vicino a loro per salvaguardare la propria incolumità e quella dei giocatori;
 - e) a chiarire dubbi su regolamento o situazioni di gioco senza far udire la discussione ad eventuali giocatori presenti;
 - f) per quanto riguarda Assistente Ufficiale e Refertista, ad utilizzare un cronometro o un timer senza allarme sonoro per evitare incomprensioni.

Art. 113 – Disponibilità

1. L'Ufficiale deve garantire ogni stagione una disponibilità di un minimo di cinque giorni su sette. A chiunque non riesca a fornire tale disponibilità non sarà garantito l'impiego fisso.
2. Le disponibilità si dividono in:
 - a) annuali, indicando i giorni non graditi secondo il seguente schema:
 - un giorno dal lunedì al venerdì;
 - un giorno tra sabato e domenica;
 - una ulteriore preferenza (rispettata nei limiti del possibile) dal lunedì al venerdì;
 - b) mensili, da comunicare via e-mail al Designatore Arbitrale entro e non oltre il 20 del mese precedente.
3. La mancata comunicazione di tali disponibilità indicherà automaticamente la totale disponibilità dell'Ufficiale, che si dovrà prendere la responsabilità di eventuali sostituzioni.

Art. 114 – Direzione di gare non rientranti nell'attività dell'UISP

1. Qualora un Ufficiale di Gara o di Campo intenda dirigere gare non organizzate dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), non potrà mai esibire ed utilizzare la qualifica di Ufficiale di Gara o di Campo rilasciata dall'UISP.

Art. 115 – Facoltà degli Ufficiali di Gara o di Campo di partecipare alle gare come atleta, dirigente o allenatore ed obblighi conseguenti

1. Nell'ipotesi in cui un Ufficiale di Gara o di Campo intenda partecipare a gare come atleta, dirigente o allenatore deve darne tempestiva comunicazione al Coordinatore del Settore arbitrale, prima dell'inizio della manifestazione alla quale intende prendere parte e sarà regolamentato dall'Art. 044 e dall'Art. 060 del presente R.T.N.
2. Nel caso in cui un Ufficiale di Gara o di Campo subisca una sanzione disciplinare nella sua veste di Atleta o Dirigente o Allenatore è interdetto dall'attività di Ufficiale di Gara per un

periodo almeno doppio rispetto alla sanzione ricevuta.

TITOLO II – COMPITI

Art. 116 – Ruoli

1. Ufficiali di Gara:
 - a) Arbitri;
 - b) Assistenti Ufficiali
2. Ufficiali di Campo:
 - a) Refertisti;
 - b) Segnapunti;
 - c) Cronometristi.
3. Il numero minimo e la tipologia degli Ufficiali impiegati in una partita varia in funzione dei seguenti criteri:
 - a) Arbitro, Assistente Ufficiale e Refertista: per ogni incontro in cui compare almeno una squadra di Campionato di categoria A, fatta eccezione delle trasferte fuori Torino per le quali verrà valutato caso per caso;
 - b) Arbitro e Refertista: per tutti gli altri incontri esclusi quelli del Torneo Giovanile;
 - c) Arbitro singolo: per ogni incontro dei Tornei Giovanili e per qualsiasi altro incontro per il quale è ritenuto sufficiente un solo Ufficiale.
4. L'operato del Segnapunti e dei Cronometristi può venir direttamente integrato nei compiti, rispettivamente, del Refertista e dell'Assistente Ufficiale.

Art. 117 – Arbitri

1. Sono Arbitri coloro che:
 - a) Hanno compiuto il 16° anno di età;
 - b) Hanno superato l'esame di abilitazione;
 - c) Sono iscritti all'apposito Albo;
 - d) Hanno sottoscritto l'apposita tessera.
2. Il Primo Arbitro è responsabile dello svolgimento corretto della gara ed è l'unico Ufficiale di Gara autorizzato ad utilizzare il fischietto e i cartellini (giallo e rosso), forniti dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), per segnalazioni inerenti alle azioni di gioco (ad es. hit segnati, infrazioni, ammonizioni ed espulsioni).
3. Oltre ai doveri elencati nell'Art. 112, deve rispettare le seguenti norme di comportamento:
 - a) padronanza della partita: rimanere fermo sulle proprie decisioni senza imporsi in maniera arrogante o supponente;
 - b) in caso di mancata comprensione di una o più regole da parte dei giocatori durante la partita, l'arbitro è tenuto a portare a termine la frazione di gioco senza interruzioni, per poi chiarire ogni dubbio durante l'intervallo;
 - c) possibilità di interrompere il gioco in casi particolari quali:
 - infortunio di un giocatore sul terreno di gioco;
 - qualsiasi situazione che metta a rischio l'incolumità dei giocatori;
 - pallone incastrato nell'intorno del tabellone segnapunti; la rimessa verrà data alla squadra che si trova nel campo opposto alla provenienza del pallone;
 - d) controllo e firma del referto a fine gara, pena provvedimenti disciplinari stabiliti dall'Art. 180.
4. La divisa degli arbitri consiste di una maglietta arbitrale con distintivo UISP. Qualora sia previsto l'Assistente Ufficiale e/o almeno un Ufficiale di Campo, la divisa adottata deve essere inderogabilmente identica tra loro.

Art. 118 – Assistenti Ufficiali

1. Sono Assistenti Ufficiali gli Arbitri designati a collaborare con il Primo Arbitro, aiutandolo nelle decisioni e nelle segnalazioni, durante lo svolgimento della partita.
2. Oltre ai doveri elencati nell'Art. 112, deve rispettare le seguenti norme di comportamento:
 - a) collaborare attivamente con il primo arbitro per le decisioni dubbie nel corso della partita;
 - b) in assenza dell'Ufficiale di Campo Segnapunti, gestione puntuale del tabellone segnapunti;
 - c) conversazione con il Refertista limitata all'eventuale confronto di punteggio e marcatori;
 - d) possibilità di interrompere il gioco con l'utilizzo del fischietto in casi particolari non notati dal primo arbitro, quali:
 - infortunio di un giocatore sul terreno di gioco;
 - qualsiasi situazione che metta a rischio l'incolumità dei giocatori;
 - segnalazione al primo arbitro di comportamenti scorretti o antisportivi da parte dei giocatori;
 - eventuali discrepanze di punteggio tra tabellone e referto.

Art. 119 – Refertisti

1. Sono Refertisti coloro che:
 - a) Hanno compiuto il 16° anno di età;
 - b) Hanno superato l'esame di abilitazione;
 - c) Sono iscritti all'apposito Albo;
 - d) Hanno sottoscritto l'apposita tessera.
2. Il Refertista è responsabile:
 - a) della compilazione del documento Ufficiale di Gara al quale fanno riferimento le omologazioni dei campionati;
 - b) del riconoscimento dei giocatori (Art. 127).
3. Oltre ai doveri elencati nell'Art. 112, deve rispettare le seguenti norme di comportamento:
 - a) chiarezza e correttezza nella compilazione di ogni campo del referto (grafia chiara e comprensibile);
 - b) conversazione con il Assistente Ufficiale limitata all'eventuale confronto di punteggio e marcatori;
 - c) possibilità di interrompere il gioco con l'utilizzo del fischietto in casi particolari non notati dal primo arbitro, quali:
 - infortunio di un giocatore sul terreno di gioco;
 - qualsiasi situazione che metta a rischio l'incolumità dei giocatori;
 - segnalazione al primo arbitro di comportamenti scorretti o antisportivi da parte dei giocatori;
 - eventuali discrepanze di punteggio tra tabellone e referto;
4. costante attenzione allo svolgimento della partita per eventuali confronti con gli altri ufficiali di gara;
5. mostrare il referto alle squadre solo dopo averne verificato la correttezza e averlo fatto vidimare dal primo arbitro.

Art. 120 – Segnapunti

1. Sono Segnapunti i Refertisti designati a collaborare con il Refertista di gara.
2. Il segnapunti è responsabile gestione puntuale del tabellone segnapunti.
3. In assenza di un Segnapunti, sarà l'Assistente Ufficiale a occuparsi di tale mansione.

Art. 121 – Cronometristi

1. Sono Cronometristi i Refertisti designati a collaborare con gli Ufficiali di Gara.

2. Il Cronometrista è responsabile della gestione puntuale del cronometro di gara.
3. In assenza di un Cronometrista, sarà il Primo Arbitro a occuparsi di tale mansione.

TITOLO III – GESTI ARBITRALI

Art. 122 – Bruciate

1. Il primo arbitro, nel ravvisare un'infrazione di gioco, dovrà comunicare in modo sia verbale, sia gestuale la sua decisione. In particolare per le bruciate, gli arbitri in piedi, dovranno alzare completamente il braccio corrispondente al campo dove si è consumata l'infrazione e segnalare con la mano dello stesso braccio nei seguenti modi:
 - a) Bruciata Doppia:
 - pugno chiuso con indice e medio perpendicolari al terreno di gioco



- b) Bruciata Trattenuta:
 - pugno chiuso



- c) Bruciata Linea:
 - mano aperta perpendicolare al terreno di gioco con dita ravvicinate



- d) Bruciata Piede:
 - mano aperta perpendicolare al terreno di gioco con dita ravvicinate



- e) Bruciata Quattro in Difesa:
 - mano aperta perpendicolare al terreno di gioco con il pollice chiuso sul palmo



Art. 123 – Infrazioni

1. Il primo arbitro interrompe il gioco con un fischio in caso di infrazioni quali:
 - a) invasione:
 - indicare con il braccio teso e la mano aperta la linea di metà campo; il Assistente Ufficiale inoltre muoverà il braccio lungo la linea (senza esagerare) per avvisare meglio il primo arbitro;
 - b) cinque secondi:
 - braccio sollevato con palmo rivolto verso se stessi e dita aperte all'altezza del petto;

Art. 124 – Infrazioni gravi o reiterate

1. Il primo arbitro nel ravvisare un'infrazione particolarmente grave o reiterata può sanzionare qualunque componente in rosa che abbia superato il riconoscimento. Le sanzioni previste sono:
 - a) Ammonizione:
 - l'arbitro estrae il cartellino giallo dalla tasca e lo mostra in direzione di chi ha commesso l'infrazione.
 - b) Espulsione:
 - Doppia ammonizione: l'arbitro estrae il cartellino giallo dalla tasca e subito dopo il cartellino rosso, sempre in direzione di chi ha commesso l'infrazione e invita il giocatore ad uscire dal campo di gioco;
 - Espulsione diretta: l'arbitro estrae il cartellino rosso dalla tasca, lo mostra in direzione di chi ha commesso l'infrazione e lo invita ad uscire dal campo di gioco.

Art. 125 – Segnalazione dei punti

1. Gli arbitri in piedi segnalano il punto tramite dei gesti della mano:
 - a) Hit segnato dalla zona di attacco:
 - braccio teso verso il basso e pugno chiuso sulla coscia con indice e medio aperti;
 - b) hit segnato dalla zona di difesa:
 - braccio teso verso il basso e pugno chiuso sulla coscia con pollice, indice e medio aperti;
 - c) autohit:
 - braccia tese verso il basso, una mano chiusa a pugno e l'altra attaccata con pugno chiuso e indice aperto.

TITOLO IV – DIREZIONE DELLE GARE

Art. 126 – Preliminari

1. Almeno 5 minuti prima dell'inizio della gara, le Associazioni/Società devono obbligatoriamente far visionare agli arbitri le tessere e i documenti dei giocatori che scenderanno in campo.
2. I nominativi e i relativi numeri di tessera dei giocatori dovranno corrispondere a quelli forniti nel modulo di iscrizione di inizio anno e eventuali successive modifiche.
3. Gli arbitri devono effettuare il riconoscimento dei partecipanti alla gara secondo le modalità previste dall'Art. 127.
4. L'Associazione/Società, gli atleti, i Dirigenti ed i Soci, si assumono comunque il rischio relativo alla partecipazione alla gara in posizione di tesseramento irregolare.

Art. 127 – Riconoscimento

1. Prima dell'inizio della partita, ed eventualmente durante, il Refertista ha la responsabilità di riconoscere e segnare a referto i giocatori che vi parteciperanno.
2. Tutti gli iscritti a referto che al momento del riconoscimento non siano presenti, per poter prendere parte alla gara, dovranno farsi riconoscere dagli arbitri prima di poter scendere in

campo. Il riconoscimento tardivo, successivo al fischio di inizio della gara, potrà essere fatto solamente negli intervalli tra il primo e il secondo tempo e tra il secondo e il terzo tempo. Non è consentito dare l'accesso al campo a partita in corso o successivamente all'inizio del terzo tempo.

3. Il riconoscimento potrà avvenire:
 - a) tramite riconoscimento de visu in caso di conoscenza del giocatore da parte di un Ufficiale di Gara o di Campo;
 - b) nel caso sia impossibile il riconoscimento de visu, tramite documento di riconoscimento munito di fototessera quali:
 - carta d'identità rilasciata dal Comune di residenza;
 - patente di guida;
 - passaporto;
 - tessera o scheda di attività UISP in corso di validità, purché plastificata e munita di fotografia;
 - porto d'armi;
 - licenza di caccia;
 - licenza di pesca;
 - libretto universitario;
 - tessere di riconoscimento, purché munite di fotografia e di timbro o di altra segnatura equivalente, rilasciate da una Amministrazione dello Stato;
 - tessera dei servizi demografici o attestato di identità personale rilasciato dal Comune di residenza
 - copia autentica dei documenti sopra elencati.
4. Con l'eventuale aiuto dell'Arbitro o dell'Assistente Ufficiale, il Refertista dovrà controllare che la divisa e l'attrezzatura di gioco siano conformi a quanto regolamentato nell'Art. 086; infine riportare sul referto i numeri di maglia associati ai giocatori.
5. Gli atleti, nel caso in cui abbiano perso il documento di riconoscimento, per essere ammessi a disputare la gara, devono presentare agli arbitri copia della denuncia di smarrimento rilasciata dagli organi competenti corredata dalla foto dell'interessato. Tale facoltà è limitata alla sola gara di Campionato successiva alla denuncia di smarrimento dei documenti. In caso di partecipazione a concentramenti o a successive fasi interregionali e/o nazionali di Campionato, tale facoltà si estende a tutta la durata degli stessi. In mancanza della denuncia e/o della foto, l'atleta non sarà ammesso a disputare la gara.
6. Si dovrà negare l'ingresso in campo ad un giocatore che non superi il riconoscimento in nessuno dei modi previsti e/o presenti irregolarità nell'abbigliamento che potrebbero minare l'incolumità sua, dei suoi compagni o degli avversari.

Art. 128 – Mancata o ritardata presentazione in campo

1. Trascorsi 15 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara senza che una delle due squadre si sia presentata in campo, l'arbitro dovrà sbarrare il referto ufficiale della gara compilato con i riferimenti dei presenti (squadra, accompagnatori ecc.) e L'Associazione/Società in difetto sarà dichiarata rinunciataria ai sensi dell'Art. 165 e sanzionata con quanto previsto dall'Art. 162 del presente R.T.N.
2. Qualora ambedue le squadre non si presentino regolarmente in campo, verranno considerate entrambe rinunciatarie; la gara verrà omologata secondo quanto previsto dall'Art. 162 comma 3 sempre del presente R.T.N. La o le Associazioni/Società in difetto saranno tenute al pagamento dell'ammenda stabilita per la rinuncia.
3. Se all'ora fissata per l'inizio della gara le squadre sono presenti in campo con un minimo di 4 giocatori, esse sono obbligate ad iniziare subito la gara. Se entro il termine di attesa di 15 minuti la squadra assente preannuncia in qualche maniera il ritardo dovuto a causa di forza maggiore documentabile (Art. 129), l'arbitro potrà acconsentire a protrarre opportunamente

il tempo di attesa.

Art. 129 – Riconoscimento della causa di forza maggiore

1. Sarà riconosciuta causa di forza maggiore ogni causa esterna, oggettivamente provata con appropriata documentazione da un Ente terzo, che abbia impedito o ritardato il percorso di viaggio.
2. Il riconoscimento della causa di forza maggiore deve essere richiesto dall'Associazione/Società interessata mediante invio di telegramma, fax o e-mail, alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente per l'omologazione della gara, entro le ore 12:00 del giorno successivo a quello fissato per lo svolgimento della gara.
3. L'esplicitazione delle motivazioni e la documentazione che ne comprovi la veridicità devono essere trasmesse alla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente tramite e-mail entro le ore 24 del giorno successivo alla data nella quale la gara si doveva svolgere.
4. La UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente decide sull'istanza nel più breve tempo possibile dando comunicazione per mezzo del Comunicato Ufficiale del provvedimento adottato nei confronti delle Associazioni/Società interessate.
5. Avverso tale provvedimento, l'Associazione/Società interessata può proporre reclamo secondo le modalità di cui all'Art. 182.
6. La frode nell'attestazione delle cause di forza maggiore di cui al presente Art. comporta l'esclusione dell'Associazione/Società dal Campionato o dal Torneo ai sensi dell'Art. 164 del presente R.T.N.
7. Non sarà comunque riconosciuta causa di forza maggiore la mancata o ritardata presentazione in campo di una squadra se questa si sia servita dell'ultimo mezzo utile di linea a disposizione.
8. Per servizi pubblici di linea si intendono le linee aeree, di navigazione, automobilistiche e ferroviarie con orari fissi e di pubblico utilizzo. Sono quindi esclusi i servizi privati per i voli aerei ed i noleggi di auto o pullman automobilistici se non preventivamente segnalati prima dell'inizio dei campionati o dei tornei.

Art. 130 – Assenza ed impedimenti degli Ufficiali di Gara

1. Gare con designazione di arbitro singolo:
 - a) In caso di assenza dell'arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, l'arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, questi può essere sostituito da altra persona, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.
2. Gare con designazione di coppia arbitrale:
 - a) In caso di assenza di un arbitro designato o nel caso che per infortunio o altro motivo, un arbitro non possa continuare la direzione di una gara già iniziata, la gara verrà disputata o proseguirà con il solo arbitro designato presente.
 - b) In caso di assenza di entrambi gli arbitri designati o nel caso che per infortunio o altro motivo, entrambi gli arbitri non possano continuare la direzione di una gara già iniziata, questi potranno essere sostituiti da una o due persone, purché Soci UISP e dietro esplicito accordo scritto e firmato dai dirigenti accompagnatori regolarmente iscritti a referto. In assenza di accompagnatori l'accordo deve essere sottoscritto dagli allenatori e, in loro assenza, dai capitani delle squadre.

Art. 131 – Ritardato arrivo degli Ufficiali di Gara

1. Gare con designazione di arbitro singolo

- a) Nel caso in cui l'arbitro designato non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, la partita verrà annullata e le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 078 del presente R.T.N.
2. Gare con designazione di coppia arbitrale
 - a) Nel caso in cui uno dei due arbitri designati non fosse presente sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, il collega e le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, la gara dovrà aver luogo con il solo arbitro presente; l'altro arbitro designato potrà partecipare alla direzione dell'incontro a partita iniziata in occasione della prima interruzione utile.
 - b) Nel caso in cui gli arbitri designati non fossero presenti sul campo all'ora fissata per l'inizio della gara, le squadre hanno l'obbligo di attendere per 15 minuti. Trascorso detto tempo, senza che l'arbitro abbia annunciato il suo arrivo, la partita verrà annullata e le Associazioni/Società possono procedere secondo quanto previsto nell'Art. 078 del presente R.T.N.

Art. 132 – Assenza ufficiali di campo

1. In assenza di uno o più degli ufficiali di campo, che siano stati o meno designati, il primo arbitro sceglierà i sostituti, senza necessità del consenso delle squadre in gara.
2. In caso di impossibilità di reperire le persone indispensabili la gara non verrà disputata e sarà riprogrammata dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) competente.
3. Nel caso in cui la mancata disputa della gara per assenza degli ufficiali di campo sia imputabile all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, la stessa Associazione sarà sanzionata secondo quanto previsto nell'Art. 162 del presente R.T.N.

Art. 133 – Interruzione della gara per difetto del cronometro e contrasti nel punteggio

1. Qualora nel corso di una gara accada, per incidenti di cronometraggio od altro, di non poter esattamente determinare il tempo trascorso, e i capitani delle squadre, a seguito di invito del primo arbitro non concordino, con dichiarazione scritta a referto, per la determinazione convenzionale del tempo presumibilmente trascorso, l'arbitro o in caso di più arbitri il primo arbitro, sentiti gli ufficiali di campo, determinerà detto tempo, a suo insindacabile giudizio, continuando quindi la gara.
2. La norma si applica anche nel caso di contrasti nel punteggio.

TITOLO V – REFERTO

Art. 134 – Il Referto di gara

1. Il referto cartaceo va compilato sempre in ogni sua parte in stampatello maiuscolo nella maniera più precisa e leggibile possibile. Gli allegati 1A ed 1B contengono la guida alla compilazione dello stesso.
2. Il referto elettronico è un sistema al vaglio della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) che potrà essere implementato in futuro e prevedrà un sistema di compilazione diverso da quello elencato sopra.

Art. 135 – Mancanza o smarrimento referto

1. Il referto Ufficiale di Gara deve essere fornito, se non diversamente specificato, dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o l'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare.
2. In caso di mancanza, potrà essere fornito dall'arbitro o improvvisato sul posto a mezzo di qualsiasi foglio ed in tale evenienza esso sarà riconosciuto valido ed ufficiale.

3. In caso di smarrimento o distruzione del referto la partita verrà omologata secondo il risultato finale precisato dall'arbitro. In caso di impossibilità di accertare l'esatto punteggio, la gara verrà comunque omologata col punteggio di 20-0 a favore della squadra risultata vincitrice.

Art. 136 – Compilazione Referto cartaceo (fronte)

1. I numeri fanno riferimento all'immagine allegata (Referto fronte) a fine R.T.N.:
 1. Tipologia di campionato/torneo (es. CAMPIONATO A1, TORNEO U14)
 2. Nome dell'impianto utilizzato (es. PALAHIT, PALAZZESCHI)
 3. Data dell'incontro nel formato gg/mm/aa (es. 01/03/18)
 4. Orario di inizio previsto dell'incontro nel formato hh:mm (es. 20:30)
 5. Nomi per esteso delle squadre (es. SUNKNIGHTS)
 6. Cognome e Nome dei giocatori in ordine di numero di maglia
 7. Numero di maglia dei giocatori
 8. Indicare con una "X" la casella corrispondente alla riga del capitano
 9. Cognome e Nome dell'allenatore
 10. Cognome e Nome del vice allenatore
 11. Cognome e Nome del Responsabile di squadra
 12. Indicare con una "X" la casella corrispondente alla squadra che ha vinto il sorteggio
 13. Indicare con una "X" la casella corrispondente alla scelta del vincitore del sorteggio
 14. Indicare l'ora di inizio e fine dei tempi regolamentari ed eventuale Overtime
 15. Punteggi progressivi alla fine di ogni tempo ed alla fine di un eventuale Overtime secondo l'ordine di SQUADRA "A" e "B" definiti in precedenza
 16. Punteggi parziali di ogni tempo, compreso eventuale Overtime
 17. Punteggio finale della squadra A comprensivo di eventuale Overtime
 18. Punteggio finale della squadra B comprensivo di eventuale Overtime
 19. Indicare il minuto in cui il giocatore viene ammonito o espulso
 20. Indicare la squadra di appartenenza del giocatore che viene ammonito o espulso
 21. Indicare il numero di maglia del giocatore che viene ammonito o espulso
 22. Indicare la motivazione per la quale viene ammonito o espulso il giocatore, secondo il regolamento disciplinare
 23. Indicare il cognome, ed eventualmente in nome, del primo arbitro presente alla gara
 24. Indicare il cognome, ed eventualmente in nome, del secondo arbitro presente alla gara
 25. Indicare il cognome, ed eventualmente in nome, del refertista qualora fosse presente alla gara.

Art. 137 – Compilazione Referto (retro)

1. I numeri fanno riferimento all'immagine allegata (Referto retro) a fine R.T.N.:
 1. Indicare con una "X" la casella corrispondente alla squadra che ha vinto la palla
 2. Nomi delle squadre secondo la disposizione in campo
 3. Punteggio progressivo della SQUADRA A durante ogni tempo
 4. Punteggio progressivo della SQUADRA B durante ogni tempo
 5. Punteggio alla fine del tempo precedente, invertendo l'ordine
 6. Punteggio alla fine del tempo precedente, rispettando l'ordine
 7. Nomi delle squadre secondo il sorteggio previsto per l'eventuale Overtime
 8. Punteggio alla fine del terzo tempo, se le squadre sono in parità
 9. Punteggio progressivo delle squadre durante l'Overtime
 10. Nome per esteso della SQUADRA A
 11. Nome per esteso della SQUADRA B

12. Punteggio della SQUADRA A a fine partita, comprensivo di eventuale Overtime
13. Punteggio della SQUADRA B a fine partita, comprensivo di eventuale Overtime
14. Cognome dei giocatori accompagnati dal rispettivo numero di maglia
15. Indicare con i numeri "2" e "3" e la lettera "A" eventuali hit e autohit segnati da ciascun giocatore; i punti segnati in un tempo essere divisi da quelli del tempo successivo da un rettangolo colorato interamente di nero o blu (es. ■)
16. Indicare la somma dei punti totali di ciascun giocatore accompagnata dal totale degli hit da 3 espresso tra parentesi
17. Indicare i nomi abbreviati delle squadre o più semplicemente "A" o "B" Sbarrare con una "X" il numero progressivo di invasioni a muro commesse da ciascuna squadra (a partire dalla quinta scatta l'ammonizione)

TITOLO VI – COMPENSI

Art. 138 – Rimborsi partite campionati, tornei e coppe

1. Sono previste dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) diverse tipologie di rimborso di seguito elencate:
 - a) in presenza di tre arbitri:
 - primo arbitro: euro dieci (€ 10);
 - secondo arbitro: euro 6 (€ 6);
 - refertista: euro 6 (€ 6);
 - b) in presenza di due arbitri:
 - primo arbitro: euro dieci (€ 10);
 - secondo arbitro: euro otto (€ 8);
 - c) in presenza di singolo arbitro:
 - primo arbitro: euro dodici (€ 12).
2. In caso di mancata presentazione della/e squadra/e sono previste le seguenti tipologie di rimborso:
 - a) avviso della squadra assente entro 5 ore dall'inizio della partita: il rimborso sarà pari alla metà di quello previsto;
 - b) mancata presentazione della squadra senza avviso preventivo o mancanza totale di avviso: il rimborso sarà pari a quello previsto.

Art. 139 – Rimborsi trasferte

1. Nel caso in cui un incontro ufficiale di campionato venga disputato fuori dalla sede di Torino i rimborsi previsti sono i seguenti:
 - a) primo arbitro: euro venti (€ 20)
 - b) secondo arbitro: euro sedici (€ 16).
2. Sono previsti in aggiunta:
 - a) un rimborso chilometrico secondo le tabelle ACI vigenti nell'anno della stagione in corso;
 - b) un rimborso pasto pari ad euro dieci (€ 10).

Art. 140 – Rimborsi partite Trofeo delle Regioni

1. Per il Trofeo delle Regioni sono previste dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) diverse tipologie di rimborso di seguito elencate:
 - a) primo arbitro: euro otto (€ 8)
 - b) secondo arbitro: euro sei (€ 6).

Art. 141 – Rate dei rimborsi

1. I rimborsi verranno elargiti in due rate nei seguenti periodi:

- a) gennaio/febbraio: rimborso relativo alla Coppa Hitalia e al girone di andata del campionato;
- b) giugno/luglio: rimborso relativo ai tornei svolti in primavera e al girone di ritorno del campionato.

LIBRO QUINTO – REGOLAMENTO DISCIPLINARE

TITOLO I – NORME GENERALI

Art. 142 – Introduzione

1. Il Regolamento Disciplinare Ufficiale della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) è stato redatto affinché l'Hit Ball continui ad essere uno sport ove regni il rispetto reciproco e la serena convivenza tra gli atleti tesserati.
2. A tal fine è necessario che tutti coloro che operano nel settore, società e squadre, dirigenti e atleti, si uniformino alle regole comportamentali.
3. Il presente Regolamento individua le mancanze disciplinari e le relative sanzioni che saranno decise dal Giudice / Commissione Disciplinare e commisurate in base alla loro gravità e all'eventuale recidività.
4. Il Regolamento verrà annualmente riesaminato e, eventualmente, aggiornato in base all'esperienza della stagione precedente ed alla presentazione di nuovi casi. A tal fine ogni socio tesserato può presentare proposte tramite il Presidente/Responsabile dell'Associazione di appartenenza; verranno prese in considerazione ed eventualmente inserite nel regolamento che entrerà in vigore nella stagione successiva le proposte presentate entro il primo giugno.
5. Il Giudice / Commissione Disciplinare di Primo Grado verifica che il Regolamento Disciplinare venga rispettato.
6. Il Giudice / Commissione Disciplinare di Primo Grado si consulta e/o si riunisce per esaminare ed, eventualmente, sanzionare:
 - a) espulsioni dirette;
 - b) episodi particolarmente gravi successi prima, durante e dopo la partita segnalati dall'arbitro sul referto o segnalati dal Responsabile del Campionato o di Serie;
 - c) esaminare i ricorsi presentati da società o responsabili di squadra al fine di ridiscutere i provvedimenti precedentemente presi nel caso in cui vi fossero gli estremi per accettare il ricorso;
 - d) mediare in caso di problemi tra società e/o responsabili di squadra relativi ad eventuali irregolarità nel trasferimento di giocatori;
 - e) casi di comportamenti o atti lesivi volti a danneggiare la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) o società affiliate o giocatori tesserati;
 - f) casi particolari.

Art. 143 – Obbligatorietà delle disposizioni e norme di comportamento

1. Le Associazioni/Società ed i Soci (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) sono tenuti ad osservare con scrupolosa diligenza, tutte le norme contenute nel presente R.T.N., nonché tutti i provvedimenti e le decisioni deliberate dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. Per le violazioni delle predette norme commesse con dolo o colpa, alle Associazioni/Società ed i Soci (atleti, allenatori, dirigenti, arbitri ed ufficiali di campo) si applicano, anche se non più Soci, le sanzioni previste dalla presente PARTE QUINTA (Regolamento Disciplinare). La mancata conoscenza delle stesse norme non può essere invocata in alcun caso.
3. Alle Associazioni/Società ed ai Soci è fatto divieto di esprimere pubblicamente giudizi o rilievi lesivi della reputazione di persone o enti parimenti operanti nell'ambito delle UISP SdA

Pallapugno (Hit Ball), nonché di fare comunicati, concedere interviste o dare comunque a terzi notizie ed informazioni che riguardino fatti per i quali siano in corso di emanazione provvedimenti da parte degli organi di giustizia delle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).

Art. 144 – Responsabilità oggettiva

1. Le Associazioni/Società sono altresì responsabili del comportamento non regolamentare dei propri Soci, soci e sostenitori, per i quali rispondono a titolo di responsabilità oggettiva.
2. Le Associazioni/Società rispondono a titolo di responsabilità oggettiva nei casi previsti:
 - a) dalle violazioni commesse dai propri soci e sostenitori;
 - b) dell'operato e del comportamento delle persone comunque addette a servizi dell'Associazione/Società e dei propri sostenitori, sia sul proprio campo, intendendosi per tale anche l'eventuale campo neutro, sia su quello delle Associazioni/Società ospitanti, fatti salvi i doveri di queste ultime;
 - c) degli illeciti sportivi commessi a loro vantaggio da persone a esse estranee, qualora non risulti o vi sia un ragionevole dubbio che non abbiano partecipato all'illecito o lo abbiano ignorato.
3. I legali rappresentanti delle Associazioni/Società sono ritenuti corresponsabili, fino a prova contraria, degli illeciti disciplinari commessi dai propri Soci.

Art. 145 – Principi del processo sportivo

1. I procedimenti di giustizia assicurano l'effettiva osservanza delle norme dell'ordinamento sportivo e la piena tutela dei diritti e degli interessi dei Soci e delle Associazioni/Società affiliate secondo i principi di cui all'Art. 020 del presente R.T.N.
2. La decisione del giudice è motivata e pubblica.
3. Il giudice e le parti redigono i provvedimenti e gli atti in maniera chiara e sintetica. I vizi formali che non comportino la violazione dei principi di cui al presente Art. non costituiscono causa di invalidità dell'atto.
4. Per quanto non disciplinato, gli Organi di giustizia conformano la propria attività ai principi e alle norme generali del processo civile, nei limiti di compatibilità con il carattere di informalità dei procedimenti di giustizia sportiva.

Art. 146 – Ammenda

1. L'ammenda è un'infrazione che non costituisce livello nell'ordinamento del regime sanzionatorio. Può pertanto essere comminata congiuntamente ad altre sanzioni per rendere le stesse più efficaci.
2. L'ammenda consiste nell'obbligo imposto ad una Associazione/Società di versare alla competente UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) la somma determinata dall'Organo di giustizia secondo le specifiche previste per le varie infrazioni disciplinari. Normalmente l'ammenda verrà prelevata direttamente dal deposito cauzionale versato ad inizio Campionato, Torneo o Coppa (Art. 048).
3. L'ammenda è infine irrogata per ogni rilevante infrazione di carattere amministrativo, per la quale non sia sufficiente l'applicazione della sola ammonizione.

Art. 147 – Ammonizione

1. L'ammonizione è un provvedimento disciplinare non grave riferito ad un Socio (Giocatore, Dirigente, Allenatore, Ufficiale, etc.) o ad un'Associazione/Società.
2. L'ammonizione è originata da specifica annotazione sul rapporto arbitrale trasmesso al competente Organo di Giustizia.

Art. 148 – Squalifica

1. La squalifica consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato numero di gare dello stesso Campionato, Torneo o Coppa oppure nel divieto di svolgere qualsiasi attività organizzata dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello per un determinato periodo di tempo.
2. La squalifica è applicabile solamente agli atleti e tecnici allenatori o dirigenti.
3. Se previsto dalle "Norme di partecipazione" ad un Campionato, Torneo o Coppa, è possibile commutare la squalifica di una giornata di un atleta o di un allenatore, con il versamento della prevista ammenda di commutazione.
4. Gli atleti o gli allenatori possono usufruire della commutazione prevista dal precedente comma 3, soltanto una volta per ciascun Campionato, Torneo o Coppa in cui la stessa è prevista.
5. L'espulsione di un Socio in sede di gara, non comporta in automatico la squalifica. Spetterà all'organo di giustizia competente valutare fatti e circostanze per poi comminare la sanzione in applicazione di quanto disposto dal presente Regolamento.
6. In deroga al precedente comma 5, le UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) Territoriali hanno la facoltà di prevedere e rendere noto alle Associazioni tramite le "Norme di partecipazione" al Campionato, Torneo o Coppa, l'eventuale automatismo della squalifica a seguito di espulsione.
7. Le Associazioni/Società di appartenenza sono responsabili in solido con i Soci per il pagamento delle sanzioni applicate secondo quanto previsto dal presente R.T.N.

Art. 149 – Inibizione

1. L'inibizione consiste nel divieto di svolgere attività per un determinato periodo di tempo, non superiore comunque a 5 anni.
2. La sanzione comporta in ogni caso:
 - a) il divieto di rappresentare l'Associazione/Società di appartenenza;
 - b) il divieto di partecipare a qualsiasi attività organizzata dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello;
 - c) il divieto di accesso nei locali degli impianti sportivi inibiti al pubblico, in occasione di manifestazioni o gare, anche amichevoli;
 - d) il divieto di rilasciare dichiarazioni alla stampa;
3. L'inibizione è applicabile agli atleti, e agli allenatori, ai dirigenti ed in generale a tutti i Soci di una Associazione/Società;
4. La violazione dei divieti di cui al presente Art. 149 comporta l'aggravamento della sanzione in radiazione (Art. 150).

Art. 150 – Radiazione

1. La radiazione consiste nel divieto a svolgere qualsiasi attività o di ricoprire qualsiasi incarico sia all'interno della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) sia presso una Associazione/Società affiliata ed alla denuncia del Socio interessato dal detto provvedimento al Collegio dei Garanti ai sensi dell'Art. 6 dello Statuto Nazionale UISP (Perdita della qualifica di Socio).

Art. 151 – Richiamo

1. Il Responsabile del Campionato o di Serie, nel momento in cui lo ritiene opportuno, può convocare un Socio Tesserato UISP al fine di chiedere chiarimenti in merito ad episodi e richiamarlo verbalmente. In questi casi dovrà comunicare la convocazione alla società di appartenenza e/o al responsabile di squadra che avranno la possibilità di assistere all'incontro.

Art. 152 – Frode sportiva

1. Costituisce frode sportiva:
 - a) compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti ad alterare lo svolgimento o il risultato di una gara, ovvero ad assicurare ad una Associazione/Società un vantaggio in classifica;
 - b) compiere, o consentire che altri compiano, atti diretti a violare le norme sull'età dei giocatori delle categorie giovanili o comunque la partecipazione a gare con atleti che abbiano superato i limiti di età stabiliti per ciascun campionato;
 - c) compiere, o consentire che altri compiano atti diretti alla partecipazione a gare sotto falsa identità o con falsa attestazione delle qualifiche o delle condizioni necessarie per l'iscrizione a referto.
2. La frode sportiva è sanzionata con la radiazione del Socio Atleta / Dirigente (Ufficiale, Allenatore, etc.) responsabile della frode stessa.

Art. 153 – Responsabilità oggettiva per atti di frode sportiva

1. Le Associazioni/Società rispondono, a titolo di responsabilità oggettiva:
 - a) degli atti di frode posti in essere dai propri dirigenti e Soci;
 - b) degli atti dei propri sostenitori, a meno che possano provare che l'Associazione/Società, i Dirigenti ed i Soci rimasti assolutamente estranei ed inconsapevoli;
 - c) dei tentativi di frode.

Art. 154 – Obbligo di denuncia degli atti di frode

1. Il Dirigente o il Socio che in qualsiasi modo venga a conoscenza di fatti che possano rientrare nelle ipotesi di frode sportiva, compresi i tentativi, deve informare immediatamente, l'Associazione/Società di appartenenza e gli organi della competente UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
2. Lo stesso obbligo spetta a chiunque ricopra incarichi nella UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) informando immediatamente l'Organo di UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) al quale appartiene.
3. L'omessa denuncia è sanzionabile a norma dell'art. 22 del presente Regolamento Disciplinare.

Art. 155 – Criteri interpretativi

1. Nell'applicazione del presente Regolamento non si può attribuire alle norme altro senso che quello fatto palese dal significato proprio delle parole.
2. In mancanza di una precisa disposizione, si deve aver riguardo alle disposizioni che regolano casi simili o materie analoghe.
3. Le sanzioni disciplinari sono irrogate dai competenti Organi di giustizia in presenza della espressa previsione della relativa infrazione.

Art. 156 – Motivazione dei provvedimenti disciplinari

1. Nell'identificazione e nella determinazione dell'entità della sanzione, gli Organi di Giustizia competenti devono indicare, nei singoli provvedimenti disciplinari che saranno successivamente resi noti mediante i Comunicati Ufficiali.
 - a) in quale ipotesi, tra quelle previste dal presente Regolamento, rientri il fatto oggetto del giudizio;
 - b) gli articoli che hanno trovato applicazione al caso di specie;
 - c) le norme regolamentari applicate, nel caso in cui i comportamenti in esame, non siano stati espressamente previsti dal presente Regolamento.
2. Ogni provvedimento disciplinare sarà sempre reso pubblico mediante pubblicazione sul primo C.U. utile.

TITOLO II – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DELLE

SQUADRE

Art. 157 – Tipi di sanzioni

1. Le sanzioni comminate alle squadre si dividono in:
 - a) Provvedimento disciplinare con aggiunta di ammenda economico amministrativa;
 - b) Provvedimento disciplinare semplice;
 - c) Ammenda economico amministrativa.
2. Le sanzioni del comma 1 lettera a) del precedente punto saranno a gestione separata:
 - a) i provvedimenti disciplinari riferiti alla singola squadra sanzionata;
 - b) l'ammenda economico amministrativa all'Associazione/Società di appartenenza della squadra sanzionata, come al comma 1 lettera c)

Art. 158 – Ammonizioni di squadra

1. Una squadra può essere ammonita per i seguenti casi:
 - a) mancata presentazione;
 - b) ritardo nella presentazione in campo;
 - c) formazione incompleta.
2. Nel corso della stagione agonistica, una squadra a cui vengano sanzionate 10 ammonizioni di squadra avrà 1 punto di penalizzazione in classifica e un'ulteriore penalizzazione di 1 punto per ogni successiva ammonizione di squadra. Un'eventuale diffida ad una squadra, dovuta a qualunque motivazione, avrà un valore di 5 ammonizioni.

Art. 159 – Mancata presentazione

1. In caso di mancata presentazione la squadra verrà sanzionata con un'ammonizione e un'ammenda, oltre alla perdita a tavolino.
2. L'ammenda è di euro 25, ridotta a euro 15 qualora il responsabile della formazione o della società avverta il Responsabile del Campionato o di Categoria con un preavviso di almeno 5 ore.
3. Le ammende, dopo tre casi, vengono raddoppiate per tutti i casi successivi.
4. Nel momento in cui l'Associazione o Società Sportiva comunica la mancata presentazione della formazione al Responsabile del Campionato o di Serie, le sanzioni di cui al comma precedenti verranno applicate ufficialmente e non potranno più essere cambiate.

Art. 160 – Ritardo nella presentazione in campo

1. La squadra deve presentarsi con almeno quattro giocatori affinché possa avere inizio la partita. Nel caso in cui siano presenti tre o meno giocatori, si potrà richiedere l'inizio ritardato della partita di 15 minuti (a partire dall'orario ufficiale di inizio gara segnalato dall'arbitro con un fischio), entro i quali il quarto giocatore dovrà arrivare ed essere in campo pronto a giocare (in divisa e fisicamente attivo). In ogni caso non si potranno superare i 15 minuti richiesti, per cui, se al termine dei 15 minuti non si verificheranno le condizioni di cui sopra, la squadra perderà la partita a tavolino. L'arbitro è tenuto a fare iniziare la partita non appena la squadra raggiunge il numero minimo di giocatori per poter giocare senza far trascorrere interamente i 15 minuti concessi.
2. L'Associazione o Società Sportiva che chiederà i 15 minuti di ritardo verrà sanzionata con un'ammenda di euro 15 che, dopo 3 casi, raddoppia per recidiva per tutti i casi successivi.

Art. 161 – Formazione incompleta

1. La squadra che inizia la partita con solo 4 giocatori in campo sarà ammonita per "formazione incompleta" e verrà applicata un'ammenda di euro 10 che dopo 3 casi raddoppia per tutti i casi successivi.

2. Se la formazione resta con 4 giocatori in campo a seguito di un'espulsione non sarà considerata come formazione incompleta qualora sia possibile far entrare un quinto giocatore terminata la sanzione.

Art. 162 – Sconfitta a tavolino

1. Una squadra perde a tavolino nei seguenti casi:
 - a) ha meno di 4 giocatori in campo anche dopo i 15 minuti di inizio ritardato richiesti;
 - b) durante la partita rimane con meno di 4 giocatori a causa di espulsioni e/o infortuni;
 - c) vengono riscontrate irregolarità nell'iscrizione della squadra e/o di uno o più giocatori scesi in campo;
 - d) l'arbitro sospende la partita a causa di comportamenti scorretti particolarmente gravi da parte di uno o più giocatori; qualora tali comportamenti fossero tenuti da giocatori delle due squadre è prevista la sconfitta a tavolino per entrambe le squadre.
 - e) l'arbitro riscontri gravi e rilevanti anomalie all'impianto di gioco, imputabili all'Associazione/Società ospitante o prima nominata nel calendario gare, tali da rendere lo stesso indisponibile;
 - f) tentativo di frode sportiva.
2. La sconfitta a tavolino comporta l'omologazione del risultato 0-60 ed un punto di penalizzazione per la squadra sconfitta.
3. In caso di sconfitta per entrambe le squadre la partita viene omologata come sospesa e con un punto di penalizzazione per entrambe.
4. Le sanzioni, dopo 3 casi, vengono raddoppiate per recidiva per tutti i casi successivi.
5. In caso di sconfitta a tavolino le ammonizioni prese per: ritardo nella presentazione in campo, formazione incompleta, mancata presentazione della distinta e divisa non regolamentare vengono annullate se non viene fischiato l'inizio della partita, restano invece se la partita ha inizio. Le ammonizioni di carattere disciplinare restano in ogni caso.
6. Una partita sospesa per cause di forza maggiore (infortunio dell'arbitro, inagibilità del campo, black-out, ecc.) verrà ripetuta indipendentemente dai minuti giocati e dal punteggio acquisito. La Commissione Disciplinare si riserva di prendere decisioni diverse in caso di situazioni particolari o di eventuali richieste delle squadre.

Art. 163 – Rinuncia alla partecipazione al Campionato, Torneo o Coppa dopo la scadenza del termine di iscrizione

1. La rinuncia di un'Associazione/Società a partecipare ad un Campionato, Torneo o Coppa, organizzato dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, dopo la scadenza del termine fissato per l'iscrizione, ma prima dell'inizio del campionato o del torneo, comporterà la perdita della quota d'iscrizione e la confisca del deposito cauzionale.

Art. 164 – Ritiro dal Campionato, Torneo o Coppa in corso di svolgimento

1. Il ritiro di un'Associazione/Società da un Campionato, Torneo o Coppa, organizzato dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, in corso di svolgimento comporta:
 - a) Durante lo svolgimento del girone d'andata - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, perdita di tutte le gare disputate, anche se già omologate, con il punteggio di 0-60.
 - b) Durante lo svolgimento del girone di ritorno - Perdita della quota di iscrizione, confisca del deposito cauzionale, omologazione di tutte le gare disputate nel girone d'andata con il punteggio acquisito sul campo, perdita di tutte le gare disputate nel girone di ritorno, anche se già omologate, con il punteggio di 0-60.

Art. 165 – Rinuncia alla disputa di una gara

1. L'Associazione/Società che rinunci preventivamente e comunque prima delle 48 ore

antecedenti la disputa di una gara di Campionato verrà sanzionata come previsto dall'Art. 162 del presente R.T.N.

2. L'Associazione/Società che rinunci preventivamente, nelle 48 ore antecedenti alla disputa di una gara di Campionato, verrà sanzionata come previsto dall'Art. 162 del presente R.T.N.
3. L'Associazione/Società che non si presenti in campo o comunque non inizi la gara sarà sanzionata secondo quanto stabilito dal precedente comma 2.
4. L'Associazione/Società non mai è tenuta a nessuna forma di rimborso nei confronti dell'avversaria

Art. 166 – Ritiro da gara iniziata

1. Viene considerata rinunciataria a tutti gli effetti la squadra che si rifiuti, per qualsiasi motivo, a continuare una gara già iniziata.
2. Per il suo ritiro la squadra sarà sanzionata secondo quanto previsto dall'Art. 162.

Art. 167 – Ritiro dal campionato conseguente a rinuncia a gare

1. Durante lo svolgimento di un Campionato, Torneo o Coppa organizzato dalle UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) di qualsiasi livello, la rinuncia a tre gare è considerata ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 39 del presente R.T.N.
2. Nei Campionati, Tornei e Coppe a concentramento di breve durata, la rinuncia anche ad una sola gara o il ritiro nel corso della stessa è considerato ritiro definitivo dal Campionato o dal Torneo, con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 165 per il ritiro o rinuncia alla gara e quanto previsto dall'Art. 167 del presente R.T.N. per il conseguente ritiro dal Campionato, Torneo o Coppa.
3. Nelle fasi dei campionati e nei Tornei ad eliminazione diretta, l'Associazione/Società che rinuncia a disputare una gara o si ritiri nel corso della stessa sarà dichiarata perdente con il punteggio di 0-60. L'Associazione/Società avversaria passerà automaticamente al turno successivo qualora previsto o sarà dichiarata vincitrice del Campionato o del Torneo, se la rinuncia si sarà verificata per una delle gare del turno finale. Tale rinuncia/ritiro costituisce ritiro dal Campionato o dal Torneo con conseguente applicazione di quanto previsto dall'Art. 167 del presente R.T.N. e di quanto previsto dall'Art. 162 per il ritiro o rinuncia alla gara

Art. 168 – Rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un campionato

1. La rinuncia a proseguire nella disputa delle fasi successive di un Campionato è considerata a tutti gli effetti come ritiro dal Campionato medesimo e comporterà, a carico dell'Associazione/Società rinunciataria, l'applicazione delle sanzioni di cui all'Art. 164 del presente R.T.N.
2. Nei casi in cui al precedente comma 1, all'Associazione/Società rinunciataria subentrerà, tra le Associazioni/Società escluse dalla predetta fase successiva, quella meglio classificata nella precedente fase di qualificazione al Campionato.

TITOLO III – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEI GIOCATORI

Art. 169 – Tipi di sanzioni

1. Le sanzioni applicabili agli atleti giocatori, sono le seguenti:
 - a) ammonizione;
 - b) espulsione;
 - c) squalifica;
 - d) ammenda;

- e) inibizione;
- f) radiazione.

Art. 170 – Ammonizioni

1. Un giocatore può essere ammonito per i seguenti motivi:
 - a) gioco pericoloso (quando si mette a repentaglio l'incolumità fisica dell'avversario): invasione aerea con gli arti inferiori, invasione di metà campo, gioco in zona franca, colpo decisivo effettuato in modo violento con i piedi, colpire il pallone a gioco fermo dopo il fischio arbitrale, trattenere o spingere o colpire un avversario durante una contesa in zona franca, tirare intenzionalmente con forza in zona franca;
 - b) gioco antisportivo: ritardo nella ripresa del gioco, ripetersi della bruciata 4 in difesa, cambio irregolare, ritardo nella restituzione della palla su azione bruciata (alla seconda richiamo verbale, dalla terza in poi ammonizioni individuali), fintare un tiro in zona franca, trattenere e lanciare il pallone per colpire un avversario a seguito di un'azione bruciata;
 - c) invasione a muro: per tutti i giocatori che effettuano invasione a muro dopo 4 invasioni a muro commesse dalla stessa squadra (dopo avvertimento verbale dell'arbitro);
 - d) comportamento scorretto o antisportivo: condotta provocatoria o irrispettosa nei confronti di compagni, avversari, arbitro o pubblico, proteste nei confronti degli arbitri (fatta eccezione per il capitano che ha diritto di dialogo con l'arbitro a nome della squadra ma solo a cronometro fermo o nel corso degli intervalli), colpire volontariamente l'arbitro con il pallone, colpire intenzionalmente in modo violento l'arredo dell'impianto di gioco fuori e dentro il campo disturbando lo svolgimento del gioco;
 - e) divisa di gioco non regolamentare.
2. Le ammonizioni b) e c) del precedente comma 1 non comportano ammende.
3. Le ammonizioni a) e d) del precedente comma 1 comportano un'ammenda pari a euro 10 e, dopo tre casi anche non dello stesso giocatore, vengono raddoppiate per recidività in tutti i casi successivi.
4. Per l'ammonizione e) del precedente comma 1, l'ammenda è pari a euro 10 e, dopo tre casi verrà raddoppiata per recidiva per tutti i casi successivi.

Art. 171 – Espulsioni

1. Un giocatore può essere espulso per i seguenti motivi:
 - a) doppia ammonizione (esclusa l'ammonizione e) del precedente Art. 170 comma 1)
 - b) gioco o comportamento particolarmente pericoloso, scorretto o antisportivo.
2. A seguito di un provvedimento di espulsione la squadra rimane in inferiorità numerica per 5 minuti di gioco effettivo, al termine dei quali il giocatore espulso può essere sostituito ma non può più rientrare in campo. Tale provvedimento, compresa l'inferiorità numerica, è valido anche nel caso in cui l'espulsione riguardi un giocatore fuori dal campo durante il gioco (riserva) o avvenga durante un intervallo.
3. L'espulsione comporta un'ammenda di euro 10 e, in casi particolarmente gravi, può determinare una o più giornate di squalifica. L'espulsione diretta porta a diffida.

Art. 172 – Diffide e squalifiche

1. A seguito di due ammonizioni scatta automaticamente la diffida, cioè un richiamo ufficiale scritto: un giocatore diffidato che incorra in un'altra ammonizione viene automaticamente squalificato per una giornata.
2. Le ammonizioni che possono portare a diffida sono la a), b) e d) dell'Art. 170 comma 1.
3. Un giocatore già squalificato verrà automaticamente diffidato a seguito di una sola ulteriore ammonizione.

4. Un giocatore già squalificato per 2 volte verrà automaticamente squalificato, senza ulteriore diffida, a seguito di ogni successiva ammonizione.
5. In caso un giocatore incorra, indipendentemente dalle motivazioni, in due squalifiche la squadra di appartenenza verrà penalizzata di un punto in classifica.
6. Per casi particolari e/o di grave scorrettezza e per i casi di recidività, la Commissione Disciplinare deciderà di volta in volta le sanzioni ritenute più idonee.
7. Al termine della stagione agonistica le ammonizioni e le diffide vengono azzerate, mentre le squalifiche verranno scontate nella stagione agonistica successiva.
8. Un giocatore deve scontare la squalifica nelle partite del torneo (Campionato Assoluto, Torneo Giovanile, ecc.) in cui è stata sanzionata.

TITOLO IV – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DI ALLENATORI E DIRIGENTI

Art. 173 – Tipi di sanzioni

1. Le sanzioni applicabili agli allenatori e ai dirigenti, sono le seguenti:
 - a) ammonizione;
 - b) espulsione;
 - c) squalifica;
 - d) ammenda;
 - e) inibizione;
 - f) radiazione.

Art. 174 – Ammonizioni

1. Un allenatore o dirigente può essere ammonito per i seguenti motivi:
 - a) comportamento antisportivo o comunque irrispettoso nei confronti dell'arbitro, dei giocatori o del pubblico sostenitore;
2. l'ammenda ammonta a € dieci (10) e, dopo tre casi verrà raddoppiata per recidiva per tutti i casi successivi.

Art. 175 – Espulsioni

1. Un allenatore o dirigente può essere espulso per i seguenti motivi:
 - a) doppia ammonizione;
 - b) comportamento particolarmente antisportivo o offensivo/intimidatorio.
2. A seguito di un provvedimento di espulsione il tecnico allenatore o dirigente deve uscire dal campo di gioco fino al termine della partita e non potrà parlare direttamente con i suoi giocatori nemmeno durante gli intervalli tra un tempo e l'altro.
3. l'ammenda ammonta a € dieci (10) e, dopo tre casi verrà raddoppiata per recidiva per tutti i casi successivi.

Art. 176 – Diffide e squalifiche

1. A seguito di due ammonizioni scatta automaticamente la diffida, cioè un richiamo ufficiale scritto: un giocatore diffidato che incorra in un'altra ammonizione viene automaticamente squalificato per una giornata.
2. Un Tecnico allenatore o dirigente già squalificato verrà automaticamente diffidato a seguito di una sola ulteriore ammonizione.
3. Un tecnico allenatore o dirigente già squalificato per due volte verrà automaticamente squalificato, senza ulteriore diffida, a seguito di ogni successiva ammonizione.
4. In caso un tecnico allenatore o dirigente incorra, indipendentemente dalle motivazioni, in due squalifiche la squadra che allena verrà penalizzata di un punto in classifica.

5. Per casi particolari e/o di grave scorrettezza e per i casi di recidività, la Commissione Disciplinare deciderà di volta in volta le sanzioni ritenute più idonee tra cui l'inibizione o addirittura la radiazione.
6. Nel caso in cui un tecnico allenatore o dirigente sia legato a più di una squadra le sanzioni comminate non si sommeranno tra le diverse squadre. Per esempio un'ammonizione presa mentre si allenava la squadra A non si sommerà ad un'ammonizione presa mentre si allenava la squadra B non risultando quindi in una diffida.
7. Al termine della stagione agonistica le ammonizioni e le diffide vengono azzerate, mentre le squalifiche verranno scontate nella stagione agonistica successiva.
8. Un allenatore o dirigente deve scontare la squalifica nelle partite del torneo (Campionato Assoluto, Torneo Giovanile, ecc.) in cui è stata sanzionata.

TITOLO V – PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI

Art. 177 – Sanzioni

1. Le sanzioni applicabili agli Ufficiali di gara e di campo, sono le seguenti:
 - a) ammenda;
 - b) inibizione;
 - c) radiazione.
2. Il valore delle ammende sono variabili e descritte nei singoli articoli di competenza.

Art. 178 – Ritardo o assenza

1. Gli ufficiali di gara devono garantire l'inizio della partita secondo l'orario stabilito dal calendario redatto dal responsabile dei campionati. In caso un arbitro si presenti dopo tale orario incorrerà nelle seguenti sanzioni:
 - a) ritardo entro i 15 minuti: L'arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari alla quota del rimborso previsto. Fa eccezione la prima volta per la quale si riceverà solamente un richiamo;
 - b) ritardo superiore ai 15 minuti o assenza ingiustificata: L'arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al doppio della quota del rimborso previsto;

Art. 179 – Riunioni tecniche

1. Gli ufficiali di gara sono tenuti a partecipare a tutte le riunioni tecniche ordinarie e straordinarie indette dal Responsabile Arbitri. Si subirà un'ammenda pari ad euro cinque (€ 5) in caso di assenza ingiustificata o dalla terza giustificata in poi, anche non consecutive nella medesima stagione sportiva.

Art. 180 – Referto cartaceo

1. Il referto è il documento ufficiale di gara, pertanto dovrà essere compilato con la massima attenzione in maniera ordinata e leggibile. Dovrà essere controllato e firmato dal primo arbitro a fine partita.
2. Una qualsiasi mancanza delle precedenti indicazioni sarà sanzionata secondo i seguenti criteri:
 - a) referto illeggibile o mancante in alcune parti non fondamentali: il refertista verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al rimborso previsto. Fanno eccezione le prime due volte per le quali si riceverà solamente un richiamo;
 - b) referto errato nei punteggi, nel progressivo o in altre parti fondamentali per la corretta omologazione della partita: Il refertista verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al doppio del rimborso previsto. Fanno eccezione le prime due volte per le quali si subirà una sanzione pari al rimborso previsto;

- c) referto corretto non firmato: il primo arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari a metà del rimborso previsto. Fanno eccezione le prime due volte per le quali si riceverà solamente un richiamo;
 - d) referto errato (vedi paragrafo 2) non firmato: il primo arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al rimborso previsto. Fa eccezione la prima volta per la quale si riceverà solamente un richiamo;
 - e) referto errato (vedi paragrafo 2) firmato: il primo arbitro verrà pagato per la partita, ma subirà una sanzione pari al doppio del rimborso previsto. Fa eccezione la prima volta per la quale si riceverà solamente un richiamo.
3. Il presente articolo si riferisce al solo Referto Cartaceo, non per il Referto Elettronico

Art. 181 – Comportamento scorretto

1. Un comportamento che va contro il codice comportamentale e etico del presente regolamento potrà essere materia per la Commissione Disciplinare e sanzionabile con pene variabili che possono arrivare fino alla radiazione.

TITOLO VI – RICORSI

Art. 182 – Procedura

1. I ricorsi verso i provvedimenti disciplinari a seguito di ammonizioni ed eventuali errori tecnici sul referto di gara (ovvero che hanno avuto un'influenza importante e determinante sull'esito di gara) devono pervenire via mail al Responsabile del Campionato o di Serie entro 24 ore dalla comunicazione ufficiale del provvedimento contestato; quelli a seguito di riunione della Commissione Disciplinare sempre via mail, ma alla Commissione Disciplinare stessa. Qualora dovessero esserci gli estremi per un'eventuale riduzione o annullamento del provvedimento, la Commissione Disciplinare lo discuterà; nella prima parte della riunione il tesserato coinvolto o la società di appartenenza potranno chiarire la propria posizione alla Commissione.
2. E' applicata una tassa sul singolo ricorso e per ogni grado di giudizio di € venticinque (25), prelevati dal deposito cauzionale versato ad inizio Campionato / Torneo o Coppa. Tale tassa verrà reintegrata in caso di ragione.
3. Se tra la data del ricorso e la data della partita in cui scontare l'eventuale squalifica dovessero esserci meno di 24 ore, la squalifica sarà "congelata", e, se confermata, sarà scontata nella partita successiva.
4. L'eventuale ricorso avverso una decisione della Commissione Disciplinare sarà devoluto ad un organo collegiale ampliato formato da: Commissione Disciplinare, Responsabile Arbitri, Responsabile del Campionato, Responsabile della Serie di appartenenza e Responsabile della SdA Hit Ball.

LIBRO SESTO – REGOLAMENTO OMOLOGAZIONE IMPIANTI

TITOLO I – L'OMOLOGAZIONE

Art. 183 – Introduzione

1. Il presente regolamento ha lo scopo di identificare gli impianti adatti in cui si può giocare una partita ufficiale del campionato assoluto UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) e di escludere quelli inadatti.
2. Qualsiasi ASD affiliata può richiedere l'omologazione di uno dei suoi impianti scrivendo una mail di richiesta a impianti@federhitball.it.
3. Una volta che l'impianto è omologato dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), il gestore può chiedere di ospitarvi partite ufficiali UISP SdA Pallapugno (Hit Ball). Spetta al responsabile

Campionati valutarne, caso per caso, la fattibilità.

4. Ogni ASD affiliata ha diritto a una omologazione gratuita. Le successive omologazioni oltre la prima hanno un costo determinato dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) con regolare preventivo.
5. Una volta che un impianto è omologato dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), il gestore dell'impianto può chiedere di ospitarvi partite ufficiali del campionato UISP SdA Pallapugno (Hit Ball). Spetta al Responsabile dei Campionati organizzare campionati, tornei e coppe tenendo conto del nuovo impianto e valutarne, caso per caso, la fattibilità.

Art. 184 – Requisiti generali

1. Il terreno di gioco, per essere omologato per gli incontri ufficiali, deve rispettare i requisiti del presente regolamento.
2. Il campo deve avere forma di parallelepipedo rettangolo.
3. Le pareti laterali e il soffitto devono consentire alla palla di non uscire dal parallelepipedo di gioco e di permettere la regolare continuità del gioco stesso.
4. La palestra deve essere a norma di legge e rispettare tutti i criteri di sicurezza.
5. Non devono essere presenti in palestra oggetti frangibili di alcun tipo se non provvisti di apposita protezione.

Art. 185 – Criticità e provvedimenti

1. Spetta agli Ufficiali di Gara e di Campo verificare che gli impianti di gioco omologati continuino a rispettare i requisiti nel tempo. Qualsiasi impianto già omologato che perda i requisiti descritti nel presente regolamento, deve essere immediatamente segnalato dal primo arbitro al Responsabile dei Campionati, che valutato il caso può prendere i provvedimenti elencati di seguito:
 - a) diffida: l'impianto continua a ospitare partite ufficiali ma al termine dell'anno dovrà essere nuovamente omologato.
 - b) chiusura: l'impianto è immediatamente dichiarato inadatto al gioco. Le partite vengono sospese e il responsabile del campionato provvede in totale urgenza a spostarle in una nuova sede. Se ciò non fosse possibile, la società responsabile dell'impianto perderà le partite in casa a tavolino.

TITOLO II – MISURE E LINEE DI GIOCO

Art. 186 – Dimensioni palestra

1. La palestra deve avere forma di parallelepipedo rettangolo le cui dimensioni devono rispettare i limiti previsti dal successivo comma. Pareti laterali e soffitto, inoltre, devono garantire che la palla non possa uscire dal terreno di gioco e consentire così la continuità del gioco stesso.
2. I limiti minimi e massimi sono:
 - a) lato corto:
 - minimo: 10 m
 - massimo: 13 m
 - b) lato lungo
 - minimo: 20 m
 - massimo: 26 m
 - c) altezza
 - minimo: 4 m
 - massimo: irrilevante
3. Il mancato rispetto dei presenti requisiti rende impossibile l'omologazione dell'impianto.

Art. 187 – Linee di gioco

1. Tutte le linee di gioco devono essere tracciate a terra per tutta la larghezza del terreno di gioco, con vernice chiaramente visibile e spessore di 5 cm. Devono inoltre essere perfettamente parallele alla linea di metà campo e alla giusta distanza da essa.
2. Le linee di gioco sono:
 - a) linea di metà campo;
 - b) linea di tiro;
 - c) linea di difesa;
 - d) linea di porta.
3. Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'omologazione dell'impianto.

Art. 188 – Linea di metà campo

1. Deve essere posta in modo da dividere la palestra secondo l'asse trasversale in due metà campo di uguale superficie.

Art. 189 – Linea di tiro

1. Devono esserci due linee di tiro, una per ogni metà campo.
2. Ciascuna linea di tiro deve essere:
 - a) parallela alla linea di metà campo;
 - b) esattamente a 2 metri di distanza dalla linea di metà campo;
 - c) spessa 5 cm.

Art. 190 – Linea di difesa

1. Devono esserci due linee di difesa, una per ogni metà campo.
2. Ciascuna linea di difesa deve essere:
 - a) parallela alla linea di metà campo;
 - b) a 6 metri di distanza dalla linea di metà campo;
 - c) spessa 5 cm.

Art. 191 – Linea di porta

1. Devono esserci due linee di porta, una per ogni metà campo.
2. Ciascuna linea di porta deve essere:
 - a) parallela alla linea di metà campo;
 - b) almeno a 1 metro di distanza dalla parete di fondo;
 - c) massimo 10 metri di distanza dalla linea di metà campo;
 - d) spessa 5 cm.

Art. 192 – Irregolarità e sporgenze

1. Il campo ideale è composto da pareti perfettamente lisce e che non presentino irregolarità.
2. Tenuto conto del modello ideale, sono in ogni caso omologabili anche tutte le palestre che rispettino i seguenti criteri:
 - a) irregolarità e sporgenze al di sopra di 280 cm di altezza:
 - al di sopra dei 280 cm di altezza alle pareti possono essere fissati o appoggiati oggetti, irregolarità o sporgenze di qualsiasi tipo sempre che questo non precluda la continuità del gioco o la sicurezza dei giocatori o la funzionalità delle attrezzature di gioco.
 - b) irregolarità e sporgenze al di sotto di 280 cm di altezza:
 - al di sotto dei 280 cm di altezza sono ammessi soltanto oggetti fissati alle pareti (quindi nessun oggetto con appoggi a pavimento) e irregolarità e sporgenze che non presentino rischio per gli atleti e che rispettino le misure di sporgenze massime

riportate di seguito:

- Zona Franca: 40 cm
- Zona d'Attacco: 30 cm
- Zona di Difesa: 20 cm
- Retroporta: non specificato

3. Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'omologazione dell'impianto.

Art. 193 – Porte

1. La dimensione della porta è pari alla larghezza della palestra di gioco.
2. Deve essere delimitata dai pali (materassi imbottiti) posti a protezione delle pareti laterali e dalla traversa tesa tra i punti di ancoraggio appositamente predisposti.

TITOLO III – ATTREZZATURE

Art. 194 – Traverse

1. La traversa deve essere composta da una fascia elastica tesa tra i due punti di ancoraggio appositamente predisposti al di sopra dei pali e in corrispondenza della linea di porta.
2. Tali ancoraggi devono poter sostenere la tensione delle corde elastiche della traversa e garantire la sicurezza degli atleti. Si rimanda alle linee guida della UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) per più precise istruzioni di installazione.
3. La parte inferiore della fascia elastica deve sempre rispettare i seguenti limiti minimi (nel punto più basso) e massimi (nel punto più alto) di altezza:
 - a) minimo: 200 cm
 - b) massimo: 230 cm
4. Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'omologazione dell'impianto.

Art. 195 – Pali e materassi

1. In corrispondenza dei pali devono essere disposti dei materassi che permettano agli atleti di difendere in sicurezza. Tali materassi devono essere 4, di uguale spessore, ciascuno posto a protezione di una delle pareti laterali in corrispondenza della linea di porta e sotto la traversa, in modo da consentire ai giocatori di difendere la porta senza rischiare impatti pericolosi con il muro laterale.
2. Le dimensioni dei materassi devono rispettare i seguenti limiti minimi e massimi:
 - a) larghezza:
 - minimo: 1 m;
 - massimo: 2 m;
 - b) altezza:
 - minimo: 2 m;
 - massimo: 2,30 m (comunque sotto la traversa);
 - c) spessore:
 - minimo: 20 cm;
 - massimo: 50 cm.
3. Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'omologazione dell'impianto.

Art. 196 – Attrezzature di gioco necessarie

1. Per ogni partita ufficiale in programma, il gestore della palestra deve mettere a disposizione degli Ufficiali di Gara e di Campo, almeno 15 minuti prima dell'inizio della partita, quanto

previsto dal seguente elenco:

- a) un segnapunti di qualsiasi tipo che possa tenere conto delle centinaia (punteggi a tre cifre) e il conteggio delle invasioni a muro
 - b) due traverse a doppia fascia elastica con sicura (vedere Art. 156 per le misure)
 - c) due palloni nuovi, due usati e tutto il necessario per gonfiare (meglio se compressore)
2. Qualora debba essere la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) a fornire le attrezzature necessarie, occorre un ripostiglio o armadio con porta e chiusura a chiave dove poter ricoverare il tutto.

TITOLO IV – CONDIZIONI CAMPO E SPOGLIATOI

Art. 197 – Pavimentazione

1. La pavimentazione deve essere regolare, senza strappi o buche e in materiale idoneo alla pratica sportiva.
2. Sul pavimento devono essere tracciare le linee del campo come da apposito paragrafo.
3. Il terreno di gioco deve risultare non scivoloso e/o pericoloso per gli atleti.

Art. 198 – Illuminazione e riscaldamento

1. L'impianto deve essere dotato di riflettori funzionanti in grado di illuminare ogni zona di campo uniformemente.
2. Il campo deve essere in ambiente chiuso e riscaldato, al riparo da vento o pioggia.

Art. 199 – Spogliatoi e docce

1. Per poter ospitare partite ufficiali, un impianto di gioco deve avere anche spogliatoi e docce in regola con i seguenti criteri:
 - a) almeno due spogliatoi separati tra loro;
 - b) almeno una doccia funzionante con acqua calda.
2. Il mancato rispetto dei requisiti può comportare la diffida o la revoca dell'omologazione dell'impianto.

LIBRO SETTIMO – FORMAZIONE

TITOLO I – INTRODUZIONE GENERALE

Art. 200 – Definizione della formazione

1. Per ciascuna attività, approvata dal Consiglio Nazionale, afferente la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione UISP.
2. La UISP nelle attività di hit ball organizzate attraverso la specifica UISP SdA Pallapugno (Hit Ball), riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione del hit ball, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di competizione leale e rispettosa delle capacità e delle possibilità dei praticanti.
3. A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento della SdA Hit Ball, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sport per tutti.
4. Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, le strutture di attività hit ball Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della politica di formazione nazionale.

5. I corsi possono essere organizzati dalla SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP. In particolare le Strutture di Attività hit ball regionali e territoriali dovranno incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli arbitrali

Art. 201 – Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:
 - a) Istruttore
 - b) Allenatore primo grado
 - c) Allenatore secondo grado
 - d) Formatore settore tecnico allenatori
 - e) Ufficiale di campo
 - f) Ufficiale di gara
 - g) Formatore settore Ufficiali
 - h) Dirigente

Art. 202 – Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
Qualifiche	Età Min.	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattiche di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	Verifica
Istruttore	18		42	12 ore	8	22	no	Scritta / orale / pratica
Allenatore 1°	18	Istruttore	42	12 ore	7	23	20	Scritta / orale / pratica
Allenatore 2°	18	Allenatore 1°	42	12 ore	4	26	30	Scritta / orale / pratica
Ufficiale di campo	16		34	12 ore	14	8	25	Scritta / orale
Ufficiale di gara	16	Ufficiale di campo	35	12 ore	6	11	10	Scritta / orale / pratica

TITOLO II – QUALIFICHE

Art. 203 – Qualifica Istruttore

1. I Corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:
 - a) essere in grado di operare in palestra con ragazzi nelle fasi formative a partire dall'età di 6 anni e con adulti;
 - b) conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche;
 - c) essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età;
 - d) prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.
2. L' Istruttore è una figura che può operare nel settore hit ball e può:
 - a) Svolgere l'attività di Allenatore nei Tornei "promozionali" e/o "agonistici".
 - b) Svolgere l'attività di Allenatore in Seconda nei Tornei "promozionali" e/o "agonistici".
 - c) Svolgere attività di gioco propedeutico, avviamento allo sport, perfezionamento alla pratica in tutte le età.
3. Moduli e materie oggetto di insegnamento per questa qualifica:

Cod.	Nome della materia trattata	Ore
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	L'hit ball e le origini di un gioco made in Italy	1
B	Regolamento Nazionale UISP (Unità didattica normativa)	3
C	Regolamento Tecnico Nazionale (Unità didattica normativa)	5
D	I fondamentali: tiro, passaggio, muro, difesa	3
E	Tecnica dell'hit ball e metodologie di allenamento	2
F	Programmazione del lavoro e della didattica	3
G	Dalla teoria alla pratica: l'applicazione del gioco nello spazio	3
H	Attività pratica e teorica nell'età dell'infanzia 6-10 scuole primarie	2
I	Propedeutica, giochi motori, approccio ludico dell'attività	3
L	Il campo di gioco: adattamento e realizzazione di un campo	1
M	Prova finale scritta	1
N	Prova finale orale	1
O	Prova finale pratica	2
	TOTALE	42

Art. 204 – Qualifica Allenatore di primo livello

1. I corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:
 - a) essere in grado di svolgere attività promozione ed attività agonistica in tutte le età;
 - b) conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche;
 - c) essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età;
 - d) prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.
2. L'Allenatore di primo livello è una figura che può operare nel settore hit ball e può:
 - a) svolgere l'attività di Allenatore nei Campionati assoluti fino alla serie B;
 - b) svolgere l'attività di Allenatore in Seconda nei Campionati assoluti di categoria A;
 - c) svolgere attività di tirocinio rivolto alla formazione di Istruttori ed Operatori di Base;
 - d) concorrere a premi individuali come allenatore.
3. Moduli e materie oggetto di insegnamento per questa qualifica:

Cod.	Nome della materia trattata	Ore
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Nazionale UISP (Unità didattica normativa)	1
B	Regolamento di Gioco (Unità didattica normativa)	2
C	Regolamento disciplinare (Unità didattica normativa)	2
D	Il campo da gioco e le omologazioni degli impianti (Unità didattica normativa)	2

E	Il referto di gioco	2
F	L'hit ball e la simmetria: cenni di fisiologia e anatomia	2
G	Metodologia di allenamento	2
H	Pianificazione di una stagione agonistica	2
I	Il ruolo dell'Allenatore: chi è, cosa deve sapere e cosa deve saper fare	2
L	Sportper tutti UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	1
M	Attività pratica e teorica nell'età dell'infanzia 6-10 scuola primaria	1
N	Attività pratica e teorica nell'età giovanile 11-13 scuola secondaria di 1°	3
O	Attività pratica e teorica nell'età adolescenziale 14-18 scuola secondaria 2°	3
P	Prova finale scritta	2
Q	Prova finale orale	1
R	Prova finale pratica	2
	TOTALE	42

4. Tirocinio pratico (20 ore):

- a) Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 20 ore uno o più Allenatori di Primo e/o Secondo Grado, precedentemente autorizzati dalla SdA di competenza, territoriale, regionale, nazionale, che siano regolarmente iscritti all'Albo. I nominativi dovranno essere comunicati prima dell'inizio del tirocinio.
- b) Le 20 ore dovranno essere svolte in ambito scolastico e in allenamenti tenuti da Associazioni affiliate (sempre in affiancamento dell'Allenatore formatore).
- c) All'Allenatore formatore la SdA competente fornirà due documenti: uno per segnalare le presenze del tirocinante, e uno per valutare il suo operato, entrambe da inviare alla SdA competente al termine del tirocinio.
- d) La scheda di valutazione è divisa in sei campi e ad ogni campo potrà essere attribuito un punteggio da 1 a 5.
- e) Per poter considerare superato il tirocinio sarà necessario aver raggiunto almeno un numero di punti totali pari a 18/30 e un punteggio minimo di 3 in ogni campo.

5. Prove finali:

- a) Al termine del percorso formativo il corsista sarà sottoposto a test di valutazione per stabilirne il livello di conoscenze acquisite. Il superamento delle prove di valutazione daranno diritto all'ottenimento della relativa qualifica.
 - b) I test valutativi saranno di diversa tipologia:
 - scritto;
 - orale;
 - pratico.
6. Il test scritto, diverso per ogni tipologia di qualifica, potrà esser composto da domande aperte, chiuse e/o a completamento.
 7. Il test orale consisterà in un colloquio fra il corsista e i/il formatore/i che valuteranno il livello di apprendimento dello stesso.
 8. Il test pratico, ove previsto, sarà a tutti gli effetti una prova "sul campo". Il corsista, nelle varie forme stabilite, dovrà mettere in pratica quanto appreso.
 9. Rilascio attestato istruttori:
 - a) Superati con successo il tirocinio e le prove finali, il candidato avrà portato a termine il

percorso formativo per il conseguimento della qualifica di Istruttore.

- b) In caso di mancato superamento di una o più prove l'SdA di competenza in accordo con il formatore darà precise indicazioni al corsista sulla procedura da seguire per poter ottenere la relativa qualifica.

Art. 205 – Qualifica Allenatore di secondo livello

1. I corsi di formazione dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze:
 - a) essere in grado di svolgere attività promozione ed attività agonistica in tutte le età.
 - b) conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
 - c) essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle varie fasce d'età.
 - d) prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.
2. L'Allenatore di secondo livello è una figura che può operare nel settore hit ball e può:
 - a) Svolgere l'attività di Allenatore e Allenatore in seconda nei Campionati assoluti fino alla categoria A.
 - b) Svolgere attività di tirocinio rivolto alla formazione di Istruttori, Operatori di Base e allenatori primo livello.
 - c) Concorrere a premi individuali come allenatore.
3. Moduli e materie oggetto di insegnamento per questa qualifica:

Cod.	Nome della materia trattata	Ore
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	Regolamento Nazionale UISP (Unità didattica normativa)	2
B	I Regolamenti (Unità didattica normativa)	2
C	Referto e omologazioni	1
D	L'arbitraggio e il ruolo degli Ufficiali	2
E	Anatomia e fisiologia del movimento	1
F	Prevenzione sportiva: lo stretching funzionale e il riscaldamento	1
G	Tecniche e tattiche di gioco, programmazione del lavoro e della didattica	2
H	Metodologia di allenamento e capacità condizionali	2
I	I carichi di lavoro: prestagione, mantenimento, scarico	3
L	Gestione del gruppo in relazione alle fasce d'età e la comunicazione	3
M	Elementi di psicologia e pedagogia dello sport	2
N	Sport per tutti UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	2
O	La conoscenza e la sua divulgazione: dall'essere allenatori, all'essere formatori	1
P	L'insegnamento pratico attraverso la passione e la condivisione	1
Q	Prova finale scritta	2
R	Prova finale orale	1
S	Prova finale pratica	2

	TOTALE	42
--	---------------	----

4. Tirocinio pratico (30 ore):

- a) Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 30 ore uno o più Allenatori di Secondo livello, precedentemente autorizzati dalla SdA di competenza, territoriale, regionale, nazionale, che siano regolarmente iscritti all'Albo. I nominativi dovranno essere comunicati prima dell'inizio del tirocinio.
- b) Le 30 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:
 - 10 ore affiancando un allenatore di secondo livello in partite di campionato assoluto.
 - 20 ore affiancando un allenatore di secondo livello durante allenamenti di squadre partecipanti a campionati assoluti.
- c) All'Allenatore formatore la SdA competente fornirà due documenti: uno per segnalare le presenze del tirocinante, e uno per valutare il suo operato, entrambe da inviare alla SdA competente al termine del tirocinio.
- d) La scheda di valutazione è divisa in sei campi e ad ogni campo potrà essere attribuito un punteggio da 1 a 5.
- e) Per poter considerare superato il tirocinio sarà necessario aver raggiunto almeno un numero di punti totali pari a 18/30 e un punteggio minimo di 3 in ogni campo.

Art. 206 – Qualifica Ufficiale di campo

1. Al fianco della formazione tecnica relativamente all'area relativa all'attività giocata la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) indice corsi per la formazione del settore Ufficiali.
2. Il formante apprenderà conoscenze generiche e specifiche relative alle capacità necessarie per una corretta compilazione del referto, dell'utilizzo del cronometro e del segnapunti nelle partite di hit ball.
3. L'Ufficiale di campo può svolgere la mansione di refertista, segnapunti e cronometrista in tutte le manifestazioni riconosciute dalla UISP SdA Pallapugno (Hit Ball).
4. Moduli e materie oggetto di insegnamento per questa qualifica:

Cod.	Nome della materia trattata	Ore
UDB	Unità Didattiche di Base	12
A	L'hit ball e le origini di un gioco made in Italy	2
B	Regolamento Nazionale UISP	2
C	Regolamento di gioco	3
D	Regolamento disciplinare	3
E	Regolamento ufficiali	2
F	Omologazione campi di gioco	2
G	Referto, compilazione	4
H	Il prepartita e le operazioni basilari	1
I	Sicurezza negli impianti	1
L	Prova scritta	2
M	Prova orale	1
	TOTALE	35

5. Tirocinio pratico (25 ore):

- a) Nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 25 ore arbitri ed ufficiali

di gara in partite di vario livello svolgendo le funzioni di refertista, segnapunti, cronometrista.

b) Le 25 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 5 ore in partite di campionato assoluto categoria C1;
- 5 ore in partite di campionato assoluto categoria B2;
- 5 ore in partite di campionato assoluto categoria B1;
- 5 ore in partite di campionato assoluto categoria A2;
- 5 ore in partite di campionato assoluto categoria A1.

Art. 207 – Qualifica Ufficiale di gara

1. Al fianco della formazione tecnica relativamente all'area relativa all'attività giocata la UISP SdA Pallapugno (Hit Ball) indice corsi per la formazione del settore arbitrale.
2. Il formante apprenderà conoscenze generiche e specifiche relative alle capacità necessarie per dirigere le partite di hit ball in qualità di Arbitro o di Assistente Ufficiale.
3. Nel corso del primo anno successivo all'ottenimento della qualifica, l'Ufficiale di gara potrà svolgere la mansione di Primo Arbitro in tutte le manifestazioni ad esclusione del Campionato Assoluto – Categoria A.
4. Moduli e materie oggetto di insegnamento per questa qualifica:

Cod.	Nome della materia trattata	Ore
UDB	Unità Didattiche di Base	12
B	Regolamento Nazionale UISP (Unità didattica normativa)	3
C	I regolamenti (Unità didattica normativa)	3
D	Dalla teoria alla pratica: saper condurre un incontro	2
E	Il ruolo del Primo Arbitro	2
F	Il ruolo dell'Assistente Arbitro	2
L	Prova scritta	2
M	Prova orale	1
N	Prova pratica	2
	TOTALE	29

5. Tirocinio pratico (10 ore):

a) nel tirocinio il formante dovrà affiancare per un complessivo di 10 ore gli ufficiali di gara in partite di vario livello svolgendo le funzioni di refertista, segnapunti, cronometrista.

b) Le 10 ore dovranno essere svolte secondo le seguenti modalità:

- 6 partite da Assistente Ufficiale in partite di campionato (C1-B1)
- 2 partite da Primo Arbitro nei Tornei Promozionali Giovanili
- 2 partite da Arbitro in tutti gli altri Tornei Promozionali

6. Dopo il primo anno di attività successivo all'ottenimento della qualifica, il Giudice di gara potrà ottenere l'estensione quale Primo Arbitro nei Campionati Assoluti di Categoria A. L'ottenimento dell'estensione è valutata dal Responsabile del Settore Arbitrale.

Art. 208 – Aggiornamenti

1. Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.
2. L'ingiustificata assenza comporta la sospensione della qualifica. Quest'ultima potrà esser riattivata partecipando ad un nuovo aggiornamento dopo aver fatto richiesta alla SdA competente.

3. L'ingiustificata assenza per tre anni consecutivi ai Corsi di aggiornamento considerati obbligatori è motivo di cancellazione dall'Albo.

Art. 209 – Formatori/Docenti – caratteristiche e competenze

1. Riguardo le aree tematiche e i programmi formativi sono previste le seguenti qualifiche di formatori/docenti:
 - a) Formatore Settore Tecnico Allenatori
 - b) Formatore Settore Arbitri

Art. 210 – Riconoscimento Formativo

1. Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), laureando in Scienze Motorie, diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo o abbia una qualifica FSN/DSA (in convenzione) l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Art. 211 – Albo Formazione

1. Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche.
2. L'Albo Formazione è suddiviso anche per ciascuna SdA nelle seguenti sezioni:
 - a) Operatore/Operatrice Sportivo/a
 - b) Tecnico/a, Insegnante, Educatore / Educatrice, Allenatore / Allenatrice, Animatore / Animatrice;
 - c) Giudice, Arbitro, Cronometrista e figure similari;
 - d) Dirigente;
 - e) Formatore/Formatrice.
3. L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione UISP riguarda le figure sopra indicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:
 - a) con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
 - b) con quanto previsto dal presente regolamento;
 - c) con i successivi corsi di aggiornamento;
 - d) con il pagamento di eventuali quote economiche.
4. Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione UISP è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base - organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

Art. 212 – Norma transitoria

1. Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale entra in vigore il 1° settembre 2019 e annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.

LIBRO OTTAVO – ALLEGATI

Referto Fronte



MANIFESTAZIONE: ①	
LUOGO: ②	
DATA: ③	ORA: ④

SQUADRA A: ⑤		
Nome giocatore	N°	Cap.
⑥	⑦	⑧
ALLENATORE	⑨	
VICEALLENATORE	⑩	
RESP. SQUADRA	⑪	

SQUADRA B: ⑤		
Nome giocatore	N°	Cap.
⑥	⑦	⑧
ALLENATORE	⑨	
VICEALLENATORE	⑩	
RESP. SQUADRA	⑪	

SORTEGGIO INIZIALE vinto da: ⑫ A B			
Scelta: ⑬	PALLA	CAMPO	
ora inizio	ora fine	Punteggio	
1° T	⑭	⑮	
2° T			
3° T			

SORTEGGIO OVERTIME vinto da: ⑫ A B			
Scelta: ⑬	PALLA	CAMPO	
ora inizio	ora fine	Punteggio	
	⑭	⑮	

RISULTATO FINALE: A <u>⑰</u> - B <u>⑱</u>				⑲ PARZIALI			
1° Tempo		2° Tempo		3° Tempo		Overtime	

SANZIONI DISCIPLINARI				
	Min.	Squadra	N°	Motivazione
Ammonizioni:	⑲	⑳	㉑	㉒
Espulsioni:	⑲	⑳	㉑	㉒
1° Arbitro:	⑳		2° Arbitro:	㉑
Refertista:			㉒	

Referto retro

1° TEMPO	2° TEMPO	3° TEMPO	OVERTIME																																						
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> 1 <hr/> <input type="checkbox"/> 2 </div> <div style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> 2 <hr/> <input type="checkbox"/> 5 </div> <div style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> 2 <hr/> <input type="checkbox"/> 5 </div> <div style="text-align: center;"> <input type="checkbox"/> 7 <hr/> <input type="checkbox"/> 8 </div> </div>																																									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">3</td><td style="width: 50%; height: 50px;">4</td></tr> </table>	3	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">4</td><td style="width: 50%; height: 50px;">3</td></tr> </table>	4	3	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">3</td><td style="width: 50%; height: 50px;">4</td></tr> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">6</td><td style="width: 50%; height: 50px;">2</td></tr> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">5</td><td style="width: 50%; height: 50px;">4</td></tr> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">4</td><td style="width: 50%; height: 50px;">3</td></tr> </table>	3	4	6	2	5	4	4	3	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; height: 50px;">9</td><td style="width: 50%; height: 50px;"></td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th colspan="2">N° INVASIONI A MURO</th></tr> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">17</td><td style="width: 50%;"></td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">1</td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;">1</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td>5</td><td></td></tr> </table>	9		N° INVASIONI A MURO		17		1		1		2		2		3		3		4		4		5		5	
3	4																																								
4	3																																								
3	4																																								
6	2																																								
5	4																																								
4	3																																								
9																																									
N° INVASIONI A MURO																																									
17																																									
1		1																																							
2		2																																							
3		3																																							
4		4																																							
5		5																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th colspan="2">SQUADRA</th><th>Punteggio</th></tr> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">10</td><td style="width: 50%;"></td><td style="text-align: center;">12</td></tr> <tr><th>Gioc.</th><th>n°</th><th>Progressivo</th><th>TOI</th></tr> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> </table>	SQUADRA		Punteggio	10		12	Gioc.	n°	Progressivo	TOI					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><th colspan="2">SQUADRA</th><th>Punteggio</th></tr> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">11</td><td style="width: 50%;"></td><td style="text-align: center;">13</td></tr> <tr><th>Gioc.</th><th>n°</th><th>Progressivo</th><th>TOI</th></tr> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> </table>	SQUADRA		Punteggio	11		13	Gioc.	n°	Progressivo	TOI																
SQUADRA		Punteggio																																							
10		12																																							
Gioc.	n°	Progressivo	TOI																																						
SQUADRA		Punteggio																																							
11		13																																							
Gioc.	n°	Progressivo	TOI																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> </table>					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> </table>																																				