



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Servizio infanzia e istruzione del primo grado

Ufficio istruzione del primo ciclo

Coordinamento attività sportive

Via Gilli, 3 – 38121 Trento

Tel. 0461 491454/497235

edufisica@provincia.tn.it

serv.istruzione@pec.provincia.tn.it

**Dirigenti Scolastici degli Istituti
di istruzione secondaria di secondo grado**

loro sedi

Direttori

Istituti di formazione professionale

Centri di formazione professionale

loro sedi

Gabinetto del Presidente P.A.T.

sede

p. c. **Assessorato Sport P.A.T.**

sede

Assessorato Sport

Comune di Trento

Presidente Coni – Comitato Provinciale Trento

sig. Giorgio Torgler

giorgio.torgler@gmail.com

Presidente Comitato Provinciale FIPT

Federazione Italiana Pallatamburello

info@tamburellotrentino.it

Referente scolastico provinciale FIPT

Prof. Celestino Corradini

c/o Istituto Comprensivo Taio

Trento, 11 gennaio 2016

Prot. n. S167/2016- 8454 /26.6/GC



PALLATAMBURELLO

ISTITUTI SUPERIORI/IFP/CFP

G.S.S. 2015 - 2016



FORMAZIONE RAPPRESENTATIVA

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, tutti/e da iscrivere a referto, dei/delle quali minimo otto sono tenuti/e a prendere parte al gioco.

La composizione della squadra con minimo otto giocatori/trici è condizione essenziale per poter disputare l'incontro.

ETÀ PARTECIPANTI

Cat. ALLIEVI/E: nati/e negli anni 1999 – 2000 - 2001

E' consentita la partecipazione di studenti/studentesse nati/e nel 2002 purchè frequentanti gli Istituti di Istruzione di II grado

Tesserati: è ammessa la partecipazione dei tesserati FIPT

RICONOSCIMENTO ATLETI

(indispensabile per la partecipazione alla gara)

Ogni atleta dovrà essere in possesso di un documento d'identità valido da esibire, su richiesta, alle giurie e agli arbitri; in alternativa al suddetto documento si dovrà esibire il **Modello di Certificazione** rilasciato dalla scuola, munito di fotografia, recante il *timbro di vidimazione* e la *firma* del Dirigente Scolastico.

Inoltre, ogni docente accompagnatore, deve essere in possesso **dell'allegato "B1" in triplice copia**; ricordiamo che detto documento, oltreché necessario per l'individuazione dei componenti del gruppo, è indispensabile ai fini della copertura assicurativa.

NOTE TECNICHE

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt.28, larghezza mt.14, altezza mt. 8. E' inoltre prevista una " *zona di rispetto* ", profonda 2 m dalla linea di fondo campo ed 1,5 m dalla linea laterale. Sono tollerate fino alle fasi regionali *comprese*, le seguenti misure: lunghezza mt.26, larghezza mt.11, altezza mt.7. Le righe perimetrali fanno parte del terreno di gioco. La linea mediana è in comune: quest'ultima, che fa parte del terreno di gioco, non può essere superata da un giocatore con nessuna parte del corpo ne con il tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il quindici.

Sono impiegati:

- palle omologate del diametro di mm.61/63, del peso di gr.38/40
- tamburelli sonori, di forma circolare, del diametro di cm 28, con membrana industriale o animale; non è in alcun caso consentito l'uso di tamburelli afoni.

Ciascuna squadra inizia l'incontro schierando in campo i primi 5 giocatori.

Ad ogni chiusura di gioco la squadra che ha effettuato la battuta ruota come di seguito indicato nella figura n. 2.

La scelta del campo avviene per sorteggio;

la squadra che vince il sorteggio sceglie anche se effettuare o meno per prima il servizio.

Le squadre cambiano campo ogni tre giochi; la battuta (o servizio) si alterna da una squadra all'altra ad ogni gioco.

Ogni gioco si articola nella progressione di: 15, 30, 40, gioco; nel caso di 40 pari, il punto successivo e' decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro e' tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.

Vince l'incontro la squadra che per prima realizza 13 giochi; se le squadre realizzano entrambe il punteggio di 12-12, la partita ha termine con il pareggio, salvo quanto espressamente previsto nel paragrafo " *classifiche e casi di parità* ".

La battuta (o servizio) viene eseguita all'esterno del rettangolo di gioco, per tutta la sua larghezza e senza limiti di profondità per la rincorsa.

Nell'effettuare la battuta la palla dovrà essere colpita al volo dopo aver lasciato la mano del battitore; non e' consentito il rimbalzo della palla a terra.

Se nell'effettuare il servizio il battitore dovesse lasciare male la palla, occorrerà che ai fini della ripetizione del gesto questa cada a terra senza aver toccato ne il tamburello ne alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; e' consentito riprovare il servizio solamente una seconda volta.

Le azioni di gioco si svolgono ordinariamente all'interno del campo: è consentito uscire da questo solo per il recupero della palla, avvenuto il quale il giocatore deve tempestivamente rientrare. In caso contrario la squadra perde il quindici.

Ogni squadra ha diritto a 2 sospensioni di gioco da 1 minuto ciascuna, non cumulabili.

In caso di infortunio ad un/a giocatore/trice l'arbitro concederà una sospensione del gioco di due minuti, trascorsi i quali farà riprendere la gara dopo aver fatto uscire l'infortunato/a che non si fosse ripreso/a, dal terreno di gioco. Il giocatore infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine di ingresso, che entra nella stessa posizione dell'infortunato.

Classifica e casi di parità

Alla squadra che vince l'incontro sono attribuiti due punti; in caso di pareggio a ciascuna squadra è attribuito un punto; la squadra che perde l'incontro non ha diritto alla assegnazione di alcun punto.

In caso di parità di classifica nei gironi all'italiana, per designare la vincente si ricorre alla classificazione in base ai seguenti criteri:

- a) risultati conseguiti negli incontri diretti
- b) conteggio della migliore differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra
- c) conteggio dei 15 fatti e subiti complessivamente
- d) dalla minore età
- e) dal sorteggio.

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 12-12, l'arbitro farà disputare tre giochi di spareggio dopo aver proceduto ad un nuovo sorteggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio dei giochi di spareggio e rispettando la successione numerica (1, 2, 3 ..etc. per facilitare il controllo della regolarità della disposizione in campo) un nuovo assetto della squadra ai fini dell'ordine di ingresso dei giocatori in campo. In caso contrario dovrà essere adottato lo schieramento a referto prima dell'inizio della partita.

TABELLONE DI GARA
Vedere allegato alla presente circolare.

TURNI DI QUALIFICAZIONE

Concentramenti a tre squadre: si adotta la seguente formula:

1° incontro: Squadra A - Squadra B;
2° incontro: Squadra C - Perdente primo incontro;
3° incontro: Squadra C - Vincente primo incontro.

n.b.: gli abbinamenti delle squadre si effettuano a sorteggio.

Concentramenti a quattro squadre : si adotta la seguente formula:

1° incontro: Squadra A - Squadra B
2° incontro: Squadra C - Squadra D
finale: Vincenti 1°- 2° incontro

n.b.: gli abbinamenti delle squadre si effettuano a sorteggio.

Accederanno alla **fase finale** le squadre vincenti i rispettivi concentramenti.

**GLI INCONTRI DI FINALE SI DISPUTERANNO IL GIORNO
VENERDI' 18 MARZO 2016 DALLE ORE 9,00 ALLE ORE 13,00
IN PIAZZA FIERA A TRENTO
(PATROCINIO DEL COMUNE DI TRENTO – ASSESSORATO ALLO SPORT)**

ARBITRAGGIO

Gli incontri dei vari concentramenti dovranno essere arbitrati dagli insegnanti accompagnatori delle rispettive Scuole o da personale qualificato, previo accordo fra i docenti. Gli insegnanti referenti concorderanno con i colleghi l'organizzazione delle giurie di controllo.

Negli incontri di finale l'arbitraggio sarà assicurato dagli Organi Federali della F.I.P.T. Comitato Provinciale di Trento.

COMUNICAZIONE RISULTATI

A conclusione di ciascun turno di qualificazione, gli Insegnanti delle squadre vincitrici sono tenuti a comunicare al Coordinamento Attività Sportive edufisica@provincia.tn.it tramite l'apposito "Modulo risultati" i risultati delle gare - entro e non oltre le 24 ore successive all'incontro. Si raccomanda di rispettare tale procedura in modo da poter predisporre la miglior prosecuzione del Tabellone.

DATE INCONTRI

Per concordare le date degli incontri in tabellone, nelle fasi eliminatorie, si invitano gli insegnanti responsabili delle rappresentative scolastiche a contattare i referenti dei rispettivi concentramenti. Le date "limite" per l'effettuazione dei vari turni di qualificazione sono riportate sui tabelloni di gara; si prega di prenderne attenta visione.

Gli incontri delle fasi finali verranno organizzati a cura dell'ufficio Coordinamento Attività Sportive nelle date previste in tabellone e con sedi e orari che verranno notificati in tempo utile agli Istituti interessati.

RECLAMI

Riferimento norme generali dei Giochi Sportivi Studenteschi.

TRASPORTI

Le modalità di trasferimento di alunni e insegnanti interessati alla gara, l'orario di partenza dalle varie sedi scolastiche e l'orario di rientro ipotizzato, saranno comunicati dal Coordinamento Attività Sportive - *via mail* - alle Segreterie delle Scuole coinvolte; eventuali informazioni potranno essere richieste al **Coordinatore di EFS prof. Giuseppe Cosmi (tel. 0461/491484)**.

Le rappresentative scolastiche potranno lasciare i campi di gara solo dopo aver presenziato alla cerimonia di premiazione.

ASSISTENZA SANITARIA

Per tutta la durata della manifestazione è attivo il servizio di assistenza medica.

SCUOLA PIÙ SPORTIVA

Il punteggio sarà determinato dal miglior risultato ottenuto dall'Istituto fra le proprie squadre partecipanti alla competizione

PREMIO "FAIR PLAY E SOLIDARIETÀ" - PANATHLON CLUB TRENTO

Nel corso della manifestazione una apposita commissione rileverà episodi significativi ai fini dell'assegnazione di un premio "fair play e solidarietà" che verrà assegnato nel corso della cerimonia di premiazione del concorso "La scuola più sportiva"

N.B.: a garanzia di un corretto comportamento degli alunni e per evitare danni alle strutture, si raccomanda, agli insegnanti accompagnatori, un'attenta e puntuale sorveglianza degli studenti.

La presente circolare e gli allegati sono pubblicati in formato "word" sul sito www.vivoscuola.it, pagina Educazione motoria fisica e sportiva

È gradita l'occasione per porgere i più cordiali saluti.



Il Dirigente
Dott. Roberto Ceccato

Allegati: regolamento - tabelloni - modello "B 1" - moduli risultati

IL DIRETTORE

- dott. Sergio Dell'Angelo -



PALLATAMBURELLO

REGOLAMENTO



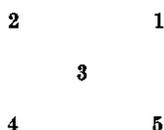
Ogni squadra deve avere un proprio Capitano, il cui nominativo deve essere indicato nel momento della presentazione della lista dei giocatori all'arbitro.

L'insegnante è tenuto a stare all'esterno del campo, lateralmente, in prossimità della propria panchina.

I giocatori/trici di ogni squadra devono recare sulle magliette i numeri da 1 a 10, progressivi (altezza minima dei numeri cm 20, base minima di ogni numero cm 2). I numeri vanno posti sulla parte anteriore delle maglie dei giocatori/trici.

Le posizioni dei 5 giocatori/trici in campo devono rispettare lo schema riportato nella figura 1 (5 battitore, 4 rimettitore, 3 centrocampista/mezzovolo/cavalletto, 2 terzino sinistro, 1 terzino destro):

figura 1



Casi di espulsione

Ad insindacabile giudizio dell'arbitro un giocatore sarà allontanato dal terreno di gioco:

1. in caso di doppia ammonizione
2. in caso di intemperanze verbali o gestuali
3. in caso di comportamento scorretto, reiterato, nei confronti dei compagni, degli avversari, dei Giudici di gara

In caso di espulsione di un giocatore, la squadra continua il gioco con quattro elementi fino al momento in cui dovrà effettuare la rotazione.

Fallo di posizione

Al momento della battuta e durante il gioco i giocatori debbono rispettare le posizioni illustrate nella figura 1: in caso contrario incorrono in fallo di posizione.

Durante il gioco i giocatori non possono scambiarsi di posto se non a seguito di situazioni di emergenza che richiedano l'intervento di altro giocatore: quest'ultimo però, colpita la palla, deve immediatamente riprendere la posizione iniziale: in caso contrario incorre in fallo di posizione.

(Esempio: qualora il giocatore numero 3 si trovi ad intervenire al posto del numero 2, deve -immediatamente dopo aver colpito la palla - riprendere il proprio posto, che prevede: avanti a sinistra il numero 2, avanti a destra il numero 1, dietro a sinistra il numero 4 e dietro a destra il numero 5; lo stesso criterio va applicato anche alla posizione degli altri giocatori che dovessero intervenire a sostegno di un proprio compagno di squadra).

Incorre egualmente nel fallo di posizione quel giocatore che, prevaricando in modo evidente la posizione di un compagno in grado di intervenire sulla palla a lui diretta, interferendo sulla traiettoria, colpisca in sua vece la palla.

Quando si verifica un fallo di posizione, commesso dallo stesso giocatore:

- la prima volta l'arbitro fischia e richiama il giocatore
- la seconda volta la squadra perde il quindici
- la terza volta il giocatore che ha commesso il fallo viene ammonito e la squadra perde il quindici
- la quarta volta il giocatore che ha commesso il fallo viene espulso e la squadra perde il quindici.

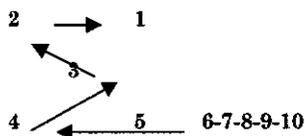
Rotazione dei giocatori

La rotazione si effettua alla fine di ogni gioco: ruotano solamente i giocatori/trici della squadra che ha effettuato la battuta.

Al momento della rotazione viene sostituito/a il giocatore/trice (come da figura 2, esce il giocatore che è in posizione n.1) con un altro/a della stessa squadra (come da figura , che prenderà il posto n.5) seguendo l'ordine progressivo da 1 a 10.

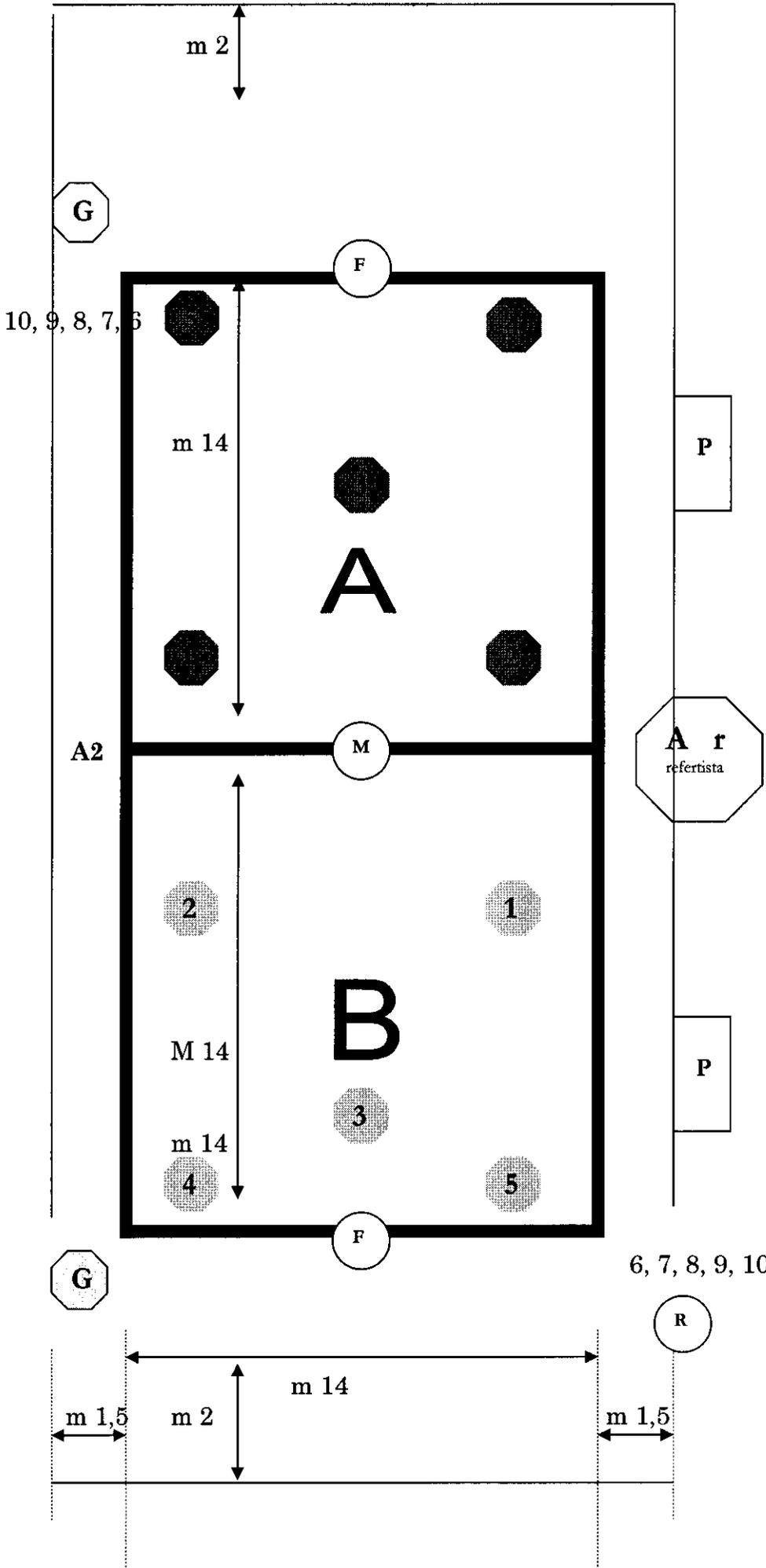
La squadra che commette fallo di rotazione **perde il quindici**.

Figura n.2



Per quanto non contemplato nel presente regolamento si fa riferimento alle Carte Federali in vigore della Federazione Italiana Palla Tamburello.

Campo di gara



SQUADRA A

- 1: terzino destro
- 2: terzino sinistro
- 3: mezzovolo
- 4: rimettitore
- 5: battitore spalla

A : primo Arbitro

A2: secondo Arbitro

F : Linee di fondo campo

G : Guardalinee

M : Linea mediana

P : Panchine

r : Refertista

R : Recinzione

SQUADRA B

- 1: terzino destro
- 2: terzino sinistro
- 3: mezzovolo
- 4: rimettitore
- 5: battitore spalla