



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Servizio Istruzione

Area Coordinamento Attività Motorie

Tel. 0461 491433-0461 491484-0464 494032

Cel. 347 5051448

edufisica@provincia.tn.it

Scheda Tecnica Manifestazione Sportiva Scolastica

PALLATAMBURELLO



FORMAZIONE RAPPRESENTATIVA

Categoria Ragazzi:

Squadre miste composte da 8 giocatori/trici (4 maschi e 4 femmine), di cui 5 (3 maschi e 2 femmine o 3 femmine e 2 maschi). Va sempre mantenuto in campo il rapporto M/F ($\frac{2}{3}$ o $\frac{3}{2}$)

Categoria Cadetti, Cadetta, Allievi, Allieve

Squadre composte da 8 giocatori/trici; tutti/e tenuti/e a scendere in campo.

Tutti gli studenti e studentesse a referto devono prendere parte ad ogni incontro.

Nel caso in cui una squadra si presenti alla manifestazione con un numero inferiore a 8 giocatori (NB su circolare anno scorso si diceva fino a 6), questa potrà svolgere le partite, ma ai fini della classifica sarà assegnata una sconfitta a tavolino.

La squadra che, in caso di infortuni avvenuti durante la manifestazione, non possa far partecipare tutti gli 8 giocatori, potrà giocare regolarmente la partita senza la sconfitta a tavolino di cui sopra.

ETÀ PARTECIPANTI

Categoria Ragazzi

Nati/i nell'anno 2014.

E' consentita la partecipazione di alunni/e del 2015, purché iscritti e frequentanti la scuola media.

Categoria Cadetti, Cadette

Nati negli anni 2012 e 2013.

Per ciascuna squadra è consentita la partecipazione di 1 alunna/o "fuori quota" (2011).

Categoria Allievi, Allieve

Nati negli anni 2009, 2010 e 2011.

E' consentita la partecipazione di alunne/i nate/i nel 2012 purché frequentanti gli Istituti di Istruzione di II grado.

Nella categoria allievi e allieve NON è consentita la partecipazione di alunni/e "fuori quota".

TESSERATI

E' ammessa la partecipazione di tesserati FIPT in numero massimo di due per squadra e mai più di uno/a in campo durante la fase di gioco. I tesserati sono da segnalare per mezzo di una banda colorata sul braccio.

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"**; ricordiamo che detto documento, oltre che necessario per l'individuazione dei componenti del gruppo, è indispensabile ai fini della copertura assicurativa.

NOTE TECNICHE

Campo di gioco e materiale

Le gare si svolgono su campi aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt. 30, larghezza mt. 15.

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 né con il tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il 15.

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.

Ogni rappresentativa deve partecipare con i propri tamburelli.

Giocatori in campo

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.

Tempo di gioco

Un tempo da 15/20 minuti l'uno. Il tempo di gioco è nominale (non effettivo).

Rimane in ogni caso facoltà dell'organizzazione modificare la durata del tempo di gioco, per facilitare lo svolgimento della manifestazione.

Allo scadere del tempo di gioco, si prosegue sino alla conclusione del gioco.

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 è decisivo per l'assegnazione del gioco. L'arbitro è tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.

Negli incontri a eliminazione diretta, in caso di parità al termine del tempo di gioco, l'arbitro farà disputare un gioco di spareggio. E' data facoltà all'insegnante di presentare all'arbitro, prima dell'inizio del gioco di spareggio, un nuovo assetto della squadra ai fini dell'ordine di ingresso dei giocatori in campo.

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 è 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 né il tamburello né alcuna parte del corpo del battitore: in caso contrario si perde il quindici; è 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.

In caso di infortunio ad un/a giocatore/trice, l'arbitro concede una sospensione del gioco di un minuto, trascorso il quale 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.

FORMULA TORNEO

Il torneo sarà composto da una fase a gironi seguita da una fase ad eliminazione diretta. Rimane in ogni caso facoltà dell'organizzazione modificare la formula del torneo, per facilitare lo svolgimento della manifestazione.

Nei gironi saranno assegnati 3 punti per ogni vittoria, 1 punto per ogni pareggio, 0 punti per la sconfitta.

Classifica e casi di parità

Alla squadra che vince l'incontro sono attribuiti tre 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 squadre a pari punti al termine del girone, la squadra meglio classificata è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- a) scontro diretto
- b) differenza giochi negli incontri diretti
- c) differenza giochi
- d) differenza dei 15 negli incontri diretti
- e) differenza dei 15
- f) età
- g) sorteggio

In caso vi sia la necessità di determinare le squadre che accedono alla fase ad eliminazione diretta individuandole in gironi diversi (per es: sono qualificate al turno successivo le tre migliori seconde dei 5 gironi), la squadra meglio classificata è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- a) punteggio
- b) differenza giochi
- c) differenza dei 15
- d) età
- e) sorteggio

SORVEGLIANZA

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.
