



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 - A.S. 2026/2027

PALLATAMBURELLO

FORMAZIONE RAPPRESENTATIVA

CATEGORIA RAGAZZI/E MISTA

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 ($\frac{2}{3}$)

CATEGORIA CADETTI, CADETTE

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

PER TUTTE LE CATEGORIE

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 7 giocatori questa potrà svolgere le partite, ma ai fini della classifica sarà assegnata una sconfitta a tavolino per 0-5 (o si terrà conto del risultato della partita se più favorevole alla squadra avversaria).

La squadra che, in caso di infortuni avvenuti durante la manifestazione, non possa far partecipare tutti i giocatori, potrà giocare regolarmente la partita senza la sconfitta a tavolino di cui sopra, purché lo comunichi all'organizzazione e alla squadra avversaria PRIMA dell'inizio della partita.

ETÀ PARTECIPANTI

CATEGORIA RAGAZZI/E MISTA: nate/i negli anni 2015

E' ammessa la partecipazione di alunni/e del 2016, purché iscritti e frequentanti la scuola media.

CATEGORIA CADETTI E CADETTE: nate/i negli anni 2013 e 2014

E' ammessa la partecipazione di un/a alunno/a "fuori quota" (2012) per ogni istituto partecipante purché frequentante la scuola media.

TESSERATI

E' ammessa la partecipazione di massimo n. 2 tesserati FIPT 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.

Si dovrà applicare una rotazione in modo tale da non avere più di un tesserato in campo, se necessario bloccando l'ingresso del secondo tesserato fino a quando esce il primo.

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 minuti. 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 punto.

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

2

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. Nelle fasi a gironi è ammesso il pareggio.

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

La scelta della formula del torneo dipenderà dal numero complessivo delle squadre iscritte. Le opzioni principali includono una prima fase a gironi con successivi scontri a eliminazione diretta o girone all'italiana o un girone all'italiana incompleto. In ogni caso, tutti i dettagli sui criteri di assegnazione dei punti e definizione delle classifiche verranno resi noti il giorno stesso della competizione, adattandoli alla formula del torneo che verrà effettivamente selezionata.

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

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.