

COMPETIZIONI SPORTIVE SCOLASTICHE

PALLA TAMBURELLO

Scuole di I° e II° grado

Schede Tecniche A.S. 2024/2025

Composizione delle squadre

Ogni squadra può essere composta da sei, sette o otto giocatori/trici tutti iscritti a referto. Obbligatoriamente sei giocatori/trici devono prendere parte all'incontro.

La composizione della squadra con un minimo di sei giocatori è condizione essenziale per poter prendere parte al gioco.

Eccezionalmente, in caso di infortunio di un giocatore sul campo, la squadra può continuare a giocare purché abbia un minimo di 5 giocatori.

La squadra che resti per qualsiasi motivo (anche per infortunio avvenuto sul campo) con un numero di giocatori inferiore a 4 ha partita persa 10-0.

Categorie

Scuola secondaria di I grado

- Categoria Ragazzi/e: nati/e nel 2013 (2014 nei casi di anticipo scolastico)
- Categoria Cadetti/e: nati/e negli anni 2011 – 2012

Studenti/sse con disabilità

- Categoria Ragazzi/e: nati/e nel 2013 (2014 nei casi di anticipo scolastico)
- Categoria Cadetti/e: nati/e negli anni 2010 – 2011 - 2012

Scuola secondaria di II grado

- Categoria Allievi/e: nati/e negli anni 2008 – 2009 – 2010 (2011 nei casi di anticipo scolastico)
- Categoria Juniores m/f: nati/e negli anni 2006 – 2007

Studenti/sse con disabilità

- Categoria Allievi/e: nati/e negli anni 2008 – 2009 – 2010 (2011 nei casi di anticipo scolastico)
- Categoria Juniores m/f: nati/e negli anni 2005 – 2006 – 2007

Impianti ed attrezzature

Le gare si svolgono su campi indoor aventi le seguenti dimensioni: lunghezza m. 30, larghezza m. 15, altezza m. 7. 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 m. 28, larghezza m. 14, altezza m. 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 né con il tamburello, in caso contrario si commette fallo di invasione e si perde il quindici.

Sono impiegati:

1. **palle omologate** del diametro di mm. 61/63, del peso di gr. 38/40
2. **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.

Regole di base

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

Vince l'incontro la squadra che per prima realizza 10 giochi; se le squadre realizzano entrambe il punteggio di 9-9, 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 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.

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.

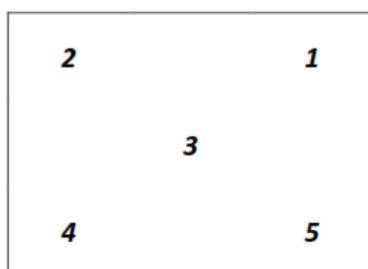
Il giocatore infortunato viene sostituito dal primo compagno in ordine di ingresso, che entra nella stessa posizione dell'infortunato.

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 8, 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 n. 1**



(5 *battitore*, 4 *rimettitore*, 3 *centrocampista/rimettitore/mezzovolo*, 2 *terzino sinistro*, 1 *terzino destro*):

Figura n. 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.

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 n. 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 8.

La squadra che commette fallo di rotazione perde il quindici.

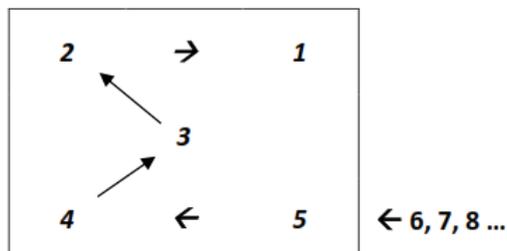


Figura n. 2

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 all'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:

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

Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità sul 9 - 9, l'arbitro farà disputare un gioco 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.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si fa riferimento al Progetto Tecnico 24/25 e alle Carte Federali in vigore della Federazione Italiana Palla Tamburello.