



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata

Ufficio II - Ambito Territoriale per la Provincia di Potenza

- Coordinamento Educazione Motoria Fisica e Sportiva -

Prot. AOOUSPPZ n.1312

Allegati n.

Modalità di spedizione: e - mail

Potenza, 19 Marzo 2012

→ Ai Dirigenti Scolastici

I.C. Filiano

Vincente I.C. IV Circolo Potenza – I.C. Bella

Vincente IPAA – IIS sez. ITIS Picerno

Cat. Allievi/e Vincente Girone A vs Vincente Girone B

Vincente IIS L. Da Vinci – IIS De Lorenzo Potenza

Loro Sedi

→ Ai Docenti di Educazione Fisica

Al C.O.N.I. - Comitato Provinciale

Via Appia, 208 - Potenza -

[potenza@coni.it](mailto:potenza@coni.it)

→ Al Presidente Reg. FIPT

[nsmaldore@tiscali.it](mailto:nsmaldore@tiscali.it)



Oggetto: Giochi Sportivi Studenteschi - Finale provinciale Pallatamburello 29 marzo 2012  
Scuole Secondarie 1° e 2° grado – Palestra “Caizzo” Via Cirillo - Potenza

Si comunica il calendario gare riferito alla Fase Provinciale dei Giochi Sportivi Studenteschi 2011/2012 di Pallatamburello:

**ritrovo atleti e arbitri ore 9.00**

**Prima partita** inizio ore 9,30

**I grado** valevole anche come finale regionale

I.C. Filiano

vs

Vincente I.C. IV Circolo Potenza – I.C. Bella

**Seconda partita** a seguire

**I grado** valevole anche come finale regionale

I.C. Filiano

vs

Vincente I.C. IV Circolo Potenza – I.C. Bella

**Cat. Allievi**

Vincente Girone A

vs

**II grado**

Vincente Girone B

**Cat. Allieve**

Vincente Girone A

vs

Vincente Girone B

**Cat. Juniores Maschile**

Vincente IPAA – IIS sez. ITIS Picerno

vs

Vincente IIS L. Da Vinci – IIS De Lorenzo Potenza

### **Composizione delle squadre**

**Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto e presenti in campo, dei quali minimo otto sono tenuti a prendere parte al gioco:** la composizione della squadra con minimo otto giocatori è condizione essenziale per poter prendere parte al gioco.

**La squadra in difetto** non può partecipare al torneo.

**La squadra che in campo resti**, per qualsiasi motivo (disciplinare, infortunio, malattia, etc.), con un numero di giocatori inferiore a otto, ha partita persa 13-0.

### **Impianti ed attrezzature**

**Le gare si svolgono su campi indoor** aventi le seguenti dimensioni: lunghezza mt. 28, larghezza mt. 12, 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:**

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 e' 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 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.

**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

2	1
3	
4	5

### **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.

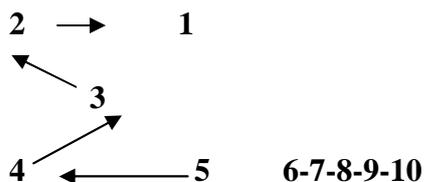
### **Rotazione dei giocatori**

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.

**Accompagnatore:** le squadre dovranno essere accompagnate da un Docente di Educazione Fisica della scuola di appartenenza. Nel caso di impossibilità da parte di questi ultimi ad accettare l'incarico, il Dirigente Scolastico potrà individuare, quale accompagnatore, un docente di altra materia cultore dello sport interessato. In nessun caso, pena l'esclusione, potrà seguire la squadra personale non docente o estraneo alla scuola.

**Documenti:** il docente accompagnatore della rappresentativa dovrà recare con se il modello B/1 in triplice copia, compilato in ogni sua parte e firmato dal Dirigente Scolastico. Una copia dovrà essere consegnata all'arbitro dell'incontro, una copia all'accompagnatore dell'altra rappresentativa. **Ogni alunno dovrà essere in possesso di un documento personale di identità.**

Si ricorda, inoltre, quanto segue:

- FAIR PLAY All'inizio e al termine della gara è previsto il saluto tra le rappresentative.
- AI DOCENTI Comporta l'obbligo di attenta ed assidua vigilanza degli alunni (art. 2047 c.c.; L. 312/80)
- ASSICURAZIONE Polizza scolastica o Copertura assicurativa (come precisato nel Progetto Tecnico G. S. S. 2011/'12)
- Arbitraggio della partita a cura della FIPT, si raccomanda la massima disponibilità da parte dei colleghi affinché vi sia un "sereno" svolgimento degli incontri con il giusto spirito educativo.

**Docente referente:**

Prof. Rongo Antonio    tel. 0971.472619    [antonio.rongo@istruzione.it](mailto:antonio.rongo@istruzione.it)



**Il Dirigente**

F.to *Claudia Datona*