



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Servizio per lo Sviluppo e l'Innovazione del Sistema Scolastico e Formativo

Via Gilli, 3 - 38100 Trento

tel. 0461-497240 fax 0461-497287

e-mail: serv.svil-inn-scuola@provincia.tn.it

Trento, 27 ottobre 2010

Prot. n. 6864/2010/S148/AF/ml

ai **Dirigenti Scolastici**

degli Istituti di Istruzione Secondaria di I° grado

Loro Sedi

all'**Assessorato Istruzione e Sport P.A.T.**

c.a.: dott.ssa Marta Dalmaso

Sede

al **Presidente del C.O.N.I.**

sig. Giorgio Torgler

Trento

al **Presidente**

della Federazione Italiana Pallatamburello

Trento

al **Delegato Provinciale F.I.P.T.**

prof. Celestino Corradini

c/o Scuola Media Taio

Albo Internet

Oggetto: **GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2010/2011**

Torneo Provinciale di Pallatamburello

Scuole Medie



Si comunicano, alle SS.LL., le disposizioni organizzative relative al Torneo Provinciale 2010/2011 di Pallatamburello riservato alle Scuole Medie.

ETA' DEI PARTECIPANTI

Sono ammesse al torneo squadre i cui alunni/e risultano nati/e negli anni 1997-1998-1999-2000 (anticipo scolastico) purché regolarmente frequentanti la Scuola Media.

Tesserati: la partecipazione è libera da vincoli di tesseramento F.I.P.T.

ADESIONI

CADETTI

IC ALDENO - MATTARELLO

IC RIVA 2

IC VALLE DEI LAGHI

IC VILLA LAGARINA

IC MORI

IC RIVA 1

IC AVIO

IC MEZZOLOMBARDO

IC TAI0

CADETTE

IC ALDENO - MATTARELLO

IC VALLE DEI LAGHI

IC VILLA LAGARINA

IC RIVA 1

IC AVIO

IC MEZZOLOMBARDO

IC TAI0

DOCUMENTI DI IDENTIFICAZIONE

I partecipanti devono essere in possesso di un documento di identità personale o della certificazione di identità vidimata e sottoscritta dal Dirigente Scolastico, da esibire obbligatoriamente alle giurie e agli organizzatori del torneo.

L'insegnante accompagnatore dovrà, invece, essere in possesso del modello "B1" (in triplice copia) per esibirlo all'arbitro o al docente della squadra avversaria qualora richiesto.

TURNI DI QUALIFICAZIONE E FASI SUCCESSIVE (vedi tabellone di gara allegato alla presente)

Per il primo turno è prevista la **formula dei concentramenti** a 2, 3 o 4 squadre con partite di sola andata; gli abbinamenti degli incontri saranno decretati per sorteggio.

Date incontri di qualificazione: le citate date verranno individuate a discrezione degli Insegnanti delle squadre coinvolte, nel rispetto però delle **scadenze previste** nei tabelloni di gara.

Concentramenti a tre squadre: si adotta la seguente formula:

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

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*

Ai fini della definizione delle classifiche a squadre nei "concentramenti" si rimanda ai criteri esposti nell'allegato tecnico.

Accederanno alle **fasi successive** le squadre vincenti i rispettivi concentramenti.

DATE INCONTRI

Per concordare le date degli incontri previsti nei vari tabelloni di gara, si invitano gli insegnanti responsabili delle rappresentative scolastiche a contattare i "referenti" dei rispettivi concentramenti (*evidenziati negli stessi tabelloni a margine dei concentramenti*). Le date "**limite**" per l'effettuazione dei vari turni di qualificazione del torneo in questione Cadetti e Cadette sono riportate sui prospetti allegati alla presente; si prega di prenderne attenta visione e rispettarne i termini, pena l'esclusione dal torneo stesso.

FASI FINALI

Sarà cura di questo Ufficio comunicare in tempo utile la sede delle fasi FINALI dei tornei in questione alle Scuole/Istituti coinvolte/i.

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 SQUADRE VINCENTI

A conclusione di ciascun turno di gioco, gli Insegnanti della Squadra vincitrice sono tenuti a comunicare al Settore Educazione Fisica (esclusivamente ai recapiti: **tel. 0461-491484 – prof. Cosmi o fax 0461/491455**) 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.

ASSISTENZA SANITARIA

Le SS.LL. e gli insegnanti responsabili delle squadre, organizzatori degli incontri sportivi delle fasi eliminatorie, sono invitati a predisporre le più opportune misure affinché nelle manifestazioni programmate sia predisposta una adeguata assistenza sanitaria.

TRASFERIMENTI RAPPRESENTATIVE

Il trasporto e l'orario di partenza, dalle varie sedi, per gli alunni/e ed insegnanti accompagnatori coinvolti nel torneo, sarà concordato telefonicamente con l'incaricato del Settore Educazione Fisica – Prof. Cosmi (tel. 0461/491484) in tempo utile; la Scuola interessata riceverà successivamente conferma scritta del viaggio.

NOTE

Per eventuali informazioni e chiarimenti sulle modalità di svolgimento delle gare di Pallatamburello è disponibile il Referente del settore scolastico provinciale prof. Celestino Corradini - c/o Sc. Media di TAI0, tel.0463/468193.

RINVIO

Per quanto non previsto dal presente comunicato, si fa riferimento alle norme generali dei regolamenti dei Giochi Sportivi Studenteschi 2009/2010 ed ai regolamenti della F.I.P.T.

Note: Questa Circolare è presente su Vivoscuola all'URL: <http://www.vivoscuola.it/Educazione3/index.asp> (link 'Normativa')

È gradita l'occasione per porgere i più cordiali saluti

F.TO IL DIRIGENTE

Dott. Paolo Antonio Renna

Allegati: - scheda tecnica di Pallatamburello
- tabelloni di gara

TORNEO PROVINCIALE di PALLATAMBURELLO



Istituti Comprensivi / Scuole medie

TABELLONE CADETTE



Qualificazione/semifinali	Finale
Entro il 17 dicembre 2011	Venerdì 28 gennaio 2011

A	IC ALDENO - MATTARELLO IC AVIO IC RIVA del GARDA 1 IC VILLALAGARINA
----------	--

ref. Claudia Chiusole 339/7839325



B	IC VALLE DEI LAGHI IC MEZZOLOMBARDO IC TAIÒ
----------	---

ref. Celestino Corradini 0463/468193

TORNEO PROVINCIALE di PALLATAMBURELLO

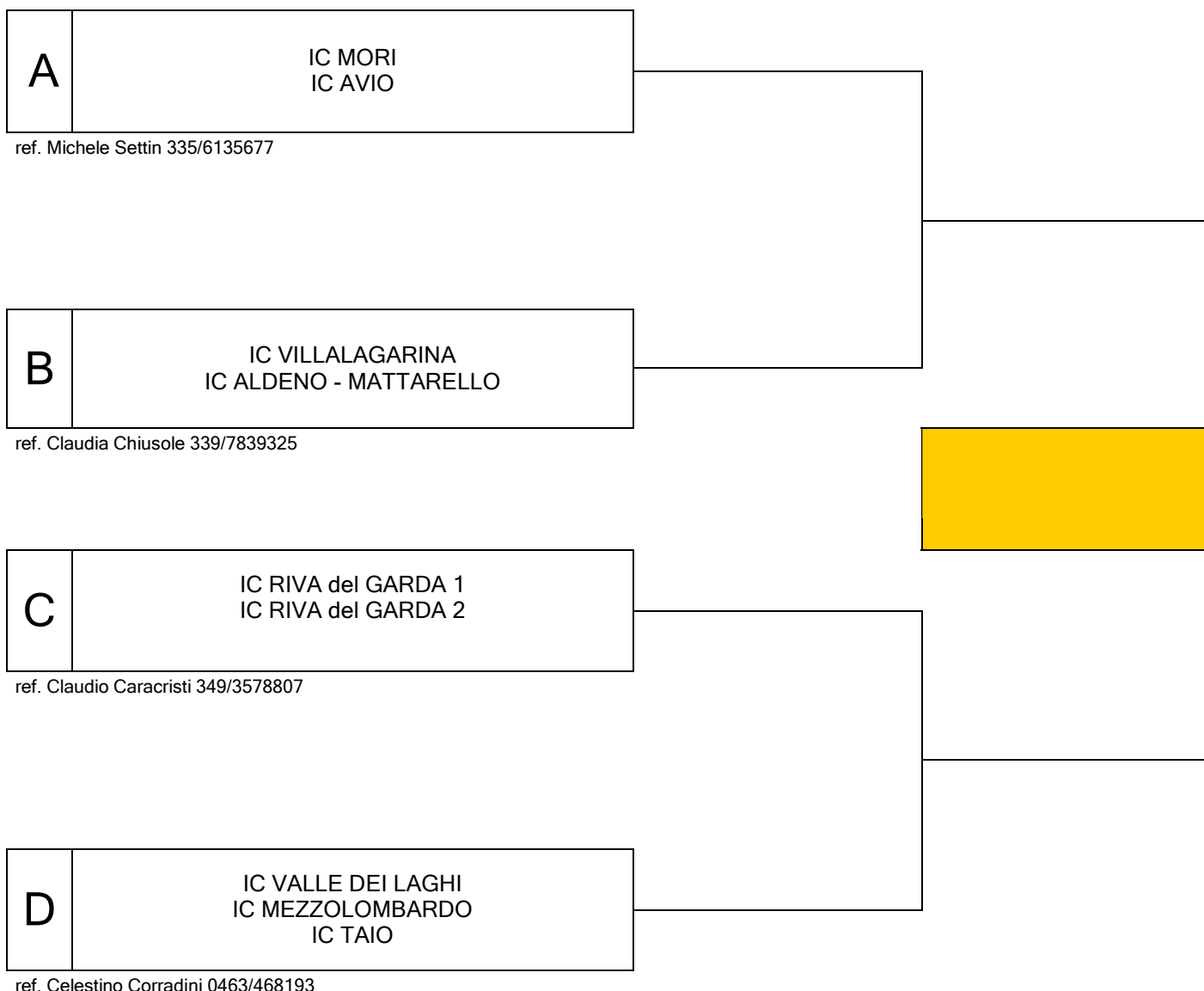


Istituti Comprensivi / Scuole medie

TABELLONE CADETTI



Quarti di finale	Semifinali	Finale
Entro il 3 dicembre 2010	Entro il 17 dicembre 2010	Venerdì 28 gennaio 2011



Regolamento PALLATAMBURELLO

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, tutti da iscrivere a referto, 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 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 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 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 ne il tamburello ne 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.

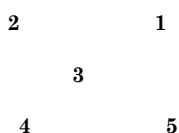
Ogni squadra deve avere un proprio Capitano, il cui nominativo deve essere indicato nel momento della presentazione della lista dei giocatori all'arbitro.

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 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.

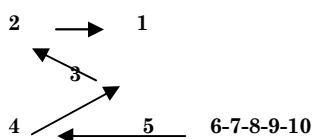
Rotazione dei giocatori

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



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.

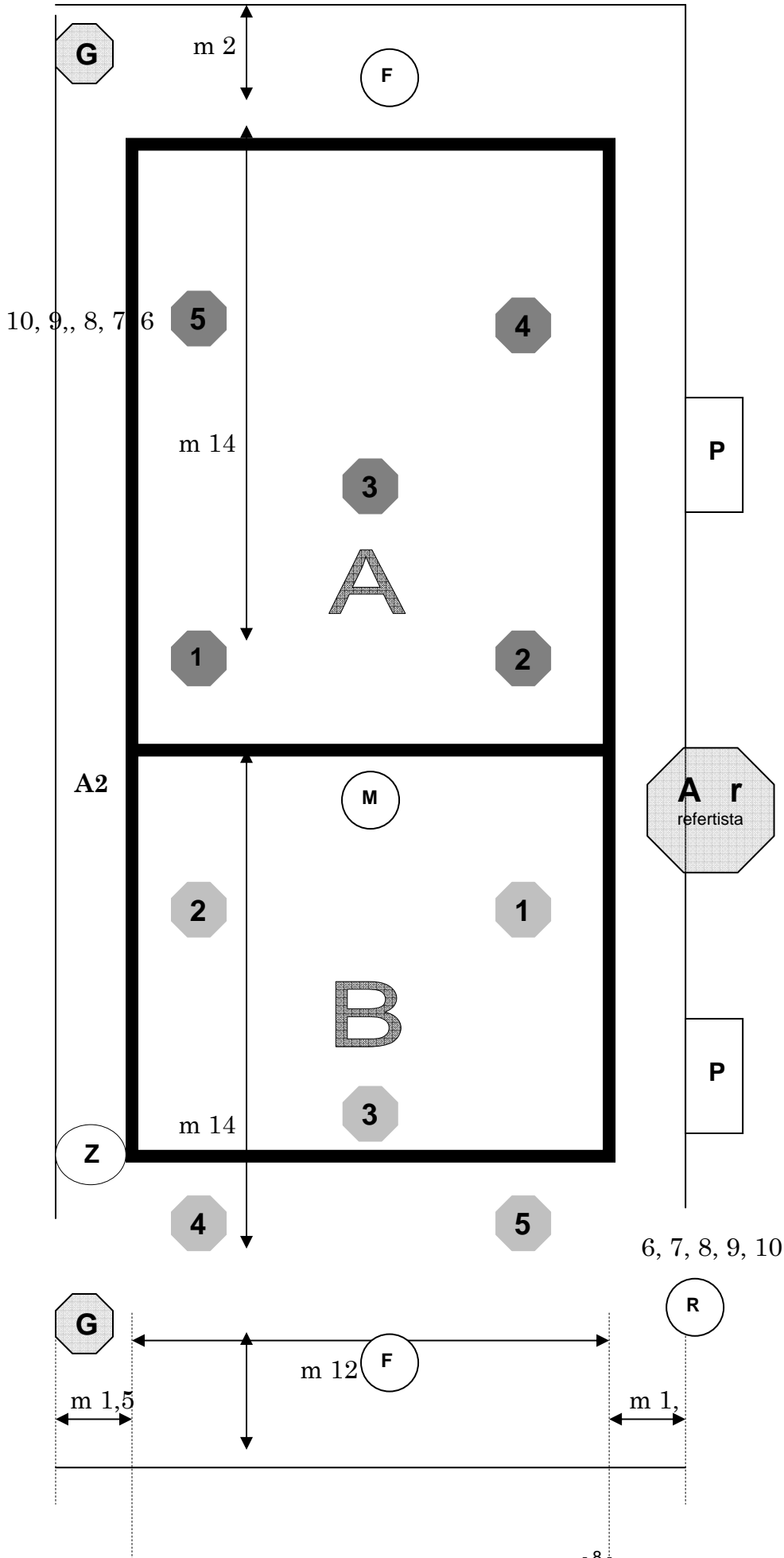
In caso di parità di classifica nei gironi all'italiana, per designare la vincente si ricorre alla classificazione in base ai seguenti criteri:

- 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.

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

SQUADRA B

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