



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Centro dei Servizi Amministrativi di Roma

Ufficio II Supporto all'autonomia

Educazione Fisica

Via L.Pianciani 32 - 00185 Roma – Tel. e fax 06.77392320 – 06.77392345

coo.edu.fis.rm@istruzione.it

Prot. 7256

Roma, 18/02/05

Ai Dirigenti delle Istituzioni Scolastiche di I grado e II grado di Roma e provincia

OGGETTO: Giochi Sportivi Studenteschi Pallatamburello 2004/2005 .

Questo ufficio, in collaborazione con il C.O.N.I. Provinciale e il Comitato provinciale della Federazione Italiana Pallatamburello, organizza i Giochi Sportivi Studenteschi di Pallatamburello 2004/2005, riservati alle Istituzioni Scolastiche di I grado e II grado di Roma e provincia.

Come riportato nella C.M del 13 ottobre 2004 – Prot. N. 4279/A4 e successive sull'Attività Sportiva A.S. 2004/2005, è prevista la **presenza libera di tutti gli studenti, purchè iscritti, frequentanti, assicurati e in regola con la certificazione medica.**

Per la migliore riuscita dei Giochi Sportivi Studenteschi si chiede la collaborazione di tutti i docenti impegnati, ricordando quanto segue:

Partecipazione

Per decisione presa in sede della C.O.R. (Commissione Organizzatrice Regionale)

1. sarà possibile inserire la partecipazione degli **studenti ripetenti**, negli sport di squadra, purchè solo uno a turno scenda in campo
2. per gli sport di squadra se **gli allievi prendono parte alle manifestazioni della categoria juniores, non possono più partecipare al campionato allievi**
3. la categoria Juniores parteciperà per tutte le discipline alle Finali Regionali.

Ammissione

- Le scuole dovranno **obbligatoriamente** presentare alla gara l'elenco nominativo degli alunni, compilando esclusivamente (in duplice copia) il **Modello A** allegato alla presente circolare, **in modo chiaro, leggibile**, completo dei dati anagrafici e sottoscritto dal Dirigente Scolastico.
- Gli studenti dovranno essere muniti di documento d'identità per il riconoscimento (documenti ufficiali oppure fotografia autenticata dal Dirigente Scolastico).
- Le rappresentative scolastiche dovranno essere accompagnate da personale docente della scuola di appartenenza. La conduzione tecnica sui luoghi di gara è affidata , di norma al

docente di educazione fisica o in alternativa ad un docente cultore della materia, e in nessun caso, pena l'esclusione, a personale estraneo alla scuola.

- Gli alunni diversamente abili potranno partecipare liberamente. Si prega gentilmente il Dirigente scolastico di segnalare la loro presenza, per consentire la necessaria assistenza.
- Per tutti gli studenti partecipanti ai Giochi Sportivi Studenteschi è previsto il controllo sanitario per la pratica di attività sportive non agonistiche a norma del D.M. 28 Febbraio 1983 e del D.P.R. 272/00.
- Le scuole si dovranno presentare almeno 30 minuti prima di ogni incontro.

Categorie:

| | Categoria | Anni di nascita |
|----------|-------------------------------|-------------------|
| 1° grado | Maschile | 1991-92 – 93-94 |
| | Femminile | 1991-92 – 93-94 |
| 2° grado | Categoria Allievi e Allieve | 1989 – 90 - 91 |
| | Juniores maschile e femminile | 1988 e precedenti |

Per quanto non espressamente indicato si rimanda alle note prot. n. 4279/A4 del 13 ottobre 2004 e n. 4620/A5 del 3 novembre 2004 sull'Attività Sportiva a.s. 2004/2005.

Docente esperto: Prof.ssa Maria Teresa Formica: cell.3396696193, casa 0686206988.

IL DIRIGENTE
Maria Assunta Palermo

Allegati:

Modello A per I e II grado
Regolamenti e calendari

Modello A

Giochi Sportivi Studenteschi 2004 /2005

Pallatamburello 1° GRADO

SQUADRA A SQUADRA B

SCUOLA/ISTITUTO _____ Distretto _____

GARA DEL _____ PRESSO _____

CATEGORIA _____

MAS.

FEM.

DOCENTE ACCOMPAGNATORE _____

TELEFONO CELL: _____

ALUNNI/E PARTECIPANTI:

| | cognome / nome | data di nascita |
|-----|----------------|-----------------|
| 1) | _____ | ___/___/___ |
| 2) | _____ | ___/___/___ |
| 3) | _____ | ___/___/___ |
| 4) | _____ | ___/___/___ |
| 5) | _____ | ___/___/___ |
| 6) | _____ | ___/___/___ |
| 7) | _____ | ___/___/___ |
| 8) | _____ | ___/___/___ |
| 9) | _____ | ___/___/___ |
| 10) | _____ | ___/___/___ |
| 11) | _____ | ___/___/___ |
| 12) | _____ | ___/___/___ |

Si dichiara che gli alunni sopraindicati sono iscritti , frequentanti e in regola con la certificazione medica.

Data

Firma del Dirigente Scolastico

Timbro della Scuola

Modello A

Giocchi Sportivi Studenteschi 2004 /2005

Pallatamburello 2° GRADO

SCUOLA/ISTITUTO _____ Distretto _____

GARA DEL _____ PRESSO _____

CATEGORIA allievi juniores MAS. FEM.

DOCENTE ACCOMPAGNATORE _____

ALUNNI/E PARTECIPANTI:

| | cognome / nome | data di nascita |
|-----|----------------|-----------------|
| 1) | _____ | ___/___/___ |
| 2) | _____ | ___/___/___ |
| 3) | _____ | ___/___/___ |
| 4) | _____ | ___/___/___ |
| 5) | _____ | ___/___/___ |
| 6) | _____ | ___/___/___ |
| 7) | _____ | ___/___/___ |
| 8) | _____ | ___/___/___ |
| 9) | _____ | ___/___/___ |
| 10) | _____ | ___/___/___ |
| 11) | _____ | ___/___/___ |
| 12) | _____ | ___/___/___ |

Si dichiara che gli alunni sopraindicati sono iscritti , frequentanti e in regola con la certificazione medica

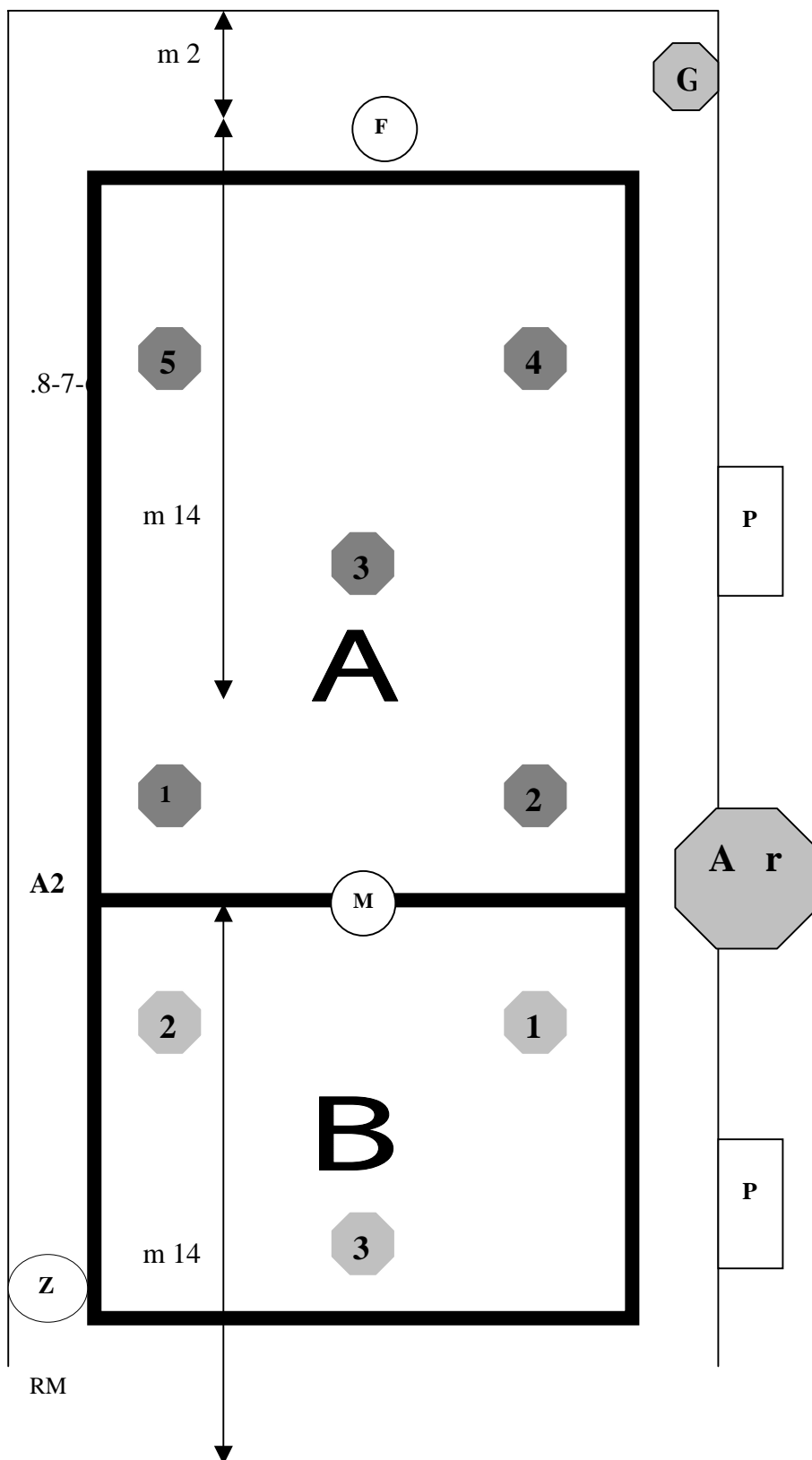
Data

Firma del Dirigente Scolastico

Timbro della Scuola

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI – REGOLAMENTO INDOOR SCOLASTICO

CAMPO DI GIOCO indoor scolastico



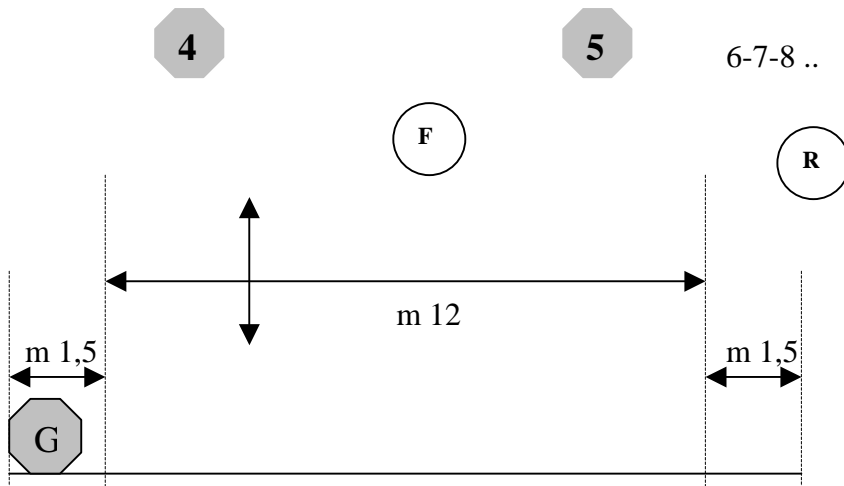
SQUADRA A

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

- A : primo Arbitro
- A2: secondo Arbitro
- F : Linee di fondo campo
- G : Guardalinee
- M : Linea mediana
- P : Panchine
- r : Refertista
- R : Recinzione
- Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

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



Regolamento

Composizione delle squadre

Ogni squadra è composta da dieci giocatori/trici, dei quali almeno otto da iscrivere a referto e 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 e' tenuto a segnalarlo prima che venga effettuato il relativo servizio.**

Vince l'incontro la squadra che per prima 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 |

Casi di espulsione

Ad insindacabile giudizio dell'arbitro un giocatore potrà essere 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**: il giocatore espulso sarà allora sostituito dal

1° giocatore in ordine di ingresso, mentre il giocatore 2° in ordine di ingresso andrà in posizione di battuta.

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, colpisce 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.

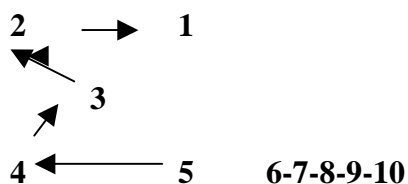
Rotazione dei giocatori

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.