



Ministero della Pubblica Istruzione
Ufficio Scolastico Provinciale
Coordinamento del Servizio di Educazione Motoria Fisica Sportiva
Via L. Pianciani 32 - 00185 Roma – Tel.e fax 06.77392320
rosalba.marchetti@istruzione.it

Prot. 33635/pallatamburello

Roma, 5/02/07

Ai Dirigenti delle Istituzioni Scolastiche Secondarie
di Primo e Secondo grado di Roma e provincia.

OGGETTO: G.S.S. 2006/2007 Pallatamburello.

Questo ufficio, in collaborazione con la F.I.P.T., il C.O.N.I. Provinciale e gli Enti locali, organizza i G.S.S. 2006/2007 di Pallatamburello per le Scuole Secondarie di Primo e Secondo Grado.

Si chiede la collaborazione di tutti i docenti e degli studenti impegnati nei Giochi per la loro buona riuscita, **all'insegna dei valori del fair-play** (v. patto etico allegato).

In caso di eventuali rinunce si prega di darne tempestiva comunicazione all'ufficio del Coordinatore di Educazione fisica (rosalba.marchetti@istruzione.it - fax n. 06.77392320) e alla scuola della squadra avversaria.

Partecipazione

Come riportato nella C.M. 5090/A0 -13/10/2006 e nella nota di chiarimento prot. n. 6811/A0 - 12/12/06, è prevista la partecipazione degli studenti iscritti, frequentanti, senza esclusione alcuna, di tutti gli studenti iscritti, tesserati e non tesserati, assicurati e in regola con la certificazione medica.

Sulla base della delibera della C.O.R. (Commissione Organizzatrice Regionale) gli alunni in ritardo scolastico possono partecipare ai G.S.S. con le seguenti limitazioni:

- Categoria Cadetti/e: possono partecipare gli alunni in ritardo di un solo anno (nati nel 1992), ma non possono disputare la Finale provinciale.
- Categoria Juniores M/F: possono partecipare gli alunni in ritardo di un solo anno (nati nel 1987), ma non potranno essere ammessi alle Finali Regionali se queste saranno organizzate.

Ammissione

- Le scuole si dovranno presentare all'incontro con il Modello di iscrizione allegato.
- Gli studenti dovranno essere muniti di documento d'identità per il riconoscimento (documento personale o modello di certificazione della scuola).
- 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.

- 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

SCUOLE DI 1° GRADO	MASCHILE	1993 -94-95-96
	FEMMINILE	1993 -94-95-96
SCUOLE DI 2° GRADO	ALLIEVI/E	1991- 1992 - (93)
	JUNIORES M/F	1990 -1989-1988

Programma

Il torneo avrà inizio il 12 febbraio 2007 con le squadre delle scuole secondarie di primo grado, il 2 marzo con le squadre delle scuole secondarie di secondo grado.

Responsabile: Nada Vallone 0636854137

IL DIRIGENTE
M.A. Palermo

*Allegati: Modello di iscrizione, Modello di certificazione,
Regolamenti, Patto Etico,
Calendario*

M.P.I.

C.O.N.I.

Giochi Sportivi Studenteschi 2006/2007
POSIZIONE / ISCRIZIONE DEI PARTECIPANTI ALL'INCONTRO

REGIONE _____ PROVINCIA _____ COMUNE _____

SCUOLA / ISTITUTO _____ INDIRIZZO _____

TEL. _____ FAX _____ E-MAIL _____

LUOGO DELL'EVENTO _____ DATA _____

FASE: distrettuale provinciale regionale interregionale nazionale

DISCIPLINA _____ MAS. FEM. 1° GRADO 2° GRADO

	Cognome	Nome	Data di nascita (gg/mm/aaaa)		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

Accompagnatori (vedi punto 6 Circ. prot. n. 4279/A5 del 13.10.04)

	Cognome	Nome
1	Prof.ssa Prof.	
2	Prof.ssa/Sig.ra Prof./Sig.	

Si dichiara che tutti gli atleti in elenco sono iscritti e frequentanti e sono stati sottoposti al controllo sanitario per la pratica di attività sportive NON agonistiche a norma del D.M. del 28 /02/1983 (dalla fase d'istituto alla fase interregionale) / agonistiche a norma del D.M. del 18 /02/1982 (fasi nazionali).

DATA:

.....
In fede
Timbro e firma



MODELLO DI CERTIFICAZIONE

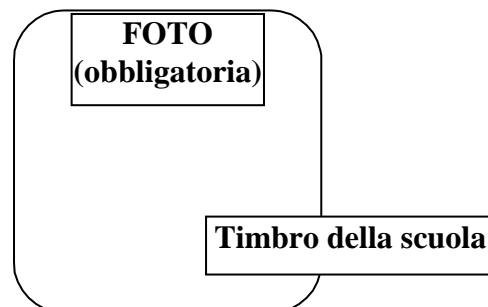
PER ALUNNI SPROVVISTI DI DOCUMENTO DI IDENTITÀ PERSONALE

Il sottoscritto dirigente scolastico _____

della scuola _____

dichiara, sulla base della certificazione depositata nella segreteria di questa scuola, che l'alunno ritratto nella foto di seguito allegata corrisponde a :

nato il _____



Data ____/____/____

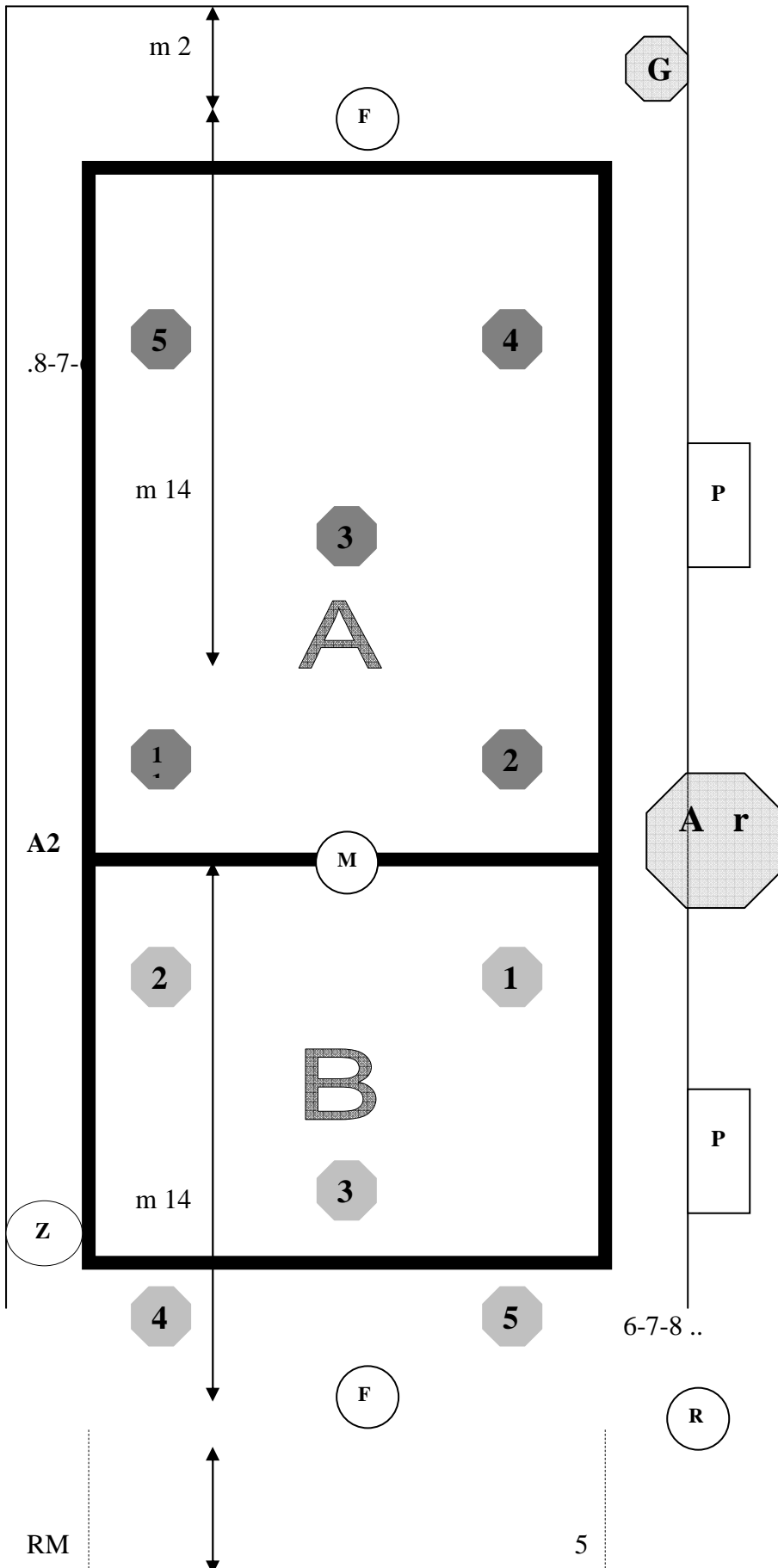
Firma del dirigente scolastico

NOTE:

- la presente certificazione è valida solo per le manifestazioni legate ai Giochi Sportivi Studenteschi.
- la presente certificazione non è valida se priva di foto e timbro della scuola.
- la presente certificazione può essere rilasciata solo ad alunni, iscritti e frequentanti la scuola che emette la certificazione stessa.

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

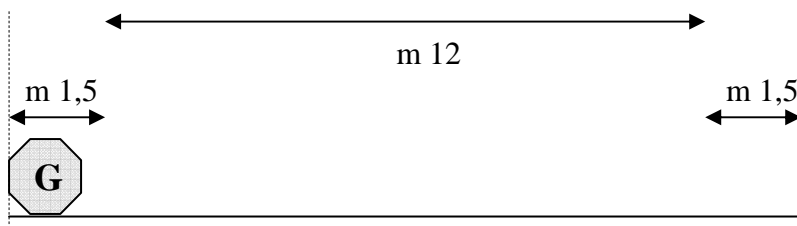
Z : Zona perimetrale

SQUADRA B

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

RM

5



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 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 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, 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.

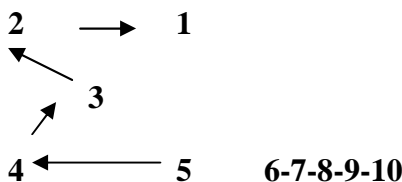
Rotazione dei giocatori

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. È 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.

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI 2006-2007

Prima dell'inizio della competizione sportiva scolastica
i docenti, gli studenti-capitani e l'arbitro/i sottoscrivono liberamente il
PATTO ETICO

GARA/ TORNEO DELLA DISCIPLINA SPORTIVA SCOLASTICA
DEL GIORNO ORE PRESSO L'IMPIANTO
DELLA FASE/MANIFESTAZIONE

I docenti, gli studenti-capitani delle squadre e gli arbitri sotto indicati

si impegnano

*per garantire una competizione sportiva scolastica educativa, sicura, leale e divertente
nel rispetto dell'etica sportiva, dei principi del fair play e dello spirito formativo della disciplina,*
consapevoli

*che la Commissione Disciplinare Provinciale, in caso di gravi violazioni,
potrà adottare provvedimenti o assumere decisioni disciplinari opportune
oltre quanto previsto dalle disposizioni tecnico-organizzative.*

Firme

DOCENTE/I

Nominativo	scuola	firma

STUDENTI-CAPITANI

Nominativo	scuola	firma

ARBITRO/I

Nominativo	designazione	firma

Data

**COMPILAZIONE A CURA DEI RESPONSABILI ORGANIZZATIVI O DEGLI ARBITRI
DA ALLEGARE AL VERBALE GARA.**