

REGOLAMENTO TECNICO TAMBEACH

PREMESSA

Il presente regolamento, approvato dal Consiglio Federale in data 25 novembre 2018 abroga tutti i precedenti già in vigore.

Art. 1 Anno sportivo

L'anno sportivo federale coincide con l'anno solare. Le operazioni d'affiliazione, d'iscrizioni delle Società e di tesseramento dei giocatori devono essere effettuate nei periodi e con le modalità che saranno stabiliti, di volta in volta, dalla Federazione

Articolo 2 Attrezzi di gioco

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco consistono in un tamburello ed una pallina da tennis DUNLOP FORT.

La Federazione si riserva il diritto di omologare e/o stabilire l'uso esclusivo di detti attrezzi o di eventuali altri.

Il tamburello è costituito da un telaio, in plastica o in legno, di forma circolare, dotato di eventuale maniglia per l'impugnatura, sul quale è tesa una tela di nylon di tipo "industriale/sintetica". Il peso è facoltativo.

Il tamburello può essere di forma rotonda e del diametro massimo di **cm 28**, con un telaio di altezza minima **5 cm** e massima **6 cm**.

Per le categorie: **minitamburello f. e m., pulcini f. e m. ed esordienti m. e f.** è obbligatorio l'uso del tamburello del diametro di **cm. 26**.

La categoria **giovannissimi, m. e f.**, può usare indifferentemente attrezzi sia con il diametro di **cm 26** sia di **cm 28**.

Le altre categorie, **allievi e juniores**, usano il tamburello diametro cm 28.

Non sono previste restrizioni ai tamburelli **afoni o semiafoni**.

Articolo 3 Specialità del gioco del Tambeach

Si articola nelle specialità:

- "doppio" maschile e femminile
- "doppio misto"

CONI - Foro Italico - Largo Lauro De Bosis, 15 – 00135 Roma - tel. 06.32723211 – fax 06.32723215

www.federtamburello.it - e-mail federtamburello@federtamburello.it

Codice Fiscale 80091990582 – Partita IVA 02122861004

Articolo 4 **Campo di gioco**

Il campo, di forma rettangolare, deve essere posto su una zona pianeggiante di un arenile o comunque su un'area costituita da un fondo sabbioso e, sviluppa le seguenti dimensioni: lunghezza **mt 24** e la larghezza **mt 10**. E' tollerata, solo in caso di comprovata indisponibilità di tali misure, una riduzione di al massimo di 10 cm in larghezza ed in lunghezza.

I campi sono divisi in due parti uguali da una rete centrale, tesa parallelamente ai lati corti del campo, la cui altezza al centro deve essere di **230 cm**. E' tollerata una riduzione o un aumento di **5 cm** in base alle esigenze del campo di gara.

La rete è sostenuta da due montanti distanti circa **50 cm** dalla linee laterali del campo di gioco (con la facoltà che possano essere adiacenti). Durante le gare i giocatori di ciascuna squadra agiscono in una metà del campo, spostandosi in essa liberamente senza l'obbligo di occupare ciascuno un settore fisso.

Tutte le linee di delimitazione del campo devono essere ben visibili e dalla larghezza di minimo 5 cm e massimo 8 cm. Le strisce di segnatura campo fanno parte integrante del campo da gioco.

Essendo poggiate sulla sabbia e fissate solo alle estremità durante un incontro potrebbero esser accidentalmente spostate: sarà competenza dell'arbitro farle riallineare non appena sarà conclusa l'azione di gioco; deciderà altresì se far ripetere il punto qualora non sia possibile stabilire dove sia esattamente caduta la palla, oppure, assegnare il punto a una squadra quando è sicuro del proprio giudizio.

Articolo 5 **Protezione del campo**

In tutti i campi di gioco deve essere sempre prevista una "**zona perimetrale di rispetto**" di almeno **mt 2**, oltre alle linee laterali e di fondo campo.

Detto spazio deve essere utilizzato dai giocatori in stretta relazione ai fatti di gioco, deve essere piano, al medesimo livello di gioco, con il fondo della stessa natura e privo di ogni ostacolo. E' quindi vietato piantare bandierine ai vertici del rettangolo di gioco o in altre parti dove possano ostacolare o, in ogni modo, danneggiare i movimenti degli atleti.

Tale zona può anche essere delimitata da una recinzione. Essa non deve però ostacolare il movimento dei giocatori, né limitare la visibilità degli spettatori.

Articolo 6 **I Giocatori e la composizione delle squadre**

Tutti i partecipanti a campionati o tornei federali devono essere in possesso del **cartellino** di tesseramento con una Società sportiva regolarmente affiliata, per l'anno in corso con la FIPT e con regolare certificato medico di idoneità sportiva.

La composizione di una squadra, di norma, non può essere modificata durante lo svolgimento di un campionato/torneo. Qualora, però, uno dei due giocatori della squadra si trovasse nell'impossibilità di proseguire il campionato/torneo, lo stesso potrà essere sostituito con un altro non già iscritto al campionato/torneo e, purché, la coppia non sia ancora giunta ad una fase degli ottavi di finale. In tutti i casi, comunque, l'autorizzazione dell'eventuale sostituzione spetta, con decisione insindacabile, alla Federazione.

Articolo 7

La partita è l'incontro agonistico tra due squadre schierate nella rispettiva metà campo.

Per quanto riguarda il riscaldamento pre-partita, le squadre avranno a disposizione **10 minuti** prima dell'inizio dell'incontro. Passati i primi 5 minuti, l'arbitro designato per l'incontro farà invertire il campo per continuare il riscaldamento. Dopo gli altri 5 minuti, fischierà la fine del tempo dedicato al riscaldamento e convocherà le squadre per l'entrata in campo, per la presentazione delle stesse in pubblico e per il sorteggio. Qualora una delle due squadre si presentasse in campo oltre l'orario stabilito per l'incontro non avrà la possibilità di fare il pre-riscaldamento.

Con il sorteggio il capitano della squadra che vince il sorteggio ha il diritto di scegliere il campo o la battuta iniziale.

Di conseguenza, nel primo caso (scelta del campo) la squadra avversaria inizierà a battere, nel secondo caso (scelta della battuta iniziale) potrà scegliere il campo.

Articolo 8

Battuta

La battuta va effettuata al di fuori di tutta la linea di fondo campo e può essere indirizzata su qualsiasi giocatore avversario e qualsiasi zona del campo, tranne nel doppio misto.

Il battitore al momento della battuta si posiziona dietro la linea di fondo campo della propria metà campo e il suo compagno si dispone nel settore adiacente.

Il battitore ha disposizione per ogni battuta due servizi: sbagliando il primo si ha disposizione il secondo, sbagliando anch'esso il punto verrà attribuito alla squadra avversaria.

In caso di net la battuta viene ripetuta solo ed esclusivamente qualora la palla ricada nel campo avversario o venga colpita dal ricevitore prima di toccare il suolo.

Nell'azione di battuta, la palla che viene utilizzata per il servizio deve essere ben visibile e libera in aria. A tal fine, dovrà essere lanciata verso l'alto o il basso o lateralmente, con qualunque angolazione si voglia, prima di essere colpita dal tamburello.

Il giocatore che si appresta a battere non può toccare la linea di fondo con il piede e non può invadere il campo di gioco. In caso di battuta scorretta l'arbitro fa ripetere il tiro e, se l'errore è reiterato, assegna "fallo" al giocatore e punto alla squadra avversaria.

All'inizio di ogni gioco (o "punto") si deve attendere il fischio dell'arbitro, dopodiché, il battitore dovrà eseguire il servizio entro **10 secondi**. Se non verrà rispettato questo limite - "fuori tempo" verrà assegnato un punto alla squadra avversaria.

Prima del fischio da parte dell'arbitro sia il giocatore al servizio sia quello in ricezione possono segnalare di non essere pronti alzando la mano. E' di competenza dell'arbitro ritardare l'avvio del gioco, valutando le situazioni oggettive.

Nell'azione di battuta la palla viene considerata in gioco dal momento in cui è toccata dal tamburello del battitore.

Se nell'azione di battuta il battitore si avvede di aver lanciato in modo errato la palla, può ripetere il lancio, purché abbia evitato di toccare la palla con il tamburello, lasciandola cadere al suolo o riprendendola con la mano.

Il primo battitore batte per tre punti di seguito (contando sia quelli realizzati dalla sua squadra sia quelli della squadra avversaria, es. 3-0/2-1). Nei successivi tre punti la battuta passa alla squadra avversaria, pertanto ogni tre punti la battuta viene alternata da una squadra all'altra e allo stesso

tempo i giocatori di ogni squadra si alternano tra loro alla battuta. Tale regola non è applicabile nella specialista del doppio misto.

La palla di battuta può essere ricevuta da qualsiasi giocatore avversario dall'altra metà di campo. In particolare, però, nel doppio misto il giocatore di sesso maschile dovrà battere sempre sull'avversario dello stesso sesso, stesso dicasi per la giocatrice donna.

Al fine di agevolare quest'obbligo il campo di gioco viene diviso, da una linea longitudinale parallela ai lati lunghi, in due parti uguali pari a 5mt di larghezza ciascuna. In tale specialità, il battitore si disporrà nella parte destra del suo fondo campo e dovrà indirizzare la palla in battuta nel settore diagonalmente opposto della metà campo avversaria. Soltanto il giocatore/trice avversario schierato in tale settore potrà rispondere alla battuta.

In particolare, sarà fallo e quindi punto per la squadra avversaria quando il secondo tiro di battuta:

1. è indirizzato nel settore errato del campo avversario;
2. quando la palla viene colpita dal compagno che si trova nel settore adiacente e quindi di sesso opposto.

Dopo l'azione di battuta il gioco si svolgerà liberamente e su tutta l'area del campo di gioco senza limitazioni di settore e di sesso.

Articolo 9 **Realizzazione del punto**

Una squadra realizza il punto quando riesce a far cadere la palla sul suolo del campo avversario o in caso di errore dell'avversario.

Qualora la palla colpita da una squadra tocchi fuori dal perimetro di gioco il punto va alla squadra avversaria. Le linee perimetrali rientrano nel campo di gara pertanto in caso la palla tocchi la linea del campo avversario il colpo è valido e quindi punto per la squadra che ha effettuato il tiro.

Quando la palla ha superato regolarmente la rete, la squadra che riceve quel tiro evita di subire il punto e mantiene la palla in gioco se con un solo colpo di tamburello rimanda la palla oltre la rete, nella metà campo avversaria.

Ad esclusione della battuta, la palla colpita durante le fasi di gioco può toccare la rete, purché la oltrepassi e ricada nella metà di campo della squadra avversaria.

Poiché la palla va colpita in volo rientra nella valutazione dei giocatori giudicare se essa sia indirizzata in campo o fuori. La palla toccata prima di arrivare a terra con il corpo o con il tamburello da un giocatore avversario viene resa valida.

Si commette fallo e il punto viene assegnato alla squadra avversaria nei seguenti casi:

- a) quando la palla è toccata con qualsiasi parte del corpo, esclusa la mano che impugna il tamburello;
- b) quando non è rimandata nel campo avversario con un solo colpo, ma viene toccata consecutivamente, sia pure con il tamburello, da entrambi i giocatori della medesima squadra oppure dal medesimo giocatore; è considerato fallo il caso della doppia, cioè l'accidentale doppio tocco della palla, che si verifica talvolta quando si colpisce di rovescio;
- c) quando la palla in gioco colpisce i montanti della rete;
- d) quando nel corso di un'azione un giocatore invade la metà campo avversaria scontrandosi con l'avversario o impedendogli di rinviare la palla o anche semplicemente toccando la rete col corpo o con il tamburello.
- e) Quando la palla viene colpita dal tamburello non impugnato/tenuto dal giocatore.
- f) Il colpo si considera nullo e l'azione va pertanto ripetuta quando la palla si rompe durante

una fase di gioco o nel verificarsi di una improvvisa impraticabilità di campo.

Non si interrompe il gioco, invece, quanto si verifichi la rottura del telaio, della membrana o della maniglia del tamburello. I tamburelli, per sostituire quelli rotti, vanno tenuti presso la propria panchina. In questo caso è consentito al giocatore cui si è rotto il tamburello, di provvedere all'immediata sostituzione dello stesso, con un altro, all'altezza della propria panchina, senza che questo comporti la sospensione della partita e l'ingresso in campo d'altre persone. Il tamburello può anche esser porto, a bordo campo, da un'altra persona della panchina. Il tamburello non può mai essere lanciato. In caso di errata sostituzione, la stessa non prevede la perdita immediata del quindici, ma le sanzioni previste dal Regolamento Tecnico Arbitrale.

Articolo 10 **Durata dell'incontro**

Gli incontri si svolgono al meglio dei tre set.

Una squadra si aggiudica il set quando raggiunge quota **12 punti** con almeno 2 (due) punti di scarto sulla squadra avversaria. In caso infatti di 11-11, il gioco continua finché una delle due squadre non acquisisce un vantaggio di due punti sull'avversaria.

Sull'eventuale punteggio di 12 pari, il gioco continuerà alternando la battuta un punto per volta tra le due squadre fin quando una delle due non avrà acquisito il doppio vantaggio

In caso di un set pari tra le due squadre, verrà disputato un terzo set, TIE-BREAK, a **6 punti**, con il killer-Point; infatti sul 5-5 non si procederà ad oltranza ma chi si aggiudicherà il 6 punto vincerà l'incontro.

All'inizio del secondo set avviene l'inversione di campo ed inizia a battere la squadra che aveva cominciato il primo set in ricezione.

Per equilibrare i vantaggi e gli svantaggi eventualmente determinati da condizioni climatiche particolari, nel corso del terzo set (Tie-break), le due squadre invertono il campo dopo ogni tre punti. All'inizio dell'eventuale Tie Break verrà effettuato il sorteggio per scelta campo o battuta. La battuta nel Tie Break si alternerà tra le squadre una servizio per volta.

Nel corso di una partita ogni squadra ha disposizione **1 solo Timeout** di un minuto.

Tra il primo ed il secondo set le squadre hanno a disposizione un break di massimo **3 minuti**; entrambe le squadre possono decidere di iniziare il gioco in un tempo inferiore.

In caso di infortunio o malore un giocatore può richiedere la sospensione della partita per tre minuti, chiamando un TIME-OUT MEDICO. Tale richiesta può avvenire solo una volta durante l'intera partita. Qualora un giocatore non possa riprendere il gioco al termine del Time-out medico o dovesse essere necessaria un'ulteriore sospensione per malore o infortunio, l'incontro verrà interrotto e la vittoria sarà aggiudicata "per rinuncia" alla squadra avversaria.

E' data, comunque la possibilità che in caso di infortunio di uno dei giocatori, il compagno di squadra può decidere di continuare fino alla fine del set. E' inteso che nel caso in cui l'infortunio si verifichi durante il primo set, il compagno potrà continuare l'incontro solo fino alla fine del primo set.

In caso di cattivo tempo, impraticabilità del campo, sopravvenuta oscurità, la partita sarà interrotta; verrà ripresa nel termine più breve possibile con il punteggio acquisito al momento della sospensione e il servizio alla squadra che al momento della sospensione stava battendo.

Articolo 11 **Classifica**

Qualora un torneo preveda gironi eliminatori "all'italiana" verranno attribuiti i seguenti punteggi:

CONI - Foro Italico - Largo Lauro De Bosis, 15 – 00135 Roma - tel. 06.32723211 – fax 06.32723215

www.federtamburello.it - e-mail federtamburello@federtamburello.it

Codice Fiscale 80091990582 – Partita IVA 02122861004

- 3 PUNTI vittoria dei primi due set;
- 2 PUNTI vittoria di un set e del tie-break;
- 1 PUNTO vittoria di solo un set;

A parità di punteggio fra due squadre si terrà conto del risultato acquisito nello scontro diretto.

A parità di punteggio, invece, fra tre o più squadre si terrà conto, nell'ordine:

- a) della migliore differenza nel complesso (set) degli scontri diretti;
- b) della migliore differenza punti degli scontri diretti;
- c) della migliore differenza in tutti gli incontri del girone;
- d) della migliore differenza punti in tutti gli incontri del girone;
- e) del sorteggio.

Qualora, durante lo svolgimento di un girone, una squadra che abbia già giocato alcuni incontri decida di ritirarsi, non saranno considerati, al fine della classifica finale, tutti gli incontri disputati dalla squadra suddetta.

Tutte le fasi successive ai gironi eliminatori si svolgono con la formula dell'eliminazione diretta a meno che il comitato organizzatore, d'accordo con la Federazione, non abbia deciso di procedere con altri turni di girone "all'italiana", escluse le fasi di semifinale e finale.

Articolo 12

Orario delle gara

Ciascuna squadra è tenuta a presentarsi sul campo di gioco entro l'orario fissato dal comitato organizzatore. E' tollerato un ritardo massimo di 30 minuti, oltre il quale la squadra ritardataria viene dichiarata perdente con il punteggio di 12-0, a favore della squadra avversaria. E' possibile richiedere modifiche dell'orario di inizio di ogni incontro, purché tale richiesta sia fatta in tempo utile per essere comunicata alla squadra avversaria e purché lo spostamento dell'orario richiesto non comporti problemi allo svolgimento del campionato/torneo.

Se entrambe le squadre non si presentano entro l'orario fissato

1. verranno squalificate dal torneo, quando la partita è ad eliminazione diretta
2. avranno assegnata entrambe partita persa se si tratta di un incontro di girone "all'italiana".

Articolo 13

Giuria

Per il regolare svolgimento dei tornei/campionati viene istituita una giuria composta da un rappresentante dell'organo federale (presidente della giuria) e da due membri del comitato organizzatore. Tale giuria delibera sulle modalità di svolgimento del torneo ed effettua gli abbinamenti delle squadre, secondo apposite classifiche predisposte dall'organo federale o in base a sorteggio.

La giuria decide altresì sui reclami presentati per eventuali irregolarità.

Gli arbitri dei tornei sono designati dalla Federazione coadiuvata dal comitato organizzatore e provvedono a tutte le norme previste dal Regolamento Arbitrale Federale.

Le decisioni degli arbitri hanno valore insindacabile.

Art. 14

Documentazione e certificato di idoneità

Il Dirigente Accompagnatore deve allegare all'elenco, da consegnare al Direttore di Gara, i cartellini dei giocatori, unitamente ai documenti di riconoscimento, con foto, legalmente validi (Carta di Identità, Patente di guida, ecc.). E' consentita la partecipazione solo a coloro per i quali le Società sono in grado di esibire almeno un documento di riconoscimento, fermo restando l'accertamento della regolarità del tesseramento da parte degli uffici federali. Non è consentita la partecipazione alle gare di giocatori che, pur muniti di cartellino, non sono in grado di esibire all'Arbitro, un documento di riconoscimento legalmente valido.

Si ricordano, inoltre, le norme che regolano la tutela della salute per coloro che praticano attività sportiva agonistica e non:

1. Con la sottoscrizione del modulo di affiliazione/iscrizione il Presidente della Società dichiara che "i giocatori sono in regola con le disposizioni vigenti in materia di tutela sanitaria delle attività sportive per quanto concerne la certificazione di idoneità specifica allo sport agonistico, che è conservata agli atti della Società (D.M. 18.02.1982)".
2. L'idoneità specifica per la pratica agonistica del Tamburello viene attestata con il rilascio del relativo certificato, da uno specialista in medicina dello Sport, autorizzato da parte della Regione/ASL competente.
3. La certificazione medica deve essere conservata, ai sensi di Legge, agli atti della Società per almeno 5 anni.
4. Anche la richiesta di nuove tessere in corso d'anno va sempre accompagnata dalla dichiarazione del Presidente della idoneità specifica allo sport agonistico per gli atleti per i quali viene richiesta la nuova tessera o del certificato di buona salute per attività sportiva non agonistica.
5. Si ricorda che l'idoneità agonistica cessa alla data apposta sul certificato senza alcuna proroga. Si rende pertanto necessario procedere per tempo alla richiesta per l'ottenimento della nuova certificazione di idoneità agonistica.

Art. 15

Rinunce e ritardi

Si precisa che nei confronti della squadra che senza grave e giustificato motivo non si presenti a disputare l'incontro in calendario o si presenti oltre il termine consentito di 30 minuti, sarà applicata la penale di **€ 105,00** oltre alle sanzioni disciplinari e tecniche (penalizzazione di un punto in classifica ed altro), comminate dagli organi di giustizia federale.

Articolo 16

Reclami

I reclami per presunto errore tecnico o mancata applicazione delle norme regolamentari da parte dell'arbitro di gara, devono essere proposti al Giudice Sportivo entro il termine perentorio di 3 giorni dal compimento dell'evento; essi devono contenere l'indicazione dell'oggetto, delle ragioni su cui sono fondati e degli eventuali mezzi di prova. I reclami devono essere accompagnati dalla ricevuta del versamento effettuato su c/c bancario intestato alla FIPT di € 52,00 quale tassa di reclamo (IBAN: IT14H0103011509000007645736).

Eventuali ricorsi avverso alla decisione del Giudice Sportivo devono essere depositati presso la Corte Sportiva di Appello entro il termine perentorio di 5 giorni dalla data in cui è stata pubblicata la pronuncia impugnata. Sempre nello stesso termine deve essere versata la tassa prevista (tassa di ricorso di € 105,00) su c/c bancario intestato alla FIPT (IBAN: IT14H0103011509000007645736). Le ammende comminate dal Giudice Sportivo debbono essere pagate mediante versamento su c/c bancario intestato alla FIPT (IBAN: IT14H0103011509000007645736), entro e non oltre 20 giorni dal ricevimento della comunicazione. Per quanto non contemplato nel presente articolo si deve far riferimento al Regolamento di Giustizia in vigore.

Articolo 17 **Antidoping**

Sulla base delle direttive recentemente impartite dal CONI, la FIPT attua la disciplina prevista per l'antidoping.

Il regolamento, le normative e le sostanze dopanti sono pubblicate sul sito federale www.federtamburello.it

Articolo 18 **Modifiche al regolamento**

La FIPT, tramite l'apposita Commissione Nazionale Tambeach, ha la facoltà di apportare al presente regolamento tutte le modifiche che riterrà opportune al fine di migliorare l'organizzazione del gioco e la sua diffusione ma sempre e solo previa delibera di approvazione del Consiglio Federale