

## **REGOLAMENTO TECNICO TAMBEACH COPPA ITALIA 2018**

### **Articolo 1 Attrezzi di gioco**

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco del Tambeach consistono in un tamburello ed in una palla (tipo Artengo).

### **Articolo 2 Categorie del gioco del Tambeach**

Si articola nelle specialità:

- “doppio” maschile e femminile
- “doppio misto”

Per ogni specialità (con esclusione del “misto”) sono determinate le diverse categorie in base alle fasce di età:

- “Assoluto”
- “Under 18”
- “Under 15”
- esiste altresì una categoria “under 12” nella quale maschi e femmine gareggiano insieme.

### **Articolo 3 Campo di gioco**

Il campo di gioco, di forma rettangolare, deve essere posto su una zona pianeggiante di un arenile o comunque su un'area costituita da un fondo sabbioso.

Per le specialità del doppio e del misto la lunghezza totale del campo è di mt 24 e la larghezza di mt 10.

Il rettangolo di gioco è diviso in due metà campo uguali da una rete centrale, tesa parallelamente ai lati corti del campo, la cui altezza al centro deve essere 225 cm per le categorie Assoluto ed Under 18. Per le categorie Under 15 e Under 12, invece, si dà la possibilità di avere un'altezza della rete al centro al massimo di cm 235.

La rete è sostenuta da due montanti distanti circa 50 cm dalle linee laterali del campo di gioco.

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, di larghezza minima di cm 5 e massima di cm 8 e fanno parte integrante del campo. 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 in corso; egli 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 sia sicuro del proprio giudizio.

#### **Articolo 4**

### **Operazioni preliminari e disposizione dei giocatori in campo**

Prima dell'inizio della gara l'arbitro effettua il sorteggio con il quale 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.

La battuta può essere effettuata al di fuori di tutta la linea di fondo campo e può essere indirizzata su qualsiasi giocatore avversario e qualsiasi zona del campo.

Il cambio campo si effettua ogni volta che il punteggio totale raggiungerà dieci punti o suoi multipli.

#### **Articolo 5**

### **Battuta**

Nel doppio il battitore si posiziona dietro la linea di fondo del settore di battuta della propria metà campo e il suo compagno si dispone nel settore adiacente.

Il battitore ha disposizione una palla per servizio.

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. In tutti gli altri casi verrà considerato fallo e quindi assegnato il punto alla squadra avversaria.

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. In caso di battuta scorretta l'arbitro fa ripetere il tiro e, se l'errore è reiterato, assegna "fallo" al giocatore.

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.

#### **Articolo 6**

### **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) 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.

## **Articolo 7** **Durata dell'incontro**

Gli incontri si svolgono su un unico set.

Una squadra si aggiudica il set quando raggiunge quota **21 punti** con almeno 2 (due) punti di scarto sulla squadra avversaria. Mancando tale scarto, si procede a oltranza. Sul punteggio di 20-20 il giuoco continua finché una delle due squadra non acquisisce un vantaggio di due punti sull'avversaria.

Nel corso di una partita ogni squadra ha disposizione due Timeout di un minuto ciascuno.

In caso di infortunio o malore un giocatore può richiedere la sospensione della partite per tre minuti, una sola volta durante tutto l'incontro. Qualora non possa riprendere il gioco al termine della sospensione o dovesse ripetersi la necessità di sospensione per malore o infortunio, l'incontro verrà interrotto e la vittoria sarà aggiudicata "per rinuncia" alla squadra avversaria.

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.

## **Articolo 8** **Classifica**

Qualora un torneo preveda gironi eliminatori "all'italiana" verranno attribuiti due punti per ogni gara vinta, zero punti per ogni gara persa.

A parità di punteggio fra due squadre si terrà conto, nell'ordine:

- a) del risultato acquisito nello scontro diretto;
- b) della migliore differenza punti nello scontro diretto;
- c) della migliore differenza punti nel girone.

In caso di ulteriore parità si ricorrerà ad una partita di spareggio o a sorteggio, secondo quanto stabilito dalla giuria FIPT prima dell'inizio del torneo.

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

- a) della migliore differenza nel complesso degli scontri diretti;
- b) della migliore differenza punti nel complesso 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 giuria non abbia deciso di procedere con altri turni di girone "all'italiana", escluse le fasi di semifinale e finale.

## **Articolo 9** **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 10 minuti, oltre il quale la squadra ritardataria viene dichiarata perdente con il punteggio di 21-0, 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 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 (21-0), se si tratta di un incontro di girone "all'italiana".

Prima dell'inizio di ogni gara è prevista una fase di riscaldamento degli atleti in campo di 2 minuti.

## **Articolo 10** **Composizione delle squadre**

Di norma la composizione della squadra non può essere modificata durante lo svolgimento del torneo. Nelle specialità del "doppio" e del "misto" qualora uno dei due giocatori della squadra si trova nell'impossibilità di proseguire il torneo, lo stesso potrà essere sostituito con un altro non iscritto al torneo, purché la coppia non sia ancora giunto alla fase degli ottavi di finale; in ogni caso l'autorizzazione della sostituzione spetta, con decisione insindacabile, alla giuria del torneo.

## **Articolo 11**

### **Giuria**

Per il regolare svolgimento dei tornei viene istituita una giuria composta da un rappresentante dell'organo federale (presidente) e da due membri del comitato organizzatore. Alla prima seduta la 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 giuria coadiuvata dal comitato organizzatore e provvedono a tutte le norme previste dal Regolamento Arbitrale Federale.

Le decisioni degli arbitri hanno valore insindacabile.

## **Articolo 12**

### **Tesseramento**

Tutti i partecipanti ai Tornei Tambeach indetti dalla Federazione Italiana Palla Tamburello devono essere in possesso di regolare tessera federale rilasciata dall'ufficio cartellinamento della FIPT e con regolare certificato medico di idoneità sportiva.

## **Articolo 13**

### **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.