

FEDERATION INTERNATIONALE DE BALLE AU TAMBOURIN

TAMBURELLO INDOOR REGOLAMENTO UFFICIALE INTERNAZIONALE

Indice

- Articolo 1 - *Dimensioni del campo; linee del campo; larghezza delle linee, zona di sicurezza, superficie di gioco.*
- Articolo 2 – *Palla.*
- Articolo 3 – *Tamburello.*
- Articolo 4 – *Distanza degli incontri.*
- Articolo 5 – *Composizione delle squadre - numero minimo di arbitri.*
- Articolo 6 – *Sorteggio iniziale.*
- Articolo 7 - *La battuta o servizio ed il rinvio.*
- Articolo 8 – *Minuto di sospensione, cambio di campo, cambio di giocatore.*
- Articolo 9 – *Falli: si commette, non si commette; palla da ripetere; colpo nullo; non si interrompe il gioco; palla da ripetere.*
- Articolo 10 - *Posizione all'esterno del campo delle persone autorizzate.*
- Articolo 11 - *Diritto della FIBT ad apportare modifiche al presente Regolamento.*
- Articolo 12 - *Entrata in vigore.*

ARTICOLO 1

Dimensioni del campo; linee del campo; larghezza delle linee, zona di sicurezza, superficie di gioco.

- 1.1 Le dimensioni della superficie di gioco di metri 34 x 16 x 7 (*altezza minima, se ne raccomanda una maggiore*).
- Una *linea mediana*, parallela alle *linee di fondo*, divide il campo in due parti uguali, ciascuna della misura di metri 17 x 16.
- 1.2 Le linee che delimitano gli estremi frontali e laterali del campo sono chiamate, rispettivamente, *linee di fondo* e *linee laterali*; la linea che divide il terreno di gioco in due parti uguali è chiamata *linea mediana*.
- 1.3 Ad ogni lato della linea mediana, a una distanza di 2 m. e parallela a questa, sono tracciate le linee di battuta: lo spazio compreso tra queste linee e le linee laterali, viene chiamato zona neutra centrale.
- 1.4 Tutte le linee del campo hanno la larghezza di cm 5.
- 1.5 Le linee perimetrali del campo fanno parte del terreno di gioco; le *linee di battuta* fanno parte della zona neutra centrale.
- 1.6 Una zona di sicurezza, profonda 3 metri rispetto alla linea di fondo, è situata a ciascuna estremità del terreno di gioco.
- Una zona di sicurezza profonda 2 metri corre lateralmente lungo l'intera lunghezza del terreno di gioco.
- 1.7 La superficie di gioco deve essere sempre liscia, in materiale sintetico, piastrelle o legno espressamente omologato dalla FIBT..
- 1.8 La *zona neutra* è valida solo per il servizio; dopo la *ribattuta* tale zona fa parte del gioco a tutti gli effetti: la palla può quindi liberamente battervi ed i giocatori entrarvi per lo svolgimento delle azioni di gioco.

ARTICOLO 2

Palla.

- 2.1 Le palle utilizzabili nelle competizioni indoor sono quelle ufficiali F.I.B.T. dal diametro compreso tra 65 mm e 68 mm e dal peso di gr 38 / 40.
- 2.2.1 La palla deve essere di colore chiaramente visibile sul terreno di gioco, tenendo conto sia del colore del terreno che degli sfondi.
- 2.3 Il rimbalzo della palla, da un'altezza di 2 m, deve essere compreso tra **100 cm e 85 cm..**

FEDERATION INTERNATIONALE DE BALLE AU TAMBOURIN

ARTICOLO 3

Tamburello.

- 3.1 Il tamburello è costituito da un telaio di forma circolare del diametro massimo di cm. 26 o 28, con o senza maniglia per l'impugnatura, sul quale viene tesa una pelle.
- 3.2 Nelle competizioni è obbligatorio l'uso del tamburello sonoro.
- 3.2.1 Nelle competizioni di qualsiasi livello potranno essere usati solamente attrezzi (*tamburelli, palle etc*) omologati dalla FIBT.

ARTICOLO 4

Distanza degli incontri.

- 4.1 Le partite si svolgono sulla distanza di 13 giochi, senza doppio vantaggio sul 45 pari; ogni gioco si compone di una successione di punti, chiamati *quindici*, nell'ordine 15, 30, 45, *gioco*: si aggiudica il gioco la squadra che per prima raggiunge il punteggio di *gioco*.
- 4.2 In caso di 12 pari si disputerà un *gioco decisivo* e si aggiudicherà l'incontro la squadra che per prima raggiungerà il punteggio di 13.
- 4.3 In questo gioco, sorteggiato campo e battuta, il servizio si alterna di 15 in 15 da una squadra all'altra; vince la squadra che per prima raggiunge il punteggio di *gioco*.
- 4.4 Ai fini della classifica, alla squadra che si aggiudica l'incontro sono assegnati 3 punti se la vittoria avviene per 13-10 o con punteggio inferiore; in caso il punteggio conclusivo sia di 13-11 o 13-12, 2 punti andranno alla squadra che vince ed 1 alla perdente.
- 5 Ai fini della qualificazione ad un turno successivo, in caso di parità di punti in classifica con un'altra squadra, passa il turno la squadra che si è aggiudicato l'incontro diretto.
- 5.1 In caso di parità di punti tra più squadre si qualifica la squadra che ha il miglior rapporto tra giochi fatti e giochi subiti ed in caso di ulteriore parità lo stesso rapporto tra quindici fatti e quindici subiti.

ARTICOLO 5

Composizione della squadra – numero minimo di arbitri.

- 5.1 Sia per le categoria maschile che per la femminile, la squadra è composta da un massimo 5 giocatori, dei quali 3 sul terreno di gioco e due riserve.
- 5.2 A causa di infortunio o espulsione un incontro può essere portato a termine anche con la presenza di due giocatori per squadra.
- 5.3 Per arbitrare un incontro è necessaria la presenza di almeno 4 arbitri (*1° arbitro, 2° arbitro, 2 guardalinee*).

ARTICOLO 6

Sorteggio – Controllo dei documenti.

- 6.1 Prima dell'inizio dell'incontro l'arbitro è tenuto a controllare i documenti di identità e la loro corrispondenza con i cartellini dei giocatori, verificando la loro effettiva appartenenza alle squadre.
- 6.2 L'arbitro, chiamati i capitani delle squadre, farà loro scegliere *testa* o *croce* e procederà al sorteggio lanciando in aria una moneta e lasciandola cadere a terra o sulla mano. Il giocatore che ha vinto può scegliere se effettuare o meno la battuta ed anche il campo su cui iniziare la partita.

ARTICOLO 7

La battuta (o servizio) e la risposta (o ribattuta).

- 7.1 La battuta o servizio si effettua lungo l'intera larghezza della linea di fondo e all'esterno di questa.
- 7.2 Il battitore avrà a disposizione una sola palla per il servizio.
- 7.3 La battuta o servizio si deve fare sempre dopo il fischio dell'arbitro.
- 7.4 L'arbitro fischia quando la squadra che batte e quella che risponde sono pronte.
- 7.5 Il giocatore ha a disposizione 10 secondi – *che decorrono dal fischio dell'arbitro* - per eseguire il servizio; in caso che nei dieci secondi non sia stato effettuato il servizio, il 15 andrà alla squadra che risponde.

C.O.N.I. - Foro Italoico – piazza L. De Bosis, 15 - 00194 Roma - tel. e fax 06/36854137 - tel. 06/36854134
www.federtamburello.it - email federtamburello@federtamburello.it

FEDERATION INTERNATIONALE DE BALLE AU TAMBOURIN

7.6 Il cambio di battitore in una stessa squadra può avvenire solo alla conclusione del gioco, ad eccezione del caso in cui il battitore sia stato espulso o sia indisponibile per infortunio.

7.7 La battuta è alternata tra le squadre alla conclusione di ogni gioco.

7.8 Nessun giocatore, sia della squadra che batte che di quella che rinvia, può invadere al momento della battuta lo spazio della zona neutra.

ARTICOLO 8

Minuto di sospensione – cambio di campo – cambio di giocatore.

8.1 Ogni squadra ha a disposizione, per l'intero incontro, due sospensioni di 1 minuto ciascuna.

8.2 I cambi di campo si effettuano ogni 3 giochi.

8.3 Il cambio di giocatore si può fare, con il permesso dell'arbitro, in ogni momento della partita purché a gioco fermo, ad eccezione del battitore il cui cambio può avvenire soltanto al termine del gioco in cui effettua il servizio.

8.4 Alle squadre è concesso un solo minuto per il cambio di campo.

ARTICOLO 9

Falli.

9.1 Si commette fallo:

- 1) quando la palla, colpita da un giocatore, batte contro un oggetto fisso della struttura della sala.
- 2) quando il battitore tocca in qualsiasi modo, direttamente o con la palla, la propria linea di fondo, invadendo così il terreno di gioco;
- 3) quando la palla colpita non supera la *zona neutra*; tale zona ha validità solo per il servizio; nelle successive azioni di gioco la palla può liberamente cadere nella zona neutra;
- 4) quando la palla ribattuta non supera o tocca la linea mediana del rettangolo di gioco;
- 5) quando la palla, battuta o ribattuta, supera di volo le linee perimetrali del campo;
- 6) quando la palla è ribattuta dopo il secondo rimbalzo;
- 7) quando la palla è rimandata con qualsiasi parte del corpo del giocatore, escluso l'avambraccio che aziona il tamburello;
- 8) quando la palla è rimandata dal tamburello non tenuto in mano dal giocatore;
- 9) quando la palla è toccata, sia pure con il tamburello, da due o più giocatori della stessa squadra consecutivamente, prima di essere rilanciata nella metà campo avversaria;
- 10) quando un giocatore, anche se non prende parte all'azione di gioco, oltrepassa la linea mediana del campo o la tocca con qualsiasi parte del corpo o con l'attrezzo.
Si ha invasione di campo anche quando il tamburello sfuggito di mano al giocatore ricade nel campo avversario o tocca la linea mediana;
- 11) quando un giocatore, a seguito di rottura del tamburello, si reca a prenderne un altro attraversando il campo e l'area di rimbalzo della squadra avversaria (*fallo di invasione*);
- 12) quando il battitore metterà in gioco la palla sporcata o bagnata di proposito;
- 13) quando la palla, provenendo dall'interno del campo, colpisce l'arbitro che si trova correttamente fuori dalla linea laterale.

9.2 Non si commette fallo ed il colpo è valido:

- 1) quando la palla tocca le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 2) quando il tamburello sfugge dalla mano del giocatore dopo che questi ha colpito la palla con il tamburello stesso, purché ricada nella propria metà campo;
- 3) quando due o più giocatori della squadra si scontrano, ma la palla viene rimandata da uno solo di loro;
- 4) quando la palla viene colpita con il rovescio o retro del tamburello;
- 5) quando la palla, colpita con il rovescio o retro del tamburello, rotea nel retro o rovescio del tamburello stesso per poi finire nella metà campo avversaria: a condizione però che non vi sia palese intenzione del giocatore di farla roteare nel retro dell'attrezzo;
- 6) quando si sfilia o si rompe la maniglia del tamburello;
- 7) quando la palla si rompe, ma non in due parti separate;

FEDERATION INTERNATIONALE DE BALLE AU TAMBOURIN

- 8) quando la palla è colpita con il tamburello tenuto con due mani;
- 9) non si ha invasione di campo quando un giocatore nel colpire la palla supera la metà campo rimanendo all'esterno del proprio rettangolo di gioco;
- 10) non si perde il quindici quando il giocatore nell'intento di colpire la palla esca dall'area di ripresa del rimbalzo;
- 11) quando la palla è rinviata con l'avambraccio che aziona il tamburello.

9.3 **Il colpo è nullo** (*palla da ripetere*):

- 1) quando nel battere o ribattere la palla, questa si rompe in due parti separate, tranne che tale rottura non sia avvenuta in posizione di fallo all'impatto con il terreno.

9.4 **non si interrompe il gioco:**

quando si verifichi la rottura del telaio, della tela o della maniglia del tamburello.

I tamburelli per sostituire quelli rotti vanno tenuti presso la panchina di ogni squadra.

E' consentito al giocatore, cui si è rotto il tamburello, di provvedere all'immediata sostituzione dello stesso con un altro, all'altezza della panchina, senza che questo comporti la sospensione della partita e l'ingresso in campo di altre persone.

Il tamburello deve essere consegnato al giocatore e non lanciato.

9.5 **la palla è da ripetere:**

- quando, diretta all'interno del campo, colpisce l'arbitro che inavvertitamente si sia spostato a cavallo o all'interno della linea laterale.

In ogni caso la palla che colpisce l'arbitro non può mai essere considerata valida.

- quando un giocatore, ad insindacabile giudizio dell'arbitro, è disturbato nell'azione di gioco da una qualsiasi situazione esterna al gioco.

ARTICOLO 10

Posizione all'esterno del campo delle persone autorizzate.

- 10.1 Non è tollerata dietro le linee di fondo dell'area di gioco alcuna presenza (*allenatore, riserve etc.*); le persone autorizzate possono prendere posto solamente all'esterno delle linee laterali, nelle apposite panchine, facendo attenzione a non disturbare l'arbitro centrale ed i giudici di linea.

ARTICOLO 11

Diritto della FIBT ad apportare modifiche al presente Regolamento.

- 11.1 La FIBT si riserva il diritto di apportare al presente Regolamento tutte le modifiche e/o integrazioni che si rendano necessarie per il buon andamento dell'attività internazionale, dandone tempestiva comunicazione a tutti i soggetti interessati.

ARTICOLO 12

Entrata in vigore.

Il presente Regolamento, approvato nella riunione della FIBT del 14 novembre 2008 a Gignac La Nerthe, entra in vigore l'1 gennaio 2009.

I punti sub 5 e 5.1 dell'art. 4, entrati immediatamente in vigore, sono stati deliberati dal Comitato Direttivo, in via d'urgenza, il 26 marzo 2010.

Si da mandato a tutte le Federazioni affiliate perché sia conosciuto ed applicato.