

REGOLAMENTO TECNICO INTERNAZIONALE OPEN

1. Attrezzi del gioco

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco consistono in una palla di gomma e in un tamburello.

Il tamburello è costituito da un telaietto, dotato di maniglia per l'impugnatura, sul quale viene tesa una pelle di tipo "animale" oppure una tela di tipo "industriale".

Il tamburello è di tre tipi: la *tamburella*, di forma ovale e della lunghezza massima di cm. 36, esclusivamente per il "servizio o battuta"; il *battoir*, che ha un piccolo tamburello di forma rotonda fissato ad un bastone flessibile di legno di lunghezza massima di cm 100, esclusivamente per il "servizio o battuta"; di forma rotonda e del diametro massimo di cm. 28 per tutte le altre fasi di gioco.

Il tamburello di forma rotonda potrà essere usato anche per la battuta.

Il peso è facoltativo.

E' ammesso l'uso di tamburelli di dimensioni inferiori.

Per le categorie esordienti e pulcini, la categoria scuola elementare dei Giochi Sportivi Studenteschi, maschili e femminili, è obbligatorio il tamburello con il diametro di cm. 26.

E' ammesso l'uso del tamburello ovale, lungo cm. 36, per il servizio.

Non sono ammessi tamburelli afoni o semiafoni.

2. La palla

la palla ha il diametro di mm. 59 ed il peso di gr. 89/90 e viene utilizzata sia per il gioco diurno che notturno.

La palla nelle categorie giovanili

- per le categorie giovanissimi, esordienti, pulcini e allievi maschili e femminili la palla utilizzata ha il diametro di mm 65/66 ed il peso di gr 75/77;
- per le categorie juniores maschili e femminili, la palla utilizzata è ha il diametro di mm 59 e il peso di gr 88/90.

3. Campo da gioco

a) NATURA DEL CAMPO. Il fondo del campo da gioco all'aperto deve essere realizzato in terra battuta, di colore rosso.

b) DIMENSIONI DEL CAMPO. Il campo, di forma rettangolare, sviluppa all'aperto le seguenti dimensioni massime: lunghezza m 80, larghezza m 20.

E' tollerata una riduzione, solo in larghezza, fino ad un massimo di m 1.

Dimensioni diverse sono previste per i campi utilizzati per l'**attività giovanile**, femminile e precisamente: cat. Esordienti M. e F. 30x12; cat. Giovanissimi M. 40x12; cat. Giovanissimi F.30x12; cat. Pulcini M. 50x20; cat. Pulcini F. 40x20; cat. Allievi M. 60x20; cat. Allievi F. 50x20; cat. Juniores M. 80x20; cat. Juniores F 70x20; Serie A Femminile 70x20.

I campi sono divisi in due parti uguali da una linea mediana tracciata parallelamente ai lati corti o testate.

Area di battuta

L'area di battuta, di forma rettangolare, è situata all'interno del campo di gioco.

I due rettangoli di battuta – *uno in ciascuna metà campo* – sono ricavati all'interno del campo di gioco, per tutta la larghezza del campo stesso, delimitati dalla linea di fondo del campo e da una linea continua interna, parallela a quella di fondo, distante da questa m 5 e della larghezza di cm 4/5.

4. La squadra

La squadra che scende in campo è composta da un massimo di 9 giocatori, dei quali solo 5 contemporaneamente sul terreno di gioco.

Le sostituzioni tra i giocatori in campo e quelli in panchina sono libere e senza limite di numero, purché effettuate a gioco fermo.

Le sostituzioni vanno richieste all'arbitro dal Direttore Tecnico della squadra esibendo un cartoncino blu.

5. I giocatori

In base allo schieramento assunto in posizione di "servizio" o "battuta" i giocatori prendono le seguenti denominazioni:

Battitore/Spalla. Il battitore mette in gioco la palla dall'apposito spazio di servizio o battuta, nel modo che ritiene migliore, servendosi abitualmente del tamburello ovale, chiamato anche *tamburella* o *del battoir*. questi attrezzi possono essere utilizzati dal battitore, eccezionalmente, anche alla prima risposta alla rimessa avversaria. Tamburella e battoir devono però essere cambiati con il tamburello rotondo nella eventuale successiva fase di gioco.

Per la sostituzione dell'attrezzo il battitore si avvale dell'addetto al cambio del tamburello stesso.

L'addetto al cambio della tamburella o del battoir – *che dovrà indossare una divisa sportiva diversa dai giocatori e tale da renderlo subito riconoscibile* – potrà sostare nel rettangolo di battuta solo per il tempo necessario a tale azione, abbandonandolo subito dopo e posizionandosi all'esterno della linea di fondo.

Dovrà sostare in panchina quando la propria squadra non è in battuta o il battitore non usa il tamburello ovale per mettere in gioco la palla.

La battuta o servizio si ripete ogni volta che viene assegnato un " *quindici* " o che il colpo è considerato nullo e deve essere effettuata, nei due tentativi, dallo stesso giocatore, che non potrà uscire dalle linee laterali nello svolgimento del servizio.

E' data facoltà al battitore di munirsi di due palline al momento della prima battuta.

Rimettitore. E' abitualmente schierato a fondo campo.

Centrocampista (o *mezzovolo* o *mezzaspalla* o *cavalletto*). E' il giocatore che abitualmente occupa lo spazio centrale della propria metà campo e gioca quindi sulla media distanza.

Terzini. In numero di due (destra e sinistra) occupano abitualmente le fasce laterali della propria metà campo in posizione prossima alla linea mediana.

Durante la partita i giocatori, nessuno escluso, hanno la facoltà di avvicinarsi nei vari ruoli con la palla in movimento e, a gioco fermo, su qualsiasi punteggio, ma in quest'ultimo caso a condizione che non si abusi di questa facoltà effettuando girandole di ruoli a scopo ostruzionistico, con l'intento di danneggiare comunque l'avversario e ritardare la conclusione della gara.

Capitano. In ogni squadra la qualifica di capitano spetta a quel giocatore al quale la Federazione di appartenenza ha ritenuto opportuno assegnarlo. Tale qualifica deve risultare al momento della presentazione della distinta dei giocatori all'arbitro, che ne farà menzione nel rapporto arbitrale.

Il capitano deve portare un segno distintivo sulla divisa. Può essere capitano della squadra anche un giocatore in panchina.

Giocatori di riserva. Ogni squadra può avere al massimo quattro giocatori in panchina che possono entrare in campo in sostituzione di un compagno.

La sostituzione può avvenire su qualsiasi punteggio, comunque sempre a gioco fermo, dopo averla segnalata all'arbitro ed averne ottenuto l'autorizzazione.

I giocatori assenti, ma elencati sulla distinta, potranno prendere parte all'incontro, anche dopo il suo inizio: questo vale anche per i recuperi di incontri temporaneamente sospesi dall'arbitro per oscurità, avversità atmosferiche, etc. e ripresi dopo la sospensione.

I giocatori espulsi dal campo per provvedimento arbitrale non possono essere sostituiti e si devono allontanare dal terreno di gioco.

6. Partita o gara

La partita è l'incontro agonistico tra due squadre schierate nelle rispettive metà campo.

La scelta della metà campo in cui schierarsi inizialmente avviene per sorteggio.

La squadra che vince il sorteggio, oltre che la metà campo da cui iniziare l'incontro, sceglie altresì se battere o rimettere.

Il punto guadagnato o perduto da ogni squadra durante la fase di gioco è il "quindici". I punti vengono conteggiati come segue: 15-30-40-50/gioco. Si aggiudica il gioco la squadra che per prima raggiunge il punteggio di 50. Qualora le due squadre venissero a trovarsi sul 40 pari il "gioco" verrà attribuito alla squadra che per prima conseguirà il 15 successivo.

Per tutte le serie e categorie, maschili e femminili, la partita si svolge sulla distanza dei 13 giochi.

Si aggiudica la partita la squadra che per prima raggiunge il punteggio di 13 giochi.

L'incontro è pari quando due squadre raggiungeranno il punteggio di 12 a 12.

Le squadre cambieranno campo ogni 3 giochi.

L'operazione di cambio del campo dovrà avvenire nel tempo massimo di 3 minuti.

La battuta o servizio viene alternata da una squadra all'altra ogni gioco.

I Direttori Tecnici delle due squadre possono chiedere all'arbitro durante tutto l'arco della gara, a gioco fermo, ognuno due sospensioni di gioco di 1 minuto per riunire i propri giocatori e dar loro istruzioni.

Le due sospensioni devono essere distinte e non sono cumulabili.

Durante gli eventuali trampolini di spareggio o il "tie break", si potranno chiedere sospensioni solo se queste non saranno già state usufruite durante l'arco della partita regolamentare.

La richiesta di sospensione viene fatta all'arbitro dal Direttore Tecnico della squadra esibendo un cartellino verde.

In caso di infortunio ad un giocatore l'arbitro concederà una sospensione del gioco, per consentire le operazioni di soccorso ed eventualmente l'uscita o il trasporto del giocatore fuori dal campo, della durata massima di 2 minuti: il giocatore infortunato se uscito dal campo potrà essere sostituito da un riserva fino al termine del 15; il giocatore già infortunato, se in condizioni di riprendere il gioco, rientrerà in campo dopo la disputa di almeno un 15 da parte della riserva.

Sull'assegnazione del "quindici"

a) Si commette fallo (quindici perso) esclusivamente nei casi di seguito riportati:

- 1) quando il battitore, nell'effettuare la battuta o servizio tocca in ogni modo, la linea di battuta;
- 2) quando la palla, battuta o ribattuta, non arrivi a toccare la linea mediana del rettangolo di gioco;
- 3) quando la palla, battuta o ribattuta, supera di volo le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
- 4) quando la palla è ribattuta dopo il secondo rimbalzo;
- 5) quando la palla è rimandata con qualsiasi parte del corpo del giocatore, escluso l'avambraccio che aziona il tamburello;
- 6) quando la palla è rimandata dal tamburello non tenuto in mano dal giocatore;
- 7) 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;
- 8) quando un giocatore, anche se non prende parte all'azione di gioco, oltrepassa la linea mediana del campo con qualsiasi parte del corpo o con l'attrezzo.
Parimenti si ha invasione di campo quando il tamburello sfuggito di mano al giocatore ricade nel campo avversario;
- 9) 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);
- 10) quando il battitore metterà in gioco la palla sporcata o bagnata di proposito;
- 11) quando la palla, provenendo dall'interno del campo, colpisce l'arbitro che si trova correttamente fuori dalla linea laterale;
- 12) quando la palla colpisce il soffitto o corpi estranei fissi dell'impianto sportivo (solo attività indoor).

b) Non si commette fallo (quindici non perso) ed il colpo è valido:

- 1) quando la palla tocca la linea mediana o 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 e quando, in tale frangente, questa rotea anche più di una volta 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;
- 5) quando si sfilava o si rompe la maniglia del tamburello;
- 6) quando la palla si rompe ma non in due pezzi completamente separati;
- 7) quando la palla è colpita con il tamburello tenuto con due mani;
- 8) non si ha invasione di campo (quindici non perso) quando un giocatore nel colpire la palla supera la metà campo rimanendo all'esterno del rettangolo di gioco;
- 9) non si perde il quindici quando il giocatore nell'intento di colpire la palla esca dall'area di ripresa;
- 10) quando la palla, senza che un avversario abbia la possibilità di colpirla, oltrepassi la linea mediana e battendo per terra prenda un effetto, dovuto ad una qualsiasi causa (al modo di colpire, alla spinta del vento, al terreno, ecc.) che la faccia ritornare nella metà campo di chi l'ha lanciata il quindici viene assegnato alla squadra che per ultima ha colpito la palla;
- 11) quando la palla è rinviata con l'avambraccio che aziona il tamburello.

c) Il colpo è nullo (quindici non assegnato, palla da ripetere):

- 1) quando nel battere o ribattere la palla, questa si rompe in due pezzi completamente separati al primo impatto con il terreno;
- 2) quando la palla, battuta o ribattuta, si rompa in due pezzi completamente separati sia in volo che al primo impatto con il terreno;
- 3) quando la palla in fase di gioco e in proiezione del campo colpisce in volo un corpo estraneo che ne modifichi la traiettoria;

d) non si interrompe il gioco (che prosegue fino all'aggiudicazione del 15) quando si verifichi la rottura del telaio, della pelle o della maniglia del tamburello. 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 comunque recuperato direttamente dal giocatore o consegnato allo stesso, ma non lanciato;

e) 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.

7. Svolgimento delle gare

Gli incontri di tamburello devono essere diretti da un arbitro, designato dalla C.T.A. (Commissione Tecnica Arbitrale) della FIBT, coadiuvato da due guardalinee.

8. Sostituzione dei giocatori

a) I giocatori in campo possono essere sostituiti senza limiti. La richiesta di sostituzione viene fatta all'arbitro dal D.T. della squadra esibendo un cartellino di colore azzurro. Il giocatore che deve entrare sul terreno di gioco al momento della richiesta del suo D.T. e deve essere già pronto al fine di non causare un'inutile perdita di tempo; in caso contrario l'arbitro può rinviare la sostituzione e far continuare la gara.

b) Non si possono sostituire i giocatori espulsi.

c) Il giocatore espulso deve abbandonare immediatamente il terreno di gioco.

d) Il giocatore sostituito deve abbandonare il rettangolo di gioco e può prendere posto sull'apposita panchina, riservata ai dirigenti e giocatori della propria squadra.

e) I giocatori di una squadra possono alternarsi nei vari ruoli in qualsiasi momento della partita, a condizione però che non si abusino di tale facoltà come precisato nell'art. 5.

f) Se prima che la gara sia regolarmente iniziata un giocatore subisce un provvedimento che comporti l'inibizione a partecipare alla stessa o si renda indisponibile per qualsiasi motivo, questo potrà essere sostituito sull'elenco presentato all'arbitro con altro giocatore regolarmente tesserato.

g) Un giocatore iscritto sull'elenco non può fungere da guardalinee o da addetto al cambio del tamburello: se lo fa, rinuncia per quella gara alla qualifica di giocatore e non potrà più sostituire alcun compagno in campo e non potrà indossare l'uniforme di gara.

9. Impraticabilità del campo

Il giudizio sulla impraticabilità del campo di gioco, per intemperie o per altra causa di forza maggiore, è di esclusiva competenza dell'arbitro designato a dirigere la gara.

Norme generali sui campionati, sui tornei e sull'attività agonistica in genere: parità di classifica

A) Campionati

I campionati indetti dalla F.I.B.T. sono disputati con formula che sarà indicata volta per volta.

La classifica delle squadre partecipanti viene stabilita per punti (*con l'attribuzione di due punti per una partita vinta, di un punto per una partita pareggiata, di nessun punto per una partita persa*).

Quando nella classifica finale due o più squadre venissero a trovarsi in parità di punti e si dovesse stabilire una graduatoria per determinare:

- la vincente di un campionato o di un titolo,

- la vincente di una qualificazione,

- le posizioni che danno diritto all'ingresso in una finale per il titolo, l'organo federale competente farà disputare su campo neutro o comunque in condizioni di imparzialità e neutralità l'incontro o gli incontri di spareggio (a seconda del numero delle squadre interessate), secondo le modalità di seguito precisate nel presente articolo.

In caso di parità di punti tra due o più squadre su posizioni di classifica diverse da quelle sopra citate, ove si renda necessario stabilire una graduatoria di merito (*piazzamenti d'onore*), non verranno disputati incontri di spareggio, ma si ricorrerà alla classificazione in base al conteggio della miglior differenza tra i giochi fatti e quelli subiti complessivamente da ciascuna squadra; se si avrà parità anche nella differenza giochi si procederà al conteggio della migliore differenza tra i quindici fatti e subiti complessivamente.

In caso di parità di punti tra due o più squadre su posizioni di classifica per le quali non viene ritenuta necessaria una graduatoria di merito, si ricorrerà alla classificazione "ex aequo" cioè alla pari.

In ogni caso l'organo federale, nel redigere i regolamenti dei campionati e dei tornei, avrà cura di indicare le modalità che intende applicare per tutti i casi di parità che possano verificarsi.

B) Spareggio in caso di parità tra due squadre

Ove ricorrano le condizioni previste dalla lettera a) del presente articolo, l'organo federale competente farà disputare un incontro di spareggio su campo neutro. Se al termine di tale incontro le squadre si trovassero ancora in parità, sul 12 a 12 (9 a 9 per le categorie allievi, pulcini ed esordienti indoor) si ricorrerà immediatamente alla disputa di 2 trampolini supplementari al limite di 3 giochi ciascuno, con inversione di campo ogni 3 giochi, sorteggiando inizialmente campo e battuta. In caso di ulteriore parità dopo i 2 trampolini (3 a 3) si disputerà il tie-break al limite di 8 punti (ogni quindici vale un punto).

Otterrà la vittoria la squadra che per prima si aggiudicherà 8 punti con un vantaggio di almeno 2 sulla squadra avversaria. Se il punteggio arriverà al 7 pari, il gioco continuerà fino a che una delle squadre non avrà 2 punti di vantaggio sull'altra.

Il tie-break inizia con il servizio o battuta assegnato alla squadra che lo teneva nell'ultimo gioco e senza procedere al cambio di campo.

Il servizio viene alternato ad ogni punto mentre il campo viene invertito ogni 6 punti complessivi.

C) Spareggio in caso di parità tra tre o più squadre

Ove ricorrano le condizioni di cui alla lettera A) del presente articolo, l'organo federale competente farà disputare incontri di spareggio su campi neutri o comunque in condizioni di imparzialità e neutralità, formando uno o più gironi a seconda del numero delle squadre interessate e delle esigenze superiori della Federazione. Persistendo la parità di punti in classifica anche solo tra alcune delle squadre interessate dopo la conclusione degli incontri del girone, si procederà secondo quanto previsto al punto B (trampolini di spareggio e tie-break).

D) Tornei a girone all'italiana (di andata e ritorno o di sola andata)

In caso di parità di punti in classifica tra due o più squadre, ove si renda necessario stabilire le posizioni che danno diritto all'ingresso nella fase finale, la vincente del torneo o i piazzamenti d'onore, valgono le norme stabilite nel paragrafo A) per i campionati, salvo modalità diverse di classificazione che dovranno essere esplicitamente precisate nel regolamento della competizione e sottoposte alla preventiva ratifica dell'organo federale competente.

E) Tornei con incontri ad eliminazione diretta

Negli incontri ad eliminazione diretta (finali, semifinali, quarti di finale, ottavi di finale, ecc.) in caso di parità di giochi (12-12 o 9-9 per le categorie allievi, pulcini) alla fine della gara si procederà secondo quanto previsto al punto B (trampolini di spareggio e tie-break).

10. Gare di tamburello, classificazione

Le gare si distinguono in:

- incontri internazionali;
- campionati indetti dalla F.I.B.T.;
- tornei internazionali indetti dalla F.I.B.T.;
- tornei o gare di propaganda e sperimentali indetti dalla F.I.B.T.;
- campionati, tornei e gare, a qualsiasi livello, organizzati dalla F.I.B.T. attraverso la Commissione Scuola.

11. Campo di gioco

Il campo è costituito da una superficie rettangolare avente le caratteristiche definite all'art. 3, libera da ostacoli, ubicata ed orientata in modo:

- da consentire la massima visibilità della palla sia da parte dei giocatori che della terna arbitrale e degli spettatori;
- da evitare che i giocatori vengano disturbati da raggi solari "frontali" (il migliore orientamento è sull'asse nord-sud);
- che il gioco venga disturbato il meno possibile da eventuali venti abituali della zona.

Il rettangolo di gioco ha le dimensioni regolamentari, di m 80x20, misurate sul bordo esterno delle linee perimetrali di segnatura e sarà diviso in due parti uguali di m 40x20 da una linea mediana parallela ai lati corti.

All'interno dei due lati corti (o testate), parallele a questi e distanti da questi m 5, è tracciata una linea a delimitare la zona di battuta.

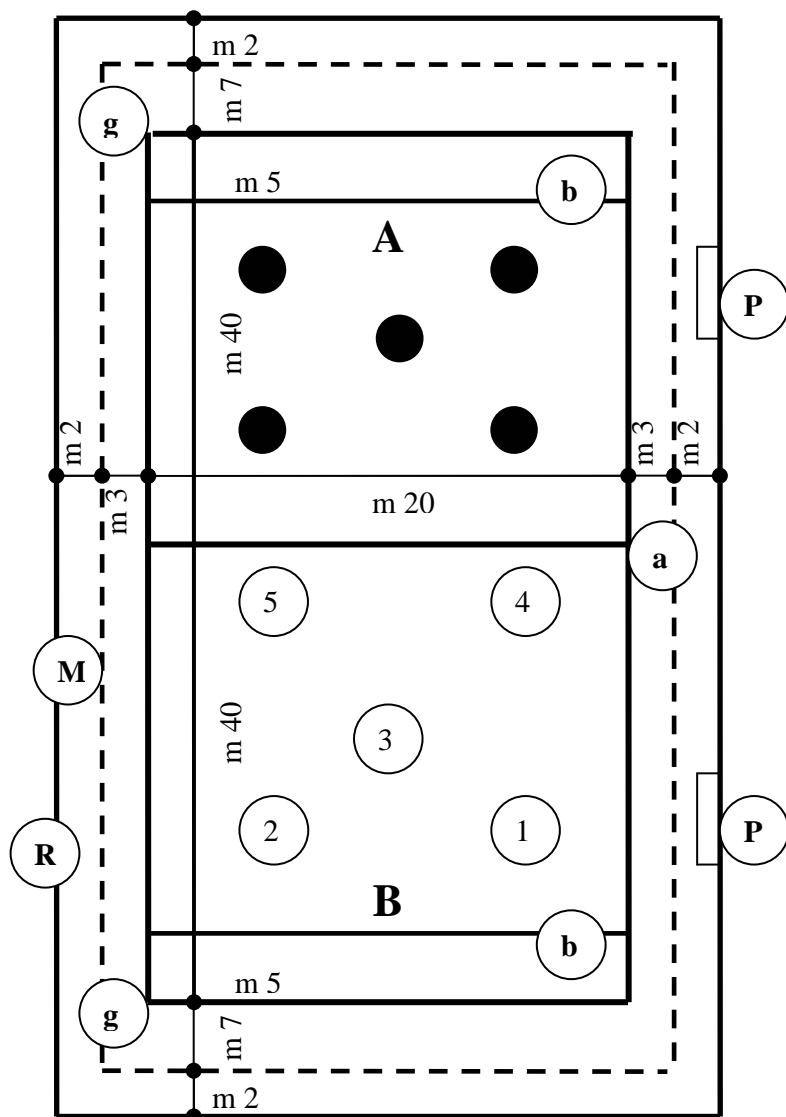
Perimetralmente al rettangolo di gioco di m 80x20, corre un'area di identica natura come composizione del fondo, detta di "ripresa del rimbalzo", avente la larghezza minima di m 3 sui lati lunghi e di m 5 sui lati corti.

Tutt'attorno a questa fascia corre una seconda area, della larghezza minima di m 2 (costante su tutti i lati), detta di "sicurezza", da realizzare in manto erboso. Tale area verde sarà contornata da una recinzione metallica dell'altezza di m 1,50.

Nell'area di sicurezza, opportunamente posizionata nelle rispettive metà campo ed addossata alla recinzione, viene posta una panchina per ciascuna squadra per i giocatori di riserva e i dirigenti autorizzati ad entrare in campo.

La Fédération Internationale de Balle au Tambourin si riserva la facoltà di apportare al presente regolamento tutte le modifiche che riterrà opportune per raggiungere gli scopi che si prefigge, nell'interesse di una sempre maggiore efficienza della propria organizzazione.

CAMPO DI GIOCO ALL' APERTO



squadra A

- Battitore – spalla
- Rimettitore
- Mezzovolo
- Terzino destro
- Terzino sinistro

a Arbitro

b linea di limite
zona Battuta

g Guardalinee

M Area di sicurezza
(manto erboso)

P Panchine

R Recinzione

squadra B

- 1 Battitore - Spalla
- 2 Rimettitore
- 3 Mezzovolo
- 4 Terzino destro
- 5 Terzino sinistro