



PALLATAMBURELLO

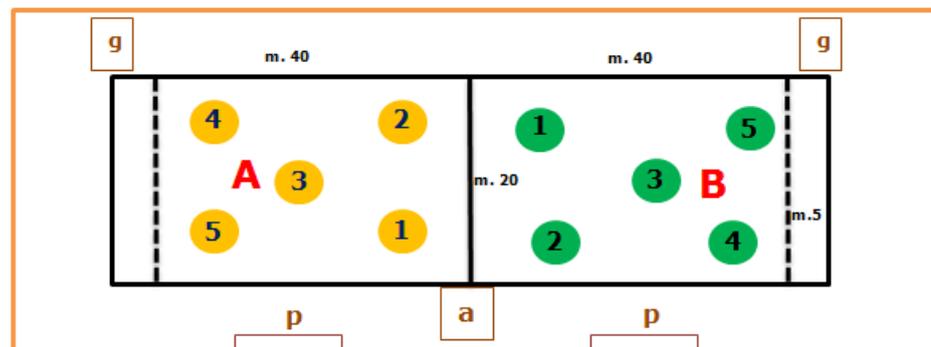
Il gioco del tamburello è uno sport di squadra sferistico originario di certe regioni italiane. Sport di antichissima origine, una varietà del quale era già praticata dai Romani; ma fu nel Rinascimento che trae la sua origine dai giochi tradizionali con la palla (con il prezioso "Trattato del Giuoco con la Palla" di Antonio Scaino) come la palla pugno, la pallacorda, la palla al bracciale, la "palla con lo scanno" (un attrezzo in frassino dotato di manico e corpo trapezoidale) e soprattutto la "paletta", in cui la palla, molto piccola, veniva colpita con una pala dotata di striscia di cuoio intorno all'impugnatura, utilizzata per rendere più salda la presa o con la racchetta o paletta. Nel tempo l'attrezzo si è poi modificato fino a divenire un telaio di legno su cui era tesa una pelle animale e il gioco restò l'alternativa "povera" al gioco del bracciale, che prevedeva un'attrezzatura costosa ed era riservato ai nobili. Si è sviluppato in Italia e da qua si è diffuso nel resto del mondo. Il tamburello è un gioco che prende il nome dall'attrezzo che si usa per colpire palla. Nonostante i tentativi effettuati a più riprese fin dall'inizio del XX secolo, la pallatamburello non è stata inserita tra gli sport olimpici.



Potrebbe sembrare uno sport semplice, ma in realtà richiede una grande forza e soprattutto riflessi sempre pronti. È uno sport ambidestro e la sua pratica è consigliata già in età scolare.

Campo di gioco

Il campo di gioco ha forma rettangolare, lungo 80 m e largo 20 m ma esistono notevoli differenze nelle misure relativamente alle categorie. Il campo è diviso per metà da una linea detta cordino e a 35-40 m di distanza da questa (cioè la linea di fondocampo) è situata la linea di battuta.



| Squadra A | | Squadra B |
|--------------------|----------------|--------------------|
| 5-battitore/spalla | a -arbitro | 5-battitore/spalla |
| 4-rimettitore | g -guardalinee | 4-rimettitore |
| 3-mezzovolo | p -panchine | 3-mezzovolo |
| 2-terzino sinistro | | 2-terzino sinistro |
| 1-terzino destro | | 1-terzino destro |

Il gioco

Il gioco inizia con la battuta da effettuarsi, da parte del giocatore posteriore destro, dietro la linea di battuta. La palla può essere ribattuta al volo o dopo il primo rimbalzo. Normalmente le squadre sono composte da 5 giocatori contemporaneamente in campo e 4 in panchina per un totale di 9 atleti a disposizione; i ruoli sono: battitore, centrocampista o cavalletto o mezzovolo, rimettitore o spalla e



terzino (i terzini sono due); il punteggio si calcola in giochi e un gioco ha la seguente successione: 0-15-30-40-vittoria; la partita consiste in 13 giochi.

La palla è in gomma semipiena e può essere colpita esclusivamente con il tamburello a forma circolare e l'avambraccio che l'impugna; il tamburello ovale o tamburina o mandola si usa solo per il servizio di battuta e si può utilizzare per colpire la palla di rimessa solo per una volta. Dopo il ciclo di ogni 3 giochi (periodo detto trampolino) le squadre cambiano campo; si tenga presente che le linee di delimitazione del campo fanno parte del terreno di gioco; quella di metà campo è da considerarsi fuori e se la palla la colpisce è fallo. La palla può essere colpita al volo o dopo un solo rimbalzo.

Si perde un 15 quando:

- il battitore, nell'eseguire il servizio, tocca la linea di battuta e/o entra nel terreno di gioco;
- la palla battuta o ribattuta, non supera di volo la linea mediana o supera le linee perimetrali del campo;
- la palla è rinviata con qualsiasi parte del corpo ad eccezione dell'avambraccio che impugna il tamburello;
- la palla è toccata consecutivamente da più di un giocatore della stessa squadra;
- la palla è ribattuta con il tamburello ovale, tranne che per necessità alla prima rimessa, qualora non ci sia stato tempo per il cambio di tamburello;
- un giocatore invade il campo avversario;
- la palla è colpita dopo il secondo rimbalzo.

Tamburello indoor

Il successo internazionale ottenuto da questa straordinaria variante del gioco classico, in questa dimensione ridotta e più facile da apprendere dal punto di vista tecnico, è particolarmente apprezzata all'estero e nelle scuole. Attualmente tutta l'attività sportiva scolastica di palla tamburello (Campionati Studenteschi e GiocoSport) si pratica nella specialità indoor.

Regole di base adattate al contesto scolastico.

Nel tamburello non esiste il passaggio, ogni squadra deve rimandare la palla nel campo avversario con un unico colpo, che può essere effettuato al volo, oppure dopo un rimbalzo.

Il punteggio è espresso in giochi (solitamente 8), composti da 4 punti: 15-30-40-gioco; sul 40-40 chi fa punto conquista il gioco. La squadra in battuta mantiene il servizio per l'intero gioco.

Giocatori e ruoli

- ogni squadra è composta da 5 giocatori:
- i terzini(1 e 2) giocano vicino alla linea di metà campo e solitamente colpiscono la pallina al volo;
- il battitore (5) ed il rimettitore (4) stanno a fondo



campo ed hanno il compito di rimandare la pallina scavalcando i terzini e il centrocampista avversario, possibilmente colpendo la palla dopo un rimbalzo;
 -il centrocampista (3) ha un doppio ruolo: quando rimane centrale attacca con forza, mentre quando copre un terzino gioca spesso cercando di eludere i terzini avversari.

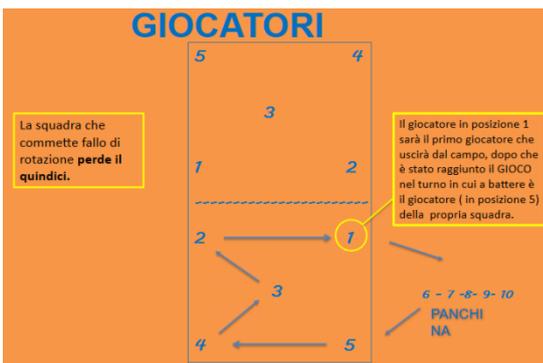
Tattica

I giocatori più coinvolti sono solitamente quelli più arretrati; essi devono chiamare la palla a voce alta e con largo anticipo, per evitare confusione di competenze. A loro non è chiesto di essere decisivi, bensì di rimandare la palla in una zona di campo sicura e dalla quale gli avversari non abbiano facilità di contrattacco.

Se gli avversari sono bravi, i terzini vengono coinvolti meno frequentemente, ma i loro colpi sono più pericolosi, perché velocizzano il gioco e consentono un minor tempo di preparazione alla risposta della difesa.

Rotazione:

ogni squadra ruota al termine del proprio turno di battuta, secondo la numerazione presentata nello schema qui sopra. Il terzino destro (1) esce per far posto al nuovo entrato (la riserva fuori campo), che assume la posizione di battitore (5).



Rotazione giocatori

