



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 Francia, diffondendosi poi nel resto del mondo. Infatti, è a partire dalla metà dell'800, che la Pallatamburello si diffonde come gioco popolare soprattutto in certe aree geografiche d'Italia (Piemonte, Trentino, Veneto, Lombardia, Toscana) e della Francia.



La pallatamburello è un gioco che prende il nome dall'attrezzo che si usa per colpire la palla (tamburello). Nonostante i tentativi effettuati a più riprese fin dall'inizio del XX secolo, la pallatamburello non è stata inserita tra gli sport olimpici.

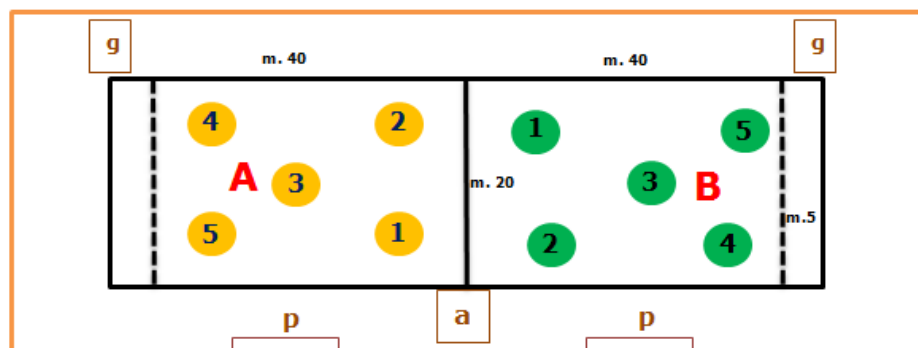
Potrebbe sembrare uno sport semplice, ma in realtà richiede una grande forza e soprattutto riflessi sempre pronti. È uno sport ambidestro e la sua pratica è consigliata già in età scolare.

Ci sono diverse specialità nel tamburello, quella all'aperto (open) giocata nello sferisterio (campo di 80x20m), giocata prevalentemente in Italia e Francia, mentre la più diffusa è il tamburello indoor, praticato prevalentemente all'interno di palazzetti dello sport o nelle palestre scolastiche. La palla in questo caso non può essere di gomma, perché troppo veloce, ma si usa una palla tipo da tennis depressurizzata.

Tamburello all'aperto (open)

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 fondo campo (tra i 35 e i 40m) troviamo la zona di battuta larga appunto 5 metri.



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 (unico set sulla distanza di 13 giochi) e il punto guadagnato o perduto durante la fase di gioco si definisce "quindici". I punti sono 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 formazione che per prima conseguirà il 15 successivo. In caso di parità di 12 giochi a 12 si disputerà un gioco decisivo con battuta alternata per ogni quindici. L'eventuale gioco definitivo inizierà con il sorteggio del terreno di gioco o della battuta ed il servizio si alterna tra le squadre ad ogni 15, senza cambiare campo.



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 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.

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 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;
- il battitore, nell'esecuzione del servizio, lo esegue oltre i 5" dal fischio dell'arbitro;
- 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;
- un giocatore invade il campo avversario;
- la palla è colpita dopo il secondo rimbalzo.



COLPI FONDAMENTALI

Battuta (o Servizio)

Si esegue con il tamburello di forma ovale facendo uso del tiro di spalla (per imprimere alla palla una traiettoria di media ed alta quota) o di mezza spalla (per ottenere una traiettoria di media e bassa quota, tendente alla "schiacciata").

Colpo di Sottomano

È il tiro prediletto anche se non esclusivo dei palleggiatori che fanno uso di traiettorie a media e ad alta quota, schierati a fondo campo (rimettitore e spalla). È il tiro meno faticoso e più preciso e può essere portato per ottenere traiettorie di qualsiasi altezza, anche schiacciate, che sono molto insidiose. Si esegue facendo ruotare il braccio da dietro verso il basso (tangenzialmente alla gamba) e quindi in avanti a colpire verso l'alto secondo un piano verticale.

Colpo di Spalla

È il tiro classico, anche se non esclusivo del gioco sulla media distanza (mezzovolo). È un tiro spettacolare, potente, che richiede molta precisione e scelta di tempo. Basta una frazione di ritardo o di anticipo per scagliare la palla in fallo sulla destra (ritardo) o sulla sinistra (anticipo). Viene portato per ottenere traiettorie medio-ascendenti, orizzontali o medio-discendenti. Eseguito in diagonale è spiazzante ed insidioso. La sua esecuzione, specie per le traiettorie medio-ascendenti, ha molta analogia con il movimento del discobolo.

Viene portato facendo ruotare il braccio da dietro in avanti secondo un piano orizzontale-ascendente, orizzontale od orizzontale-discendente.

Colpo di Mezzaspalla

È il tiro prediletto, anche se non esclusivo dei giocatori schierati sulla media distanza (mezzovolo) e sulla corta distanza (terzini), per concludere il "quindici" o per mettere in seria difficoltà l'avversario. È molto spettacolare, potente e scoccato in diagonale ed in schiacciata è difficilmente intercettabile. La sua esecuzione è molto simile al tiro di spalla. Viene portato secondo un piano orizzontale-discendente, a convergere con il terreno di gioco.

Colpo di Spalla Alta

È di esecuzione simile al tiro di spalla. Viene eseguito per lo più in elevazione, facendo ruotare il braccio da dietro verso l'alto secondo un piano verticale, per intercettare palla tendenti a scavalcare il giocatore e che, lasciate andare, sarebbero irrimediabilmente perdute. È un tiro, quindi, di recupero.



Battuta (o servizio) con rincorsa ed elevazione per traiettoria a bassa quota



Battuta (o servizio) con rincorsa ed elevazione per traiettoria parabolica tendente a media ed alta quota



Tiro di sottomano (inizio dell'azione)



Tiro di spalla per palla tendente a media e alta quota (inizio dell'azione)



Tiro di spalla per palla tendente a media ed a bassa quota (inizio dell'azione)



Tiro di mezza spalla per palla tendente alla "schiacciata" (fine dell'azione)



Tiro di spalla alta, portato in elevazione (azione prossima all'impatto palla-tamburello)

Colpo di Spalletta

È una variante del tiro di palla alta e viene a volte eseguito per intercettare palle a traiettoria tesa, tendenti a scavalcare la testa del giocatore.

Viene eseguito alzando verticalmente il braccio e con un corto movimento in avanti dell'avambraccio, accompagnato da un secco movimento del polso. È un tiro di recupero che portato a distanza ravvicinata può anche diventare insidioso.



Tiro di spalletta

Colpo di Rovescio

A differenza del tennis è un tiro molto raro in quanto privo di potenza e quindi di efficacia. Viene qualche volta portato per recuperare palle frontali e corte in prossimità della linea mediana del campo.



Tiro di rovescio

Altri Colpi

Vi sono altri modi di colpire la palla, che sono per lo più variante dei tiri fondamentali illustrate e che dipendono all'estro del singolo giocatore. I tiri si possono eseguire con i piedi appoggiati al terreno od in elevazione, comunque sempre con il corpo in movimento, proteso e lanciato ad incontrare la palla.

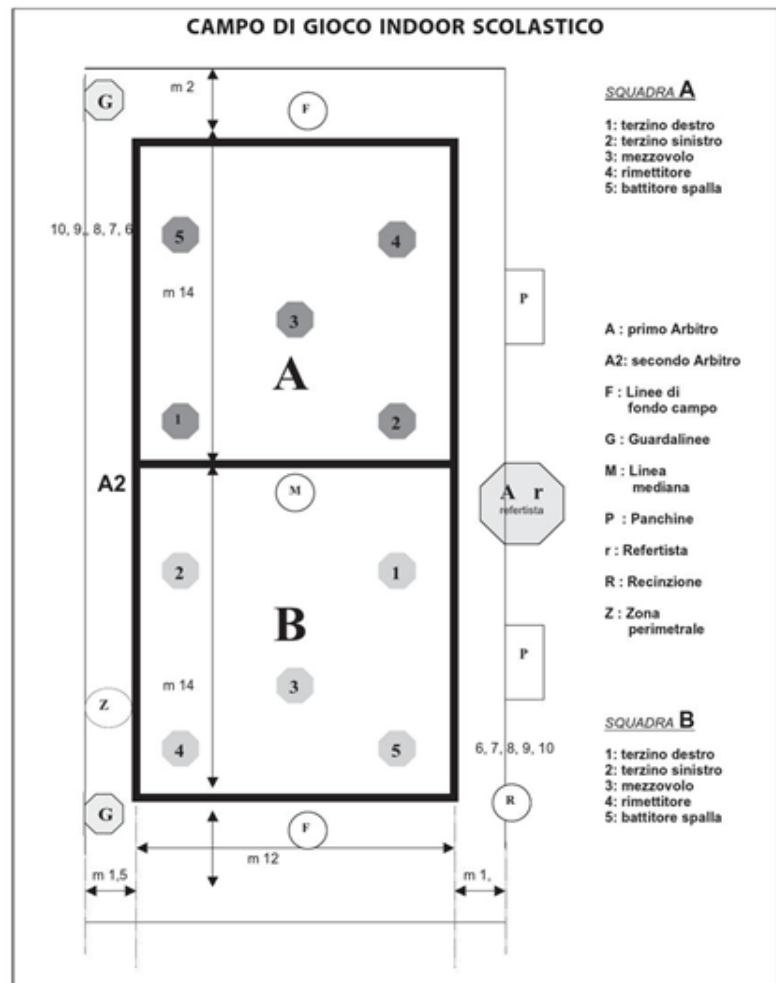
Rimbalzo

Si esegue normalmente facendo uso del tiro di spalla o di mezzaspalla. Può essere eseguito anche di sottomano, ma è piuttosto raro.

Tamburello all'interno (indoor o in palestra)

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. Nelle categorie assolute si gioca il "tamburello a tre", in tutta l'attività sportiva giovanile e scolastica di pallatamburello (Campionati Studenteschi) si gioca "5 contro 5" (come all'aperto).

Campo: rettangolare diviso in due parti eguali da una linea mediana, parallela alle linee di fondo; tutte le linee fanno parte del terreno di gioco, pertanto la palla che le tocca è valida; le dimensioni del campo vanno dai m 28 x 12 fino ai m 34 x 15.



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: 15-30-40-50/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 sotto. Il terzino destro (1) esce per far posto al nuovo entrato (la riserva fuori campo), che assume la posizione di battitore (5), il battitore precedente (5) si sposta a sinistra in posizione di rimettitore (4), il rimettitore (4) si sposta al centro (3), il terzino sinistro (2) si sposta a destra (1).



APPROFONDIMENTI E VERIFICHE

La squadra che commette fallo di rotazione **perde il quindici.**

Rotazione giocatori

Il giocatore in posizione 1 sarà il primo giocatore che uscirà dal campo, dopo che è stato raggiunto il GIOCO nel turno in cui a battere è il giocatore (in posizione 5) della propria squadra.

6 - 7 - 8 - 9 - 10
PANCHINA

