



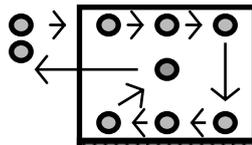
REGOLAMENTO del torneo di PALLATENNIS 2014

SQUADRE

L'**incontro** viene giocato tra due classi. Non sono ammessi inserimenti di allievi di altre classi

Ogni incontro è suddiviso in **due partite**

Ogni classe è suddivisa in **due squadre** di ugual numero di giocatori, o con una differenza massima, tra una squadra e l'altra, di due giocatori. In caso di assenze, quindi, i capitani, anche se hanno deciso in precedenza le formazioni, ripartiscono i giocatori nel rispetto della norma precedente. Il gioco si svolge con sette giocatori in campo e con gli altri giocatori che entrano in campo ad ogni rotazione della squadra.



GIOCATORI

Tutti gli alunni della classe devono giocare obbligatoriamente una partita. Sono esclusi solo gli alunni con la giustificazione del genitore o l'esonero del medico. L'alunno che si dichiara ammalato, ma sprovvisto di giustificazione scritta, dovrà regolarizzare la propria posizione il giorno successivo all'incontro; nel caso non lo facesse, la propria squadra potrà essere dichiarata sconfitta per 2 a 0 e perdere gli eventuali punti classifica acquisiti in quella partita.

Nessuno può giocare due partite tranne nel caso di classe con un numero di alunni inferiore a 14

Ogni giocatore che non venga schierato in campo con la maglietta del colore della classe fa perdere 1 punto alla propria squadra. Sono ammessi scambi di maglia tra giocatori della stessa classe ma solo se di squadre diverse

L'elenco dei giocatori suddivisi in 2 squadre va consegnato, tramite l'apposita **distinta**, prima dell'inizio dell'incontro e sarà esposto per tutta la durata dell'incontro. Non sono ammessi cambiamenti di formazione durante l'incontro.

Spetta all'arbitro e al **capitano o responsabile di classe**, controllare la regolarità delle formazioni. Nel caso ci si accorga di irregolarità nella formazione degli avversari, ciò va comunicato **immediatamente** all'arbitro.

DURATA

Ognuna delle due partite ha la durata di 12 minuti ciascuna. Nell'ultimo minuto di gioco di ogni partita viene fermato il cronometro su gioco fermo. L'arbitro può decidere, in casi particolari, di interrompere il tempo anche nei primi 11 minuti di gioco, ma deve comunicarlo alle due squadre. Al termine dei dodici minuti la partita si considera finita senza aspettare il termine dell'azione in corso. Il capitano può richiedere durante la partita **un time-out di 1 minuto** (solo uno per squadra) e il tempo viene sospeso.

SVOLGIMENTO DELLE PARTITE E DELL'INCONTRO

Come primo atto si svolge la cerimonia di saluto. Poi l'arbitro, assistito dai due capitani effettua il sorteggio delle partite e indica quali squadre entreranno in campo e in quale ordine per una e per l'altra classe (Esempio: per la classe X si sorteggia la 1ª squadra e per la classe Y la 2ª; l'altra partita viene stabilita di conseguenza)

I capitani, assistiti dall'arbitro, sorteggiano la scelta della battuta d'inizio o del campo della prima partita.

Ognuna delle due partite inizierà con il sorteggio, da parte di due giocatori in campo, uno per squadra, per la scelta del campo o della palla.

Due alunni non giocatori per ogni squadra segneranno il punteggio e controlleranno il tempo. In caso di discussioni solo loro o i due capitani devono **immediatamente** far presenti eventuali errori nell'assegnazione dei punti. Al termine delle due partite, cerimonia di saluto.

INFRAZIONI

Il non rispetto del regolamento è considerato infrazione e comporta la perdita della battuta e del punto secondo le indicazioni definite in "Punteggio-partita".

LA BATTUTA

È il colpo d'inizio del gioco. Si effettua da qualsiasi punto dietro la linea gialla di fondo. Il piede non può calpestare la linea, né entrare in campo prima che la palla abbia lasciato la mano. Fa eccezione la battuta dal basso durante la quale è possibile avanzare di due passi dentro il campo. La palla deve raggiungere direttamente il campo avversario (non può andare fuori), senza toccare la rete e non può essere colpita da alcun compagno di squadra. Se la palla tocca la rete e va in campo avversario (net), la battuta deve essere ripetuta; se tocca ancora la rete con le stesse modalità, si perde la battuta ed un punto-partita.

NON è consentito murare e schiacciare la palla battuta dall'avversario. La palla può essere rimandata dopo la battuta avversaria, solo al secondo tocco. **TRATTAMENTO DEL PALLONE :**

INDIVIDUALE:

Va generalmente colpito con la parte superiore del corpo, dalla cintola in su; è consentito l'uso della parte inferiore, piedi compresi, solo per le azioni di difesa ovvero la palla non può essere rimandata nel campo avversario colpendola con una parte inferiore del corpo

Non può essere trattenuta con una o due mani, né lanciata, né accompagnata. La palla viene considerata accompagnata quando viene colpita con due mani o una mano dal basso e a mano aperta.

Non si può colpire due volte consecutivamente senza che nessun altro giocatore lo tocchi.

DI SQUADRA:

Sono ammessi un massimo di cinque tocchi consecutivi di squadra, dopo di che il pallone deve raggiungere l'altro campo.

Tra un tocco e un altro la palla può rimbalzare per terra una sola volta ma può essere mandata nel campo avversario solo direttamente, senza rimbalzo nel proprio campo.

Nei cinque tocchi non vengono calcolate le azioni di muro.

LIMITI DEL CAMPO:

IL FUORI.

La palla è considerata fuori dal campo quando supera completamente le linee gialle e tocca un oggetto qualsiasi, o il muro, o il pavimento, o una persona non in gioco.

La palla è considerata fuori dal campo quando tocca il soffitto

LA RETE.

Non può essere toccata da nessun giocatore durante un'azione di gioco (invasione)

Può essere toccata dal pallone durante un'azione di gioco.

Può essere superata, ma non toccata, dalle braccia del giocatore che effettua il muro o la schiacciata purché non ostacoli una azione di passaggio della squadra avversaria. (invasione)

Nessun giocatore avversario può essere toccato durante il gioco. (invasione)

PUNTEGGIO PARTITA

Durante lo svolgimento della partita guadagna un punto la squadra che riesce a mandare la palla nel campo dell'avversario, costringendolo all'errore o su errore di battuta dell'avversario.

FINE DELL' INCONTRO

Al termine delle due partite, cerimonia di saluto.

PUNTEGGI INCONTRO

Per ogni incontro sono in palio OTTO PUNTI-CLASSIFICA (per la classifica generale) .

QUATTRO PUNTI in caso di vittoria nella singola partita, con almeno 2 punti-partita di scarto- TRE PUNTI in caso di vittoria con 1 punto di scarto- DUE PUNTI in caso di pareggio- UN PUNTO in caso di sconfitta con 1 punto di scarto-

ZERO PUNTI in caso di sconfitta con 2 o più punti di scarto

PUNTEGGI CLASSIFICA GENERALE

Assegnati i punti-classifica per ogni incontro, si calcola la media degli incontri della prima fase (**somma dei punti** acquisiti in tutti i primi incontri **diviso il numero degli incontri**).

In caso di parità tra due o più squadre di testa, la finale sarà aggiudicata alla squadra che **negli incontri diretti** avrà ottenuto il maggior numero di punti-classifica. Se l'incontro diretto fosse terminato in parità (4 A 4) o non fosse stato disputato verranno considerati nell'ordine: la media delle differenze reti, la media di reti segnate. In caso di ulteriore parità si svolgerà una finale a più squadre a cui parteciperanno le squadre a pari-merito.

AVVERTENZE CONCLUSIVE

Eventuali deroghe o modifiche al presente regolamento saranno comunicate prima dell'inizio dell'incontro ai capitani delle squadre.