Nuovo gioco, nuovo sport : Palla-Tamburello

Autor(en): **Musmeci, Ricardo**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport**

Band (Jahr): **46 (1989)**

Heft 4

PDF erstellt am: **31.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-999822

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

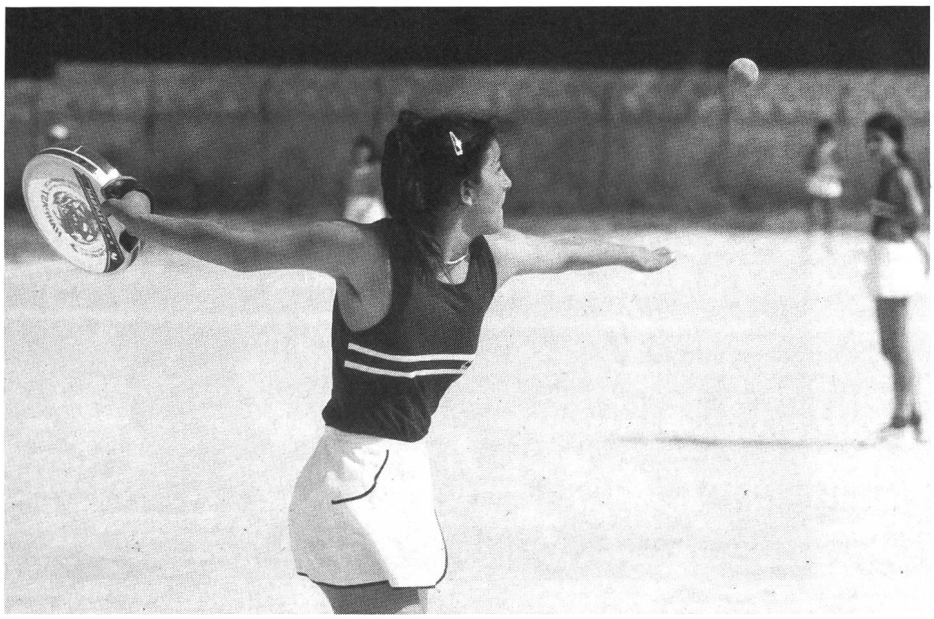
Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Nuovo gioco - nuovo sport

Palla - Tamburello

A metà dicembre dello scorso anno è nata una nuova federazione sportiva nazionale: la Federazione svizzera di palla-tamburello (FSTP), un gioco che negli ultimi tempi ha fatto breccia nei Grigioni e in Ticino, ed è presieduta dal consigliere nazionale Fulvio Caccia. Statuti, comitato, programmi; ci sono tutti gli ingredienti per trasformare questo gioco, proveniente dalla vicina penisola, in uno sport la cui pratica è accessibile a tutti. Le regole sono simili a quelle del tennis, quindi decifrabili per chi ha seguito alla TV una partita di Hlasek, Steffi Graf & Co. Un gioco che sicuramente troverà posto nell'animazione sportiva scolastica, nei polisportivi, nei corsi G + S quale attività complementare e in altre occasioni ancora.
Il materiale occorrente è minimo e poco costoso. L'attrezzo principale è il tamburello (Fr. 19.—) mentre che per quello secondario, per il batti e ribatti, vanno bene vecchie palline da tennis, palline-soft, volani o l'indiaca.
Dato che il tamburello emette il tipico suono di strumento a percussione, viene spontaneo chiedersi se, nello scenario sportivo, non ci sia forse musica nuova?! *(red.)*



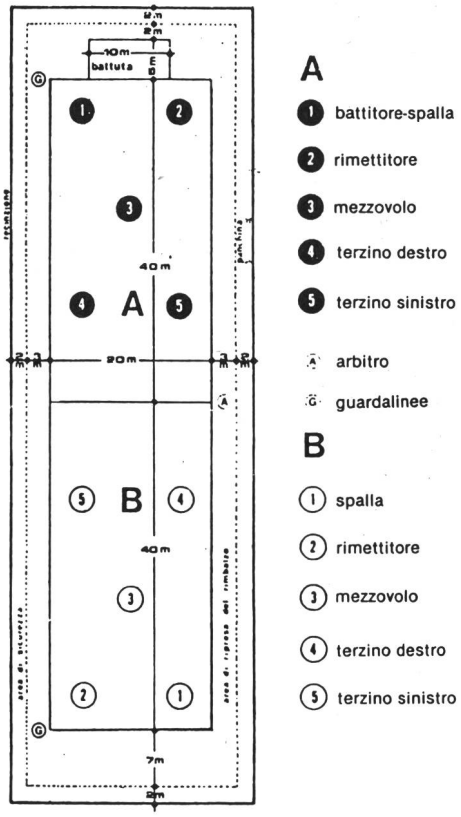
Tamburello cos'è?

di Riccardo Musmeci

È un gioco con la palla che prende il nome dell'attrezzo che si usa per colpirla.
I giochi con la palla hanno tradizioni antichissime e si vuole siano stati praticati – oltre che nell'antica Grecia ed a Roma, cosa a tutti nota – presso le civiltà fiorite attorno al Golfo del Messico, Maya ed Azteche.
Dal Medio Evo al Rinascimento, all'età moderna: l'attrezzo si perfeziona e dal filone «sferistico» comune (tennis, balle au tamis, ballon au poing, pallacorda, longue paume, pallone al bracciale...) si presenta, con una propria individualità, il tamburello.
Diffuso in varie forme in tutto il mondo, è di origini tipicamente italiane e gli abitanti della penisola lo giocavano già molti secoli prima di divenire nazione.
È questo uno dei motivi della sua popolarità, legata anche all'immagine di un'attività piacevole e divertente.
Ma il tamburello è anche sport: impegnativo e spettacolare.
La versione sportiva prende origine della semplicità del gesto ludico e trova la perfezione dell'espressione e della motivazione – fatto comune ad ogni sport – nel momento agonistico.
Per avere un'idea si può pensare a cinque tennisti che, su un campo di m 80 × 20, giochino con altri cinque: niente rete – solo una striscia tracciata sul terreno a dividere le due metà campo – ed al posto della racchetta un tamburello; una palla che saetta veloce – fino a 250 km/ora! – in un batti ribatti continuo e su un terreno di gioco che per le sue dimensioni «sollecita» le qualità d'atleta. Esiste con gli opportuni adattamenti la specialità «indoor».
Saper giocare richiede destrezza, «occhio», intelligenza e sicurezza; inoltre capacità di adattamento e spirito di collaborazione: il tamburello è infatti sport di squadra.
È uno sport ambidestro e la sua pratica è consigliabile già in età scolare. Il tamburello è un messaggio, una proposta in più nel mondo dello sport.

Come si gioca

Il campo:
quello che vedi disegnato – regolamentare – misura 80 × 20; la versione «indoor» si può giocare sulla superficie di un campo di basket. Le dimensioni sono minori per le categorie giovanili e per i Giochi della gioventù.



Imparare palla-tamburello

Le basi tecniche, teoriche e pratiche saranno trattate nel prossimo *corso di formazione di monitori G+S 1 di Fitness,* che avrà luogo a Bellinzona dal *19 al 24 giugno 1989* (corso n. 1189) al quale ci si può iscrivere entro il 19 aprile 1989, tramite apposito formulario da richiedere all'Ufficio cantonale G+S, Centro sportivo Torretta, 6500 Bellinzona.

I giocatori:
due terzini, un centrocampista a «cavalletto» un rimettitore ed un battitore.

La palla:
è di gomma pesa 78 g, con un diametro di 61 mm; per la versione «indoor» si può usare una palla «soft»; una più leggera è usata dagli esordienti e categorie femminili.

Il tamburello:
può essere di due tipi: ovale (si chiama «tamburella» e si usa solo per il servizio) o rotondo; quest'ultimo ha un diametro di 28 cm (a seconda dell'età può essere indicato un diametro inferiore, di 24 o 26 cm).

Il punteggio:
la partita si articola su due sets: vince la squadra che se li aggiudica entrambi, altrimenti si pareggia. Ogni set si disputa sulla distanza di otto «giochi» e vince la squadra che li realizza prima (anche 8 - 7). Ogni gioco è composto da una serie di «punti» chiamati «quindici» e la loro successione è di 15, 30, 40, 50-gioco: si aggiudica il «gioco» la squadra che per prima raggiunge il punteggio di 50.

Le regole

- le linee di delimitazione del campo fanno parte del terreno di gioco; quella di metà campo è in comune;
- le squadre cambiano campo ogni tre giochi (l'insieme dei tre giochi è chiamato «trampolino»);
- la palla può essere colpita al volo o dopo un solo rimbalzo.

Si perde il «quindici» quando:
- il battitore, nell'eseguire il servizio, tocca la linea di fondo ed 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;
- un giocatore invade il campo avversario.

Disposizione in campo

Il tamburello è uno sport di squadra e, nella rispettiva metà campo, due sono le formazioni che si fronteggiano, ognuna delle quali composta di cinque giocatori; questi, in base allo schieramento che assumono all'atto della battuta, prendono le denominazioni di battitore-spalla, rimettitore, mezzovolo, terzino destro e terzino sinistro.
Il *battitore-spalla* è il giocatore che provvede a rimettere in gioco la palla dall'apposito spazio; per far questo si serve spesso del tamburello ovale o tamburella, che però deve sostituire con quello rotondo per le successive fasi di gioco; si affianca campo, al *rimettitore*, del quale svolge analoga funzione e del quale assume una funzione di «spalla».

Il rimettitore è collocato a fondo campo e gioca sulla lunga distanza.
Il *mezzovolo,* che è chiamato anche centrocampista, cavalletto, ha il compito di regolare il gioco sulla media distanza ed è generalmente l'elemento portante dell'intera formazione.
I *terzini, destro e sinistro*, sono disposti in prossimità della linea mediana del campo e sono quindi impegnati sulla corta distanza.
Nel corso della partita i giocatori possono avvicendarsi nei vari ruoli, sia con la palla in movimento, che ferma; durante le fasi di gioco i giocatori possono scambiarsi la parola e chiamare la palla.
Ogni squadra può avere più giocatori di riserva, dei quali uno solo – il sesto – può entrare sul terreno di gioco per sostituire un compagno: la sostituzione deve sempre avvenire a gioco fermo ed il giocatore sostituito non può più rientrare; qualora un giocatore venga espulso, non può essere sostituito.
Le squadre si alternano alla battuta o servizio – e quindi cambiano campo – ogni tre giochi: l'insieme di questi tre giochi è chiamato «trampolino».

Azioni di gioco

Le azioni di gioco che si avvicendano nella palla-tamburello possono essere riassunte nella:
- battuta o servizio, che si verifica una sola volta per ogni fase di gioco;
- rimessa, che si ripete più volte, determinando un grado più o meno elevato di spettacolarità.

Ogni contatto con la palla, per regolamento, deve essere effettuato con il tamburello o con l'avambraccio di chi lo impugna.
Il massimo della precisione, nel colpo, lo si ottiene colpendo la palla al centro dell'attrezzo.

L'attrezzatura

È quanto mai semplice: è costituita dal terreno di gioco – di dimensioni variabili a seconda di particolari necessità (età, sesso dei giocatori) – di tamburelli e palle. Queste ultime, in relazione alle dimensioni del terreno ed ai giocatori, possono essere di qualità, peso e dimensioni diverse.
Per le gare ufficiali sono stabilite regole precise, relativamente a peso e diametro.

Il campo di gioco

Un campo regolamentare è costituito da un rettangolo di metri 80 × 20.
Ai margini del campo sono previste zone di rispetto minime di metri 3 sui lati lunghi e metri 7 su quelli corti.
Le dimensioni del campo sono però ridotte a m 70 × 20 per la categoria «ragazzi» e 60 × 20 per la categoria «pulcini».

Il tamburello

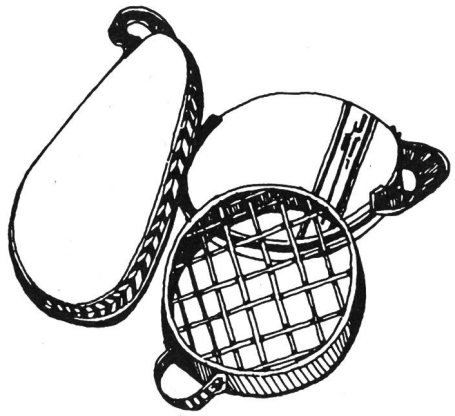
Le dimensioni standard sono di cm 24 di diametro per i bambini di 6, 7, 8 anni; di cm 26 di diametro, consigliati per i bambini di 8-12 anni; di cm 28 di diametro, per i ragazzi di età maggiore.
Per le ragazze delle scuole medie, in relazione alla corporatura, è consigliabile l'uso dell'attrezzo del diametro di cm 26.
Gli attrezzi migliori, ricercati dai giocatori, sono tamburelli con tela molto sottile, che però è delicata e fragile. Ma, per chi deve imparare, è consigliabile l'uso di attrezzi di 2ª scelta o ricoperti, più robusti possibile, che,

Obiettivi '89 della FSPT

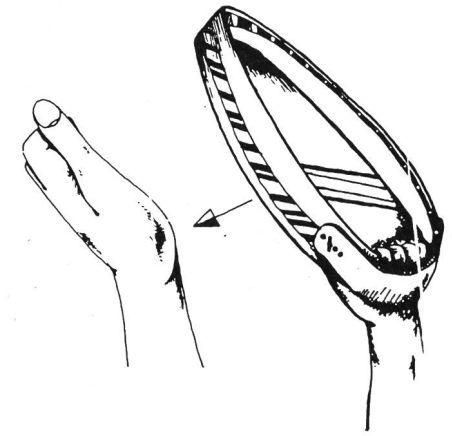
- promozione nell'ambito dei corsi di formazione e perfezionamento G+S delle varie discipline
- promozione nell'ambito dei corsi «Lingue e sport»
- promozione nella scuola tramite i docenti d'educazione fisica
- promozione nell'ambito delle società sportive.

pur presentando molte caratteristiche in comune con i primi, hanno il pregio di rompersi molto meno.

Dis. 1



Dis. 2



Il tamburello deve rimbalzare elasticamente ed emettere un suono secco, caratteristico.
È utile sapere che i telai dei tamburelli, la cui tela si sia lacerata, devono essere privati immediatamente della tela stessa, per evitare deformazioni al cerchio; possono così essere inviati alle ditte fornitrici che provvedono a ricoprirli, rendendoli nuovamente adatti all'uso.
Si può inoltre, bucando il cerchio dei tamburelli privati della tela, riutilizzarli, intelaiandoli con corda di nylon, con il sistema della racchetta da tennis.

È bene che ogni allievo possegga un tamburello unitamente ad almeno una pallina – di vari tipi a seconda dell'età e del tipo di allenamento che affronta –: spugna, palloncino, tennis.

Palle

Le palle da competizione sono quelle omologate dalla Commissione tecnica federale. Hanno le seguenti caratteristiche:
- colore: rosso, bianco, giallo, arancione o altro omologabile;
- diametro: mm 61; mm 66; a seconda delle categorie
- peso: g 74 / 78; g 60; a seconda delle categorie.

Comitato della FSPT

Presidente: ing. Fulvio Caccia
Membri: Alberto Polli, Lauro Pini, Gianni Quirici, Monica Tapiletti, Walter Massaruto, Gerardo Carrino, Fabrizio Leonardi, Urs Wohlgemuth, Giordano Pini, Willy Grossi e Max Henzen.

Recapito

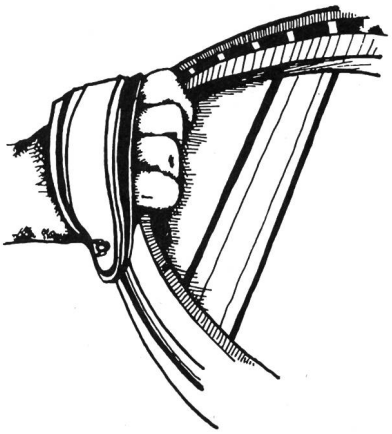
FSPT, casella postale 1530, 6501 Bellinzona
dove si può chiedere documentazione, ordinare tamburelli o, semplicemente, saperne un po' di più.

Per motivi didattici possono essere usate palline da tennis o in gomma spugna, perchè meno veloci e quindi più facili da adoperarsi per l'introduzione del gioco; quelle di spugna presentano inoltre il pregio di essere assolutamente innocue.

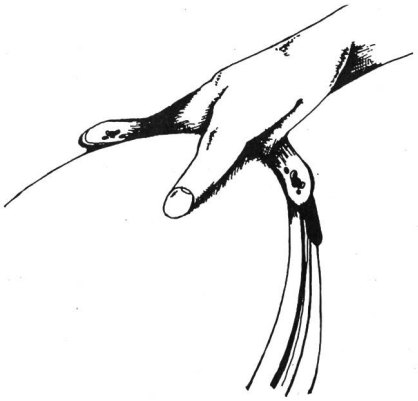
Come si impugna il tamburello

Si introduce la mano nell'apposita maniglia e si stringe l'attrezzo premendo il pollice sulla tela nella parte superiore del tamburello.

Dis. 3



Dis. 4



La cinghia deve fasciare la superfice dorsale delle prime tre falangi.
Gli errori comuni dei principianti sono:
- inserire la mano nella maniglia, forzando con prepotenza per introdurre il carpo, nel tentativo di avvertire la perfetta adesione della maniglia stessa alla mano: in questo modo il tamburello risulta rigido con la mano e questa con il polso; ciò impedisce di sommare alla velocità, con lo spostamento del braccio da dietro in avanti, quella impressa – alla fine dell'azione – dall'azione di leva. con perno sul polso e sulle articolazioni metacarpo-falangee;
- non mantenere il pollice premuto sulla superficie della tela del tamburello all'atto di colpire la palla: sarà cura dell'istruttore convincere i ragazzi, malgrado qualche piccolo inconveniente, a mantenere il pollice sulla tela. □

Bibliografia

Giovanni Bergese ed Enzo Coppo - *«Tamburello anni 10»*, Edizioni STIP, Torino 1974.
Luigi Calabrese - *«Programma delle lezioni C.A.P.»*, C.O.N.I.. Roma 1970.
Aristide Cassullo - *«Il Tamburello: elementi di tecnica e didattica per la scuola media»*, Torino, 1978.
Celestino Corradini - *«Evoluzione tecnico didattica del gioco del Tamburello e su possibilità di inserimento nel contesto sociale»*, Bologna, 1976.
Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti - Giovanni Treccani Editore, Roma, 1949.
F.I.D.A.L. - *«Guida Tecnica»*, Roma 1980.
F.I.P.T. - *«Introduzione alla conoscenza ed alla pratica del Tamburello»*, Roma, 1977.
F.I.P.T. - *Regolamenti Federali Arbitrale e Tecnico»*, Roma, 1974.
D. Harre - *«Teoria dell'allenamento»*, Società Stampa Sportiva, Roma 1980.
Erwin Hahn - *«Aspetti pedagogici dell'avviamento allo sport»*, Scuola dello Sport, 1980.
Peter Tschiene - *Aspetti metodologici dell'avviamento allo sport»*, Scuola dello Sport, 1980.
Giacinto Pagliai - *Il Tamburello»*, Edizioni Scientifiche Siderea, Roma, 1969.
Romolo Piccioli - *«Esperienze didattiche»*, F.I.P.T., 1981.
Diego Valentini - *«Giochi propedeutici al Tamburello»*, F.I.P.T., 1981.
Riccardo Musmeci - Pubblicistica varia.