

Regole Ufficiali ANSPI

Pallavolo e Mini Volley

La pallavolo è uno sport giocato da due squadre su un terreno di gioco diviso da una rete. Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo opposto e di evitare che ciò avvenga nel proprio campo. Ogni squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (oltre al tocco di muro). La palla è messa in gioco con un servizio, l'azione continua fino a che la palla tocca il campo, è inviata "fuori" o una squadra la rinvia in modo contraria alle regole. La squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto. Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto e il diritto a servire ed i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario.

INSTALLAZIONI E ATTREZZATURE

Regola 1

Area di gioco

L'area di gioco comprende il terreno di gioco e la zona libera. Essa deve essere rettangolare e simmetrica.

1.1 Dimensioni:

Il terreno di gioco è un rettangolo di m.18 x 9, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte. Lo spazio di gioco libero è quello sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo e non deve essere inferiore a m. 7.

1.2 e 3 Superficie e linee del terreno di gioco:

La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme.

Le linee sono larghe cm. 5; due linee laterali e due di fondo delimitano il terreno di gioco. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni. L'asse della linea centrale divide il terreno di gioco in due campi uguali di m. 9 x 9 e si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra. Infine, su ogni campo è tracciata una linea d'attacco a 3 metri dall'asse della linea centrale, che delimita la zona dell'attacco.

1.4 Zona d'attacco, di servizio e di sostituzione:

La zona d'attacco è delimitata dall'asse della linea centrale e dalla linea d'attacco (inclusa nella zona). Le linee d'attacco sono prolungate oltre le linee laterali con cinque tratti di cm. 15, distanti cm. 20 l'uno dall'altro e la zona d'attacco si estende fino al limite della zona libera.

La zona di servizio è la zona larga m. 9 situata oltre la linea di fondo ed è delimitata da due linee di cm. 15.

La zona di sostituzione è delimitata dal prolungamento delle due linee d'attacco fino al tavolo dei segnapunti.

Regola 2

Rete e pali

2.1 Altezza della rete

La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza della sua parte superiore di m. 2,43 per gli uomini e di m. 2,24 per le donne e **di 2,35 per la categoria mista**. Per le categorie giovanissimi, la rete assume misure diverse a seconda dell'età e del sesso dei partecipanti.

2.2 Strutture

La rete misura m. 1 di larghezza e m.9,50 di lunghezza ed è fatta di maglie quadrate nere di cm. 10 di lato. Nella sua parte superiore e inferiore è cucita una doppia banda di tela bianca larga cm. 5 per tutta la sua lunghezza.

2.3 Bande laterali

Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono larghe cm. 5 e lunghe m. 1 e sono considerate come facenti parte della rete.

2.4 Antenne

Le antenne sono due aste flessibili di m. 1,80 di lunghezza e di mm. 10 di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete. La parte superiore di ogni antenna si estende per cm. 80 sopra la rete; esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio.

Regola 3

Palloni

3.1 e 2 Caratteristiche ed uniformità

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico con all'interno una camera d'aria. Il suo colore può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori. I palloni utilizzati durante un incontro debbono avere le stesse caratteristiche.

PARTECIPANTI

Regola 4

Squadre

4.1 Composizione della squadra

Una squadra si compone di un massimo di 12 giocatori più uno o due giocatori libero, se la squadra vuole adottare i due liberi, un allenatore, un vice-allenatore, un dirigente, un medico ed un massaggiatore, ad eccezione delle categorie Mini Aurora e Aurora dove le squadre sono composte da un massimo di 6 giocatori. Uno dei giocatori, ad eccezione del libero, è il capitano della squadra che deve essere indicato sul referto di gara. Soltanto i giocatori iscritti nell'elenco sottoscritto dal capitano dove deve essere chi svolge la funzione di primo libero, e trascritti sul referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara, la composizione della squadra non può essere modificata.

4.2 Posizione della squadra

L'allenatore, così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma egli può temporaneamente alzarsi. I giocatori non in gioco possono scaldarsi nell'area di riscaldamento; negli intervalli tra i set, i giocatori possono riscaldarsi anche nella propria zona libera utilizzando la palla, ma non i palloni della gara.

4.3 e 4 Equipaggiamento

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia, un pantaloncino, dei calzini e scarpe sportive. Il colore dell'equipaggiamento deve essere uniforme (ad eccezione del libero) per tutta la squadra. Le maglie devono essere numerate dall'1 a 99 ed il capitano della squadra deve avere un nastro sul petto di cm. 8 x 2.

4.5 Oggetti vietati

i giocatori possono portare occhiali a loro rischio. E' vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.

Regola 5

Responsabili della squadra

Il capitano e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti della loro squadra. Il libero non può essere il capitano in gioco.

5.1 e 2 Il capitano e l'allenatore

Prima della gara, il capitano della squadra firma il referto ed effettua il sorteggio. Quando è sul terreno di gioco, durante la gara, esplica le funzioni di capitano in gioco; quando questi esce dal terreno di gioco, l'allenatore o lui stesso debbono indicare agli arbitri un altro giocatore che funge da capitano in gioco, ad eccezione del libero. Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con gli arbitri e può eventualmente confermare un reclamo non oltre 15 minuti dopo la fine della gara, espresso preventivamente.

L'allenatore guida la sua squadra dal di fuori del terreno di gioco, effettua le sostituzioni e richiede i tempi di riposo per fornire istruzioni ai suoi giocatori. Per queste funzioni deve rivolgersi al secondo arbitro. Prima della gara, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi atleti sul referto, che poi sottoscrive; prima di ogni set consegna il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato; siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi e muoversi nella zona libera davanti alla propria panchina dal prolungamento della zona di attacco all'area di riscaldamento, senza però disturbare o ritardare il gioco.

Il vice allenatore siede sulla panchina senza diritto di intervento. Nel caso in cui l'allenatore debba abbandonare la sua squadra, egli assume le sue funzioni, previa autorizzazione del primo arbitro, su richiesta del capitano di gioco.

FORMULA DEL GIOCO

Regola 6

Acquisire un punto, vincere un set o la gara

6.1 e 2 Acquisire un punto e vincere un set

Ogni volta che una squadra esegue un'azione di gioco contraria alle regole o le viola viene fischiato un fallo di gioco da uno degli arbitri, i quali stabiliscono il tipo di fallo e determinano la sanzione da assegnare in accordo con queste regole.

Se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo è sanzionato. Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un "doppio fallo" e l'azione è rigiocata. La conseguenza di un fallo è la perdita dell'azione: se la squadra che vince l'azione aveva effettuato il servizio, conquista un punto e continua a servire; se invece la squadra che vince l'azione era in ricezione, acquisisce un punto ed il diritto di servire.

Un set (eccetto il set decisivo) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno 2 punti.

6.3 Vincere la gara

La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due o tre set, a seconda delle modalità organizzative di ogni manifestazione o incontro.

Nel caso di parità di set 1-1 o 2-2, a seconda se si gioca rispettivamente due su tre o tre su cinque, il set decisivo è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo o non si presenta in tempo sul terreno di gioco, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-25 per ogni set.

Una squadra dichiarata "incompleta" per il set o per la gara, perde il set o la gara.

La squadra incompleta conserva però i punti ed il set fino a quel momento.

Regola 6

Struttura del gioco

7.1 e 2 Sorteggio e riscaldamento ufficiale

Prima del riscaldamento ufficiale, il primo arbitro effettua il sorteggio, alla presenza dei due capitani, per decidere sul primo servizio e sulla scelta del campo del primo set. Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

Il vincente il sorteggio sceglie sia il diritto a servire o a ricevere il servizio oppure la parte del campo; il perdente ottiene la restante alternativa.

Prima dell'incontro, le squadre si riscaldano per 10 minuti, se i due capitani chiedono di riscaldarsi simultaneamente. Se le due squadre chiedono il riscaldamento separato il tempo di riscaldamento è di 5 minuti per squadra.

In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che deve servire si riscalda per prima a rete.

7.3 Formazione della squadra

In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra, ad eccezione delle categorie Aurora. Il tagliando di formazione iniziale indica l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Questo ordine deve essere mantenuto per tutto il set. Quando una squadra utilizza il libero, il suo numero deve essere riportato anche sul tagliando della formazione iniziale del primo set, in aggiunta a quelli dei sei titolari.

Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al secondo arbitro od al segnapunti, il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato.

I giocatori non inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set. Una volta che il tagliando della formazione è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.

Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale:

quando qualche discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione;

quando prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni. Tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il giocatore non riportato sul tagliando, deve richiedere la sostituzione, la quale viene registrata sul referto.

7.4 Posizioni.

Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo nell'ordine di rotazione.

Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

I tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli "avanti" ed occupano le posizioni 4 (sinistro avanti), 3 (centro avanti) e 2 (destro avanti). Gli altri tre sono i "difensori" occupanti le posizioni 5 (sinistro dietro), 6 (centro dietro) e 1 (destro dietro).

Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul loro campo e sulla zona libera.

7.5 Falli di posizione.

La squadra commette un fallo di posizione se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio.

Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze;

La squadra è sanzionata con la perdita dell'azione ed un punto per gli avversari e le posizioni dei giocatori debbono essere corrette.

7.6 e 7 Rotazione e fallo di rotazione.

L'ordine di rotazione è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set.

Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori devono ruotare di una posizione in senso orario.

Si determina un fallo di rotazione quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione e ciò comporta la perdita dell'azione, un punto per gli avversari e l'ordine di rotazione corretto deve essere ristabilito. Inoltre, il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore devono essere annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti. Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento di punti e la perdita dell'azione è la sola sanzione da adottare.

Regola 8

Sostituzione dei giocatori

La sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo. La sostituzione richiede l'autorizzazione dell'arbitro.

8.1 Limitazioni delle sostituzioni.

Per ogni set ciascuna squadra può effettuare un massimo di sei sostituzioni. Uno o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente. Un giocatore della formazione iniziale può uscire e rientrare in gioco una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione. Una riserva può entrare in campo una sola volta per set al posto di un giocatore della formazione iniziale e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva rimpiazzato, ad eccezione delle categorie Mini Aurora e Aurora dove si gioca con il cosiddetto "cambio obbligatorio".

8. 2 e 3 Sostituzione eccezionale e per espulsione o squalifica.

Un giocatore infortunato, ad eccezione del libero, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una sostituzione eccezionale, che consiste nel fatto che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio (ad eccezione del libero) può sostituire l'infortunato e quest'ultimo non potrà più prendere parte alla gara.

Un giocatore espulso o squalificato deve essere sostituito nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata incompleta.

8. 4 sostituzione irregolare.

Una sostituzione irregolare comporta la perdita dell'azione per la squadra e la sostituzione deve essere rettificata; inoltre, i punti realizzati dalla squadra in fallo devono essere annullati, mentre quelli conseguiti dagli avversari sono mantenuti.

8. 5 Il giocatore "LIBERO".

Il libero non è obbligatorio e non è presente nelle categorie Mini Aurora e Aurora.

Il libero deve essere registrato sul referto prima della gara nella speciale riga riservata

Le regole specifiche per il giocatore libero sono le seguenti:

Il libero deve indossare un'uniforme di colore diverso e contrastante con quella degli altri componenti di squadra.

Egli è autorizzato a sostituire qualsiasi giocatore difensore. La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

Inoltre non può servire, murare o tentare di murare.

Un suo compagno di squadra non può completare un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un palleggio con le dita rivolte verso l'alto del libero che si trova nella zona di attacco.

La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal libero che si trova dietro la zona d' attacco.

Le sostituzioni che coinvolgono il libero non sono conteggiate come sostituzioni regolamentari. Esse sono illimitate, ma ci deve essere sempre un'azione di gioco fra due di queste sostituzioni. Il libero può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore che era stato da lui sostituito. Le sostituzioni possono essere effettuate prima del fischio di autorizzazione al servizio:

- all'inizio di ogni set, dopo che il secondo arbitro ha verificato la formazione in campo;
- a palla morta, cioè quando è fuori gioco.

Una sostituzione effettuata dopo l'autorizzazione al servizio non deve essere rigettata, ma deve essere oggetto di un avvertimento verbale. Un susseguente ritardata sostituzione, deve essere sanzionata con un "ritardo di gioco".

Il libero ed il giocatore da lui sostituito, possono entrare ed uscire dal campo dalla linea laterale di fronte alla loro panchina, tra la linea d'attacco e quella di fondo.

Con l'autorizzazione del primo arbitro, il libero infortunatosi può essere rimpiazzato durante la gara da qualsiasi giocatore non in gioco al momento del rimpiazzo. Il libero infortunato non può più prendere parte al resto della gara ed il giocatore designato a rimpiazzare il libero infortunato, deve svolgere la funzione di libero per il resto della gara.

AZIONI DI GIOCO

Regola 9

Situazioni di gioco

9. 1,2,3, e 4 Palla " in gioco", fuori gioco, palla dentro e palla fuori:

La palla è "in gioco" dal momento del colpo di servizio autorizzato dal primo arbitro.

La palla è "fuori gioco" nel momento del fischio di uno degli arbitri, ad eccezione dell'autorizzazione al servizio.

La palla è "dentro" quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione.

La palla è "fuori quando:

la parte della palla che viene a contatto con il suolo è completamente fuori dalle linee di delimitazione;

tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;

tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;

attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno;

attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

Regola 10

Tocco di palla

10.1 Tocchi di squadra:

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre al tocco di muro), per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di quattro tocchi. I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli involontari con la palla.

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.

Due o tre giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

Quando due o tre giocatori della stessa squadra toccano la palla simultaneamente, si considerano due o tre tocchi (ad eccezione del tocco di muro). Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.

Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete

Se il tocco simultaneo tra due avversari causa una palla "bloccata", esso è doppio fallo e l'azione deve essere rigiocata..

1°. 2 Caratteristiche del tocco:

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

La palla può toccare più parti del corpo a condizioni che i contatti avvengono simultaneamente.

Al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizioni che tali contatti avvengono nella stessa azione.

1°. 3 falli di tocco di palla:

quattro tocchi: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla oltre la rete;

tocco agevolato: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per raggiungere la palla entro l'area di gioco;

palla trattenuta: un giocatore non colpisce la palla, che è fermata o lanciata;

doppio tocco: un giocatore tocca la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

Regola 11

Palla in direzione della rete

11.1 e 2 Passaggio della palla oltre la rete e palla che tocca la rete:

La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:

inferiormente dalla parte superiore della rete;

lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;

superiormente dal soffitto.

La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro i primi tocchi previsti per la squadra, a condizioni che:

non sia toccato il campo avverso da parte del giocatore in recupero;

la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.

La squadra avversa non può ostacolare tale azione.

Nell'attraversare la rete la palla può toccarla.

11. 3 Palla in rete:

La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi.

Se la palla rompe la rete o la fa cadere, l'azione è rigiocata.

Regola 12

Giocatore a rete

12. 1 Passaggio oltre la rete:

Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco.

Dopo il colpo d'attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete a condizioni che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

12. 2 Invasione sotto rete:

E' permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca nel gioco avversario.

Si verifica il fallo di invasione sotto rete so quando si calpesta il campo avverso con il piede che oltrepassa completamente la linea centrale del campo.

12. 3 Contatto con la rete:

Il contatto con la rete o con l'antenna non è fallo, eccetto quando un giocatore la tocca sul bordo superiore, e che la sua azione non arrechi danno alla squadra avversaria.

12. 4 Falli del giocatore a rete:

Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.

Un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo nel gioco.

Un giocatore tocca il bordo superiore della rete o l'antenna durante la sua azione di giocare la palla o interferendo con il gioco.

Regola 13

Servizio

13. 1,2,3, e 4 Autorizzazione ed esecuzione del servizio:

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore difensore destro, piazzato nella zona di servizio.

I giocatori devono seguire l'ordine di servizio registrato sul tagliando della formazione iniziale e riportato sul referto di gara.

La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla mano. (Ad eccezione delle categorie Mini Aurora e Aurora dove il servizio può essere effettuato anche con due mani.)

Per le categorie Aspiranti la palla al momento della battuta, deve essere obbligatoriamente, lanciata dal basso.

Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.

Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8 secondi il fischio di autorizzazione del primo arbitro.

Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.

13. 5, 6, e 7 Velo e falli del servizio:

I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il battitore o la traiettoria della palla per mezzo di un velo individuale o collettivo.

Dopo che la palla è colpita correttamente, il servizio diviene falloso se la palla tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio o se va "fuori" oppure se passa sopra di un velo.

Regola 14

Attacco

14. 1, 2, e 3 Attacco, restrizioni e falli di attacco:

Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerati come attacco.

Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco.

Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza dietro la zona di attacco se al momento del salto, il suo piede non tocca o ha superato la linea di attacco e dopo il colpo egli può cadere nella zona di attacco.

Un difensore può anche completare un qualsiasi attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco la palla non si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

Non è permesso ai giocatori di completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla si trova nella zona di attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

Un giocatore commette un fallo di attacco quando:
tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario;
invia la palla “fuori”;
un difensore completa un attacco dalla zona di attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete,
completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed interamente al di sopra del bordo superiore della rete,
il libero completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete;
completa un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un “palleggio” con le dita rivolte verso l’alto del libero che si trova nella zona di attacco.

Regola 15

Muro

15.1 e 2 Il murare ed il tocco di muro:

Il muro è l’azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete. L’azione di muro è consentito solo agli attaccanti.

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte dei giocatori a muro, a condizione che si susseguono nel corso della medesima azione.

15.3 e 4 Muro nello spazio avverso e tocchi di squadra:

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, senza toccarla ed a condizione che ciò non interferisce con il gioco avversario.

Il contatto della palla da parte del muro non è conteggiato come un tocco di squadra (tocco zero), pertanto, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.

Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato anche da un atleta che ha toccato la palla a muro.

15.5 e 6 Murare il servizio e falli di muro:

È vietato murare la palla del servizio avversario.

Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d’attacco commette fallo (invasione area); inoltre, il muro commette fallo anche quando:

- Tocca la palla proveniente dal servizio avverso;
- Invia la palla fuori;
- Tocca la palla nello spazio avverso al di fuori dell’antenna;
- Il libero effettua, tenta di effettuare o partecipa al muro.

INTERRUZIONI E RITARDI

Regola 16

Interruzioni di gioco regolamentari

16.1,2 e 3 Numero, richiesta e sequenza delle interruzioni:

Le interruzioni regolamentari sono i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di due tempi di riposo e sei sostituzioni per ogni set.

Le interruzioni possono essere richieste dall'allenatore o dal capitano in gioco, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione al servizio.

È consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, che deve essere registrata sul referto come una delle sei sostituzioni permesse.

16.4 e 5 Tempi di riposo e sostituzioni:

La durata dei tempi di riposo è di 30", durante i quali i giocatori debbono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.

La sostituzione si deve effettuare nella zona di sostituzione.

Il giocatore che deve entrare deve essere già pronto nella zona di sostituzione. Se così non è, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco.

Se l'allenatore intende procedere a più di una sostituzione, gli atleti che devono entrare in campo si devono trovare nei pressi della zona di sostituzione e il secondo arbitro indica quante sostituzioni verranno effettuate. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione.

Regola 17

Ritardi di gioco

17.1 e 2 Tipi di ritardo e relative sanzioni:

Un'azione impropria che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo del gioco, fra le altre:

- Ritardare una sostituzione;
- Prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- Richiedere una sostituzione irregolare;
- Ritardare il gioco da parte di un componente della squadra.

Le sanzioni per i ritardi di gioco si classificano in avvertimento e penalizzazione.

Entrambi sono riferite alla squadra, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto.

Il primo ritardo di una squadra nella gara è sanzionato con un avvertimento per ritardo; il secondo ed i successivi vengono sanzionati con una penalizzazione per il ritardo con la conseguenza della perdita dell'azione di gioco.

Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set successivo.

Regola 18

Interruzioni eccezionali di gioco

18.1,2 e 3 Infortunio, interferenze esterne ed interruzioni prolungate:

Se si verifica un infortunio durante il gioco, l'arbitro deve immediatamente interrompere il gioco e permettere che vengano prestate le cure del caso all'infortunato. L'azione è rigiocata. Se c'è un'interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata. Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, l'arbitro o la commissione, se presente, deciderà in merito.

Regola 19

Intervalli tra i set e cambi di campo

19.1 e 2 Intervalli e cambio di campo:

Tutti gli intervalli tra i set hanno la durata di tre minuti.

Durante questo periodo, si procede al cambio di campo ed alla registrazione delle formazioni sul referto di gara.

Dopo ogni set le squadre cambiano campo, ad eccezione del set decisivo.

Gli altri componenti della squadra cambiano panchina.

Nel set decisivo, quando una squadra raggiunge gli otto punti, le squadre cambiano campo senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse.

Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare al momento in cui viene segnalato: i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

COMPORAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20

Requisiti del comportamento

20.1 e 2 Condotta sportiva e fair-play:

I partecipanti devono conoscere le regole ed uniformarvisi.

Devono accettare le decisioni dell'arbitro con sportività, senza discuterle. In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco. I partecipanti debbono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

I partecipanti devono, inoltre, comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair-play.

Regola 21

Condotta scorretta e sue sanzioni

21.1 e 2 Lieve condotta scorretta e condotta scorretta da sanzionare:

una lieve condotta scorretta non è soggetta a sanzioni. È compito dell'arbitro prevenire il livello di condotta scorretta richiamando verbalmente il giocatore, attraverso il capitano in gioco.

Questo avvertimento non è una penalizzazione e non ha conseguenze: esso non deve essere registrato sul referto.

La condotta scorretta di un componente della squadra è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti:

- Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorable;
- Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori;
- Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

21.3 scala delle sanzioni:

In relazione alla gravità della condotta scorretta, le sanzioni applicabili e registrate sul referto sono:

- Penalizzazione – la prima condotta maleducata di un componente della squadra nella gara è sanzionata con la perdita dell'azione;
- Espulsione – un componente della squadra sanzionato con l'espulsione non può giocare per la restante parte del set, senza altre conseguenze. Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set.

La prima condotta offensiva è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.

Una seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.

- Squalifica – il componente della squadra che è sanzionato con la squalifica, deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara.

La prima condotta aggressiva è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

La seconda condotta offensiva nella gara da parte dello stesso componente della squadra, è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

La terza condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra, è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

21.4 e 5 Applicazione delle sanzioni e condotta scorretta tra i set:

Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara.

L'espulsione o squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiede sanzioni precedenti.

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata e registrata sul referto nel set successivo.

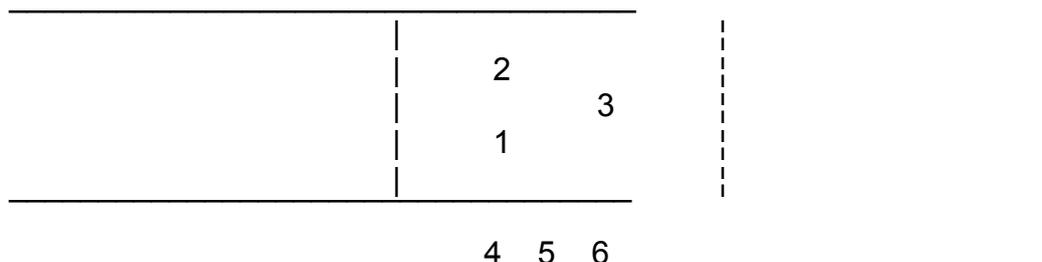
21.6 Cartellini:

- Avvertimento: verbale o gesto, senza cartellino;
- Penalizzazione: giallo;
- Espulsione: rosso;
- Squalifica: giallo e rosso congiuntamente.

MINI VOLLEY

CARATTERISTICHE E REGOLE DI GIOCO

Il gioco si svolge tra due squadre su un campo lungo m. 9 e largo m. 4,5. Ogni squadra è composta da 3 giocatori in campo e da 1 a 3 fuori dal campo. Si stabilisce di utilizzare i tre giocatori fuori campo in modo tale che di fatto tutti partecipano al gioco in modo uguale (cambio obbligatorio). Es.: i giocatori 1, 2 e 3 sono in gioco – 4, 5 e 6 sono momentaneamente fuori campo e non giocano. Al cambio palla ed alla conseguente rotazione del servizio, il giocatore 3 esce dal campo ed il giocatore 4 si reca al servizio e quindi partecipa al gioco. E così si continua in modo tale che ad ogni rotazione ci sia un giocatore che esce dal campo ed uno che entra.



La rete che divide il campo è posta ad un'altezza di m. 2 per la categoria Mini Aurora e m. 2,10 per la categoria Aurora. Per queste categorie è possibile formare anche squadre miste.

I giocatori si piazzano nel campo nel modo più libero. Uno di essi, a rotazione, con il sistema spiegato prima, effettua la battuta per mettere in gioco la palla. Questa, all'atto del servizio, deve essere colpita obbligatoriamente dal basso e raggiungere il campo avversario, dove i giocatori non possono mai toccare la rete.

La squadra segna un punto quando l'avversario commette un fallo. Una squadra conserva il diritto di effettuare la battuta per tutto il tempo in cui commette falli. Quando commette il fallo, l'avversario acquista il diritto a battere e guadagna un punto.

Una squadra vince un set quando giunge al 25° punto a suo favore, con almeno due punti di scarto sull'avversario.

L'incontro dura due set ed ogni squadra consegue un punto in classifica per ogni set vinto, ad eccezione delle fasi finali dove si gioca al meglio dei due set vinti su tre con l'eventuale terzo set a 15.

L'arbitro dirige la partita fischiando l'inizio del gioco (battuta) o le interruzioni conseguenti al mancato rispetto delle regole. Le decisioni dell'arbitro sono definitive ed inappellabili.

L'arbitro dirige il gioco con molta tolleranza; fischia solo quando:

- Si tocca la rete (invasione di rete);
- Si calpesta, oltrepassandola, la linea centrale (invasione);
- Si ferma la palla nelle mani;
- La palla cade a terra, dentro o fuori campo;
- Lo stesso giocatore tocca due volte consecutive la palla;
- Quattro tocchi della palla da parte della stessa squadra.



Le regole sono facili ed i falli ridotti all'essenziale per permettere di giocare quanto più è possibile.

IL RISPETTO ED IL FAIR-PLAY TRA COETANEI È UN COMPORTAMENTO CHE HA VALIDITÀ EDUCATIVA.