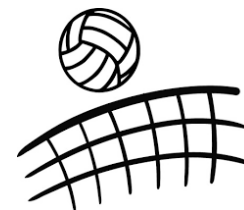


Regolamento Torneo Pallavolo Misto



1. GIRONE ALL'ITALIANA

Le squadre iscritte al Torneo si scontreranno in un girone "all'italiana" semplice. Questo sistema prevede che ogni partecipante incontri tutti gli altri partecipanti al torneo una sola volta. Alla fine della fase preliminare verrà formata una classifica e le prime quattro squadre classificate si scontreranno nelle fasi finali.

Nella fase finale giocheranno la prima contro la quarta classificata e la seconda contro la terza.

Le squadre vincenti si scontreranno nella finale per il primo e secondo posto; le perdenti giocheranno la finale per il terzo e quarto posto.

2. SQUADRE E RESPONSABILE

Una squadra si compone di un massimo di 8 giocatori. Sei di essi, **di cui almeno tre dovranno essere donne**, staranno in campo mentre gli altri costituiranno le riserve.

Uno dei giocatori è il capitano della squadra che deve essere indicato all'atto dell'iscrizione al torneo e, lui soltanto, è autorizzato a parlare con l'arbitro.

3. ALTEZZA DELLA RETE

La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza **2,24 m**.

4. ACQUISIRE UN PUNTO

Una squadra conquista un punto:

- ✓ quando la palla cade a terra nel campo opposto;
- ✓ quando la squadra avversaria commette un fallo.

5. CONSEGUENZE DI UNO SCAMBIO VINTO

Uno scambio è la sequenza di un'azione di gioco dal momento del colpo di servizio fino a che la palla è "fuori gioco".

Se la squadra al servizio vince lo scambio, essa conquista un punto e continua a servire.

Se la squadra in ricezione vince lo scambio, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

6. VINCERE UN SET

Un set è vinto dalla squadra che per prima consegue 15 punti con uno scarto di almeno due punti. In caso di 14 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti.



7. VINCERE LA GARA

Gli incontri si giocano al limite di due set su tre. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set.

8. RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia con il punteggio di 0-2.

Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio. E' concesso un ritardo massimo di 10 minuti.



9. FORMAZIONE DELLA SQUADRA

In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra; i giocatori si dispongono in campo in un ordine di rotazione da loro scelto, che deve essere mantenuto per tutto il set.

10. POSIZIONI

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

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

Se una squadra commette fallo di posizione è sanzionata con la perdita dello scambio e le posizioni dei giocatori devono essere corrette.

11. ROTAZIONE

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. In tal caso la squadra perde lo scambio e l'ordine di rotazione viene rettificato.

12. SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

E' possibile effettuare un massimo di sei sostituzioni per ogni set, previa autorizzazione dell'arbitro.

Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito.

13. SITUAZIONI DI GIOCO

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.

14. TOCCO DI PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco. Tuttavia il pallone può essere recuperato oltre la zona libera.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre a quello del muro), per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di "QUATTRO TOCCHI".

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (ad eccezione del muro).

Se due avversari toccano simultaneamente la palla 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.

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

La palla deve essere colpita, non fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.



15. FALLI DI TOCCO DI PALLA

- ✓ QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla.
- ✓ PALLA TRATTENUTA: un giocatore non colpisce la palla, che è fermata e/o lanciata.
- ✓ DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

16. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio.

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 tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

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

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

La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.

17. GIOCATORE A RETE

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

È permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i o la/e mano/i, a condizione che una parte del/i piede/i o della/e mano/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa. È vietato toccare il suolo del campo avverso con ogni altra parte del corpo.

Il contatto con la rete o con l'antenna non è fallo, eccetto quando un giocatore la tocca durante la sua azione di giocare la palla o interferisce con il gioco.

Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso.

18. FALLI DEL GIOCATORE A RETE:

Un giocatore commette fallo di rete quando:

- ✓ tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario;
- ✓ penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo nel gioco;
- ✓ penetra nel campo avverso;
- ✓ tocca la rete o l'antenna durante la sua azione di giocare la palla o interferendo con il gioco.



19. SERVIZIO

I giocatori devono eseguire il servizio nel rispetto dell'ordine di rotazione scelto all'inizio del set.

La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i.

È permesso lanciare o lasciare la palla al massimo 2 volte. È permesso, far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.

Nel momento in cui colpisce la palla il giocatore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio.

Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8 secondi seguenti il fischio di autorizzazione dell'arbitro. Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.

20. ATTACCO

Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se il contatto con la palla è netto e la stessa non viene trattenuta o accompagnata.

Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

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 al momento del salto, il suo piede/i non deve toccare o avere 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 d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

21. FALLI DI ATTACCO

Un giocatore commette fallo d'attacco quando:

- ✓ tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario;
- ✓ invia la palla "fuori";
- ✓ si tratta di difensore e completa un attacco dalla zona di attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete;
- ✓ completa un attacco sul servizio avversario,
- ✓ la palla è nella zona di attacco ed interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

22. MURO

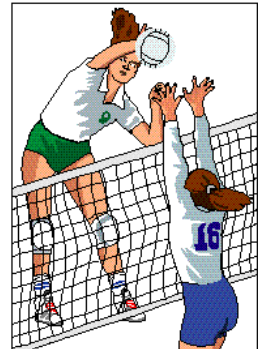
Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete. Soltanto ai giocatori "avanti" è permesso di effettuare un muro effettivo.

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione.

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco. Il contatto della palla da parte del muro non è conteggiato come un tocco di squadra. Conseguentemente, 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 da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro.

È vietato murare la palla del servizio avversario.



23. INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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

Le interruzioni possono essere richieste dal capitano in gioco quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.



24. TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

La durata dei tempi di riposo che sono richiesti, è di 30 secondi.