

# Organizzazione della tappa

- i. Sono previsti 3 livelli di gioco che sono, in ordine crescente di età: palla bloccata (PB), minivolley piccoli (MV1), minivolley grandi (MV2).
- ii. Nei giorni precedenti la tappa, le società comunicano l'intenzione di partecipare fornendo, esclusivamente tramite il modulo on-line, un numero stimato di atleti o di squadre partecipanti.
- iii. Le società consegnano l'elenco degli atleti presenti (sul modulo allegato all'indizione del campionato) divisi in squadre, a loro volta organizzati per livello.
- iv. Si intende che gli atleti, ma soprattutto le squadre, siano presenti per tutta la durata della tappa salvo accadimenti non prevedibili. Il giocatore che non potrà essere presente per tutta la durata della tappa potrà comunque partecipare essendo inserito in soprannumero in una squadra.
- v. Le società comunicano l'eventuale presenza di una propria persona idonea e disponibile ad arbitrare un girone. La disponibilità della persona deve essere sempre intesa per tutta la durata della tappa, dovendo comunque arbitrare tutte le partite del girone che le saranno assegnate.
- vi. Una volta raccolte tutte le presenze si organizzano i gironi cercando di distribuire uniformemente le squadre e di evitare incontri fra squadre della stessa società. Si distribuiscono fra i gironi gli arbitri, sia societari che dell'organizzazione.
- vii. Tipicamente ma non necessariamente, un girone è organizzato su un solo campo.
- viii. Ogni arbitro rimane come referente per il suo girone per qualsiasi cosa accada.
- ix. Le squadre che verranno presentate in ritardo rispetto all'organizzazione dei gironi, saranno accettate e inserite solo se ciò è compatibile con il regolare svolgimento della tappa.
- x. Tempi di svolgimento:
  - al più tardi 20 minuti prima dell'inizio delle partite le società devono aver consegnato la lista gara e comunicato l'eventuale presenza dell'arbitro societario;
  - 15 minuti prima dell'inizio vengono generati i gironi e comunicati alle società;
  - 10 minuti prima dell'inizio vengono designati gli arbitri e consegnati calendari e referti;
  - tipicamente alle 10 si iniziano le partite;
  - circa 2 ore e 30 minuti dopo l'inizio si concludono tutti i gironi.

# Regolamento minivolley

## REGOLA 1 : CAMPO DI GIOCO

- 1.1 Il campo misura 4,5x9 metri. Può essere delimitato sia da linee disegnate che da strisce più o meno aderenti al terreno. In caso di parziale cancellazione/rottura della linea va ripristinato nel suo stato in modo da permettere all'arbitro di valutare facilmente se la palla sia dentro o fuori.
- 1.2 Il campo è diviso da una rete in due parti il più possibile simmetriche, cercando di tenere conto anche delle possibili irregolarità della superficie di gioco. Non esiste la linea centrale.
- 1.3 La rete è alta circa 2 metri. Non si tiene conto della differenza di altezza fra il centro e i lati. Se durante il gioco si abbassa troppo, si cercherà di ripristinare un'altezza idonea.
- 1.4 Si gioca con i palloni forniti dall'organizzazione che possono essere di uno dei tipi adatti al minivolley (pallone in plastica, leggero e molto morbido). In mancanza del pallone fornito dall'organizzazione si può giocare con altro pallone purché idoneo e con accordo delle squadre e dell'arbitro.

## REGOLA 2 : PARTECIPANTI

- 2.1 Ogni squadra è composta da almeno 3 giocatori. *Si raccomanda di formare squadre di 4 giocatori.*
- 2.2 Durante la propria partita, i giocatori di riserva restano nelle vicinanze della linea laterale.
- 2.3 Durante il periodo in cui la propria squadra non gioca, i giocatori devono comunque rimanere nelle vicinanze del campo di gioco in modo da essere facilmente reperibili per ogni evenienza.
- 2.4 Non sono richiesti numeri né sono posti limiti alla divisa di gioco se non quelli dovuti alla sicurezza (indossare scarpe idonee e maglie di misura adeguata, rimuovere oggetti potenzialmente pericolosi come fibbie o oggetti taglienti) e all'equità di gioco (guanti o altri oggetti che possono avvantaggiare il giocatore). *Si raccomanda che i giocatori di una stessa squadra indossino maglie dello stesso colore.*
- 2.5 *Si raccomanda di avere un responsabile (allenatore, dirigente, genitore) per ogni squadra.*

## REGOLA 3 : FORMULA DI GIOCO

- 3.1 La squadra conquista un punto se la palla cade a terra nel campo opposto o se la squadra avversaria commette un fallo. Se due falli sono commessi contemporaneamente da avversari, si ripete l'azione di gioco.
- 3.2 Se, durante il gioco, c'è una interferenza esterna che disturba il regolare svolgimento (ad esempio un pallone proveniente da un altro campo che disturba un'azione di gioco), l'azione deve essere interrotta e rigiocata.
- 3.3 **MV1 e MV2:** Le partite si compongono di un set a 21.  
**PB:** Le partite si compongono di un set a 15.  
In casi particolari possono essere stipulate regole diverse circa il punteggio delle partite.
- 3.4 Non è richiesto il doppio vantaggio per terminare un set (la partita finisce 21-20 o 15-14).
- 3.5 In caso di rinuncia durante la partita la squadra è dichiarata perdente con il massimo punteggio sfavorevole.

- 3.6 In caso di abbandono dopo l'inizio del girone la squadra è dichiarata perdente in tutte le partite non disputate.

#### **REGOLA 4 : STRUTTURA DEL GIOCO**

- 4.1 Prima dell'inizio della partita un giocatore per squadra (capitano) sorteggia a pari o dispari la palla o il campo.
- 4.2 Compatibilmente con i tempi di svolgimento, prima dell'inizio della partita si effettua il saluto a rete fra le due squadre.
- 4.3 Ogni squadra posiziona in campo 3 giocatori.
- 4.4 A eccezione del giocatore al servizio, i giocatori si posizionano all'interno del proprio campo senza nessun vincolo sulla loro posizione. *Si raccomanda che i giocatori si dispongano in modo da assumere a turno tutti i ruoli.*
- 4.5 A turno i giocatori di una squadra effettuano un turno di servizio che può essere costituito da più punti consecutivi.
- 4.5.1 Il turno di servizio termina quando la squadra avversaria vince un punto o quando finisce il set.
- 4.5.2 Dopo il proprio turno di servizio ogni giocatore giocherà 2 turni di servizio della propria squadra e 3 della squadra avversaria e successivamente attenderà come riserva che tutti i propri compagni abbiano effettuato il proprio turno di servizio prima che possa rientrare in campo ed effettuare immediatamente un nuovo turno di servizio. *Si vedano anche note finali.*
- 4.6 È compito di giocatori, arbitro e allenatore controllare che ci siano i giocatori giusti in campo e al servizio. Un errore nella formazione deve essere ripristinato appena possibile senza penalizzazioni per la squadra.
- 4.7 Obbligatoriamente alla fine di ogni partita si effettua il saluto a rete fra le due squadre.

#### **REGOLA 5 : IL GIOCO**

- 5.1 La palla è in gioco al momento del colpo di servizio ed è fuori gioco dal momento di un fallo, quando la palla tocca terra o al fischio dell'arbitro della fine dell'azione.
- 5.2 La palla è “dentro” se tocca il terreno di gioco all'interno delle linee o, al momento del contatto con il terreno, tocca una linea, comunque essa sia fatta in quel momento.
- 5.3 La palla è “fuori” se al momento del contatto con il terreno non è “dentro” oppure se, prima di questo, tocca un oggetto o una persona fuori dal campo di gioco, oppure attraversa il piano della rete fuori del campo di gioco o sotto il bordo superiore della rete.

#### **REGOLA 6 : I TOCCHI DI PALLA**

- 6.1 Ogni squadra può effettuare 3 tocchi di palla prima di inviare la palla nel campo opposto, ad eccezione del servizio in cui deve essere inviata con un solo tocco nel campo avversario.
- 6.2 La palla non può essere toccata al di sopra del campo avverso.
- 6.3 Ogni giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente con tocchi ben distinti fra di loro.
- 6.4 Tutti i tocchi sono liberi, senza restrizione sul colpo di ricezione/difesa.
- 6.5 Tutti i tocchi di palla sono valutati allo stesso modo senza distinzione se primo, secondo o terzo tocco di squadra.
- 6.6 La valutazione di questo fondamentale sarà discrezionale del giudice di gara e dovrà garantire la continuità del gioco.

MV1 e MV2:

6.6.1 È fallo bloccare la palla.

PB:

6.6.2 La palla può, ma non necessariamente deve, essere bloccata.

6.6.3 Non è considerato tocco di palla il tentativo di bloccarla che quindi può essere effettuato con più tocchi reali anche da diversi giocatori. Tuttavia è fallo se, nel tentativo di bloccare la palla, questa viene toccata e poi finisce fuori.

6.6.4 È fallo lanciare la palla che invece deve essere colpita dopo un'autoalzata.

6.6.5 È consentito riprovare l'autoalzata se non si è effettuato il tocco di palla.

6.6.6 È consentito spostarsi dopo aver bloccato la palla e prima di effettuare il colpo.

**REGOLA 7 : INTERAZIONE CON LA RETE**

7.1 La palla che colpisce la rete può essere rigiocata.

7.2 La palla che rimane imprigionata dalla rete è considerata come caduta a terra.

7.3 Il giocatore che tocca la rete commette fallo se disturba il gioco avversario (ad esempio colpisce intenzionalmente la palla mentre è inviata in rete dagli avversari per impedire che possa essere rigiocata) oppure ne trae un vantaggio (ad esempio la usa per saltare).

7.4 Il giocatore che attraversa il piano della rete commette fallo se disturba il gioco avversario.

**REGOLA 8 : SERVIZIO**

8.1 Il servizio è il primo colpo dell'azione che deve avvenire dopo il fischio di autorizzazione dell'arbitro. Se viene effettuato prima del fischio dell'arbitro il gioco va fermato e l'azione ripetuta.

8.2 Nel colpo di servizio la palla deve essere colpita e non lanciata.

8.3 La palla deve essere colpita con una mano o un avambraccio ad altezza inferiore dell'altezza dell'anca.

8.4 Posizione del giocatore al servizio.

8.4.1 MV2: il giocatore al servizio deve avere i piedi a terra e dietro la linea di fondo.

8.4.2 MV1: l'arbitro può valutare, in funzione delle capacità fisiche del giocatore al servizio, di consentirgli di toccare la linea di fondo.

8.4.3 PB: in funzione delle capacità fisiche del giocatore al servizio, l'arbitro può consentirgli di entrare più o meno nel campo.

8.5 Il tocco non intenzionale della linea di fondo, nel momento del colpo di servizio, non è considerato fallo.

8.6 È compito dell'arbitro far sì che il giocatore si metta nella posizione opportuna, aspettando eventualmente a fischiare e invitandolo a correggere la propria posizione.

**REGOLA 9 : MURO**

9.1 È considerato "muro" intercettare la palla proveniente dal campo avverso al di sopra del bordo superiore della rete.

9.2 Il tocco del muro non è conteggiato nei 3 tocchi a disposizione della squadra.

9.3 Non è consentito murare il servizio.

9.4 Non è consentito murare nello spazio avverso.

**REGOLA 10 : INTERRUZIONI DI GIOCO**

10.1 Non sono previsti time-out.

- 10.2 Non sono previste sostituzioni.
- 10.3 In caso di squadra formata da soli 3 giocatori, è consentita alla società la sostituzione di un giocatore infortunato con un giocatore di un'altra squadra della stessa società e di una categoria non superiore.
- 10.4 In funzione di condizioni che rendano le due metà campo fortemente asimmetriche (sole, vento, ecc.) si può stabilire, all'inizio del girone, di effettuare il cambio campo appena una delle due squadre supera la metà del punteggio finale del set.

#### **REGOLA 11 : GIUDICE DI GARA**

- 11.1 L'arbitro non ha a disposizione strutture rialzate.
- 11.2 L'arbitro fischia l'autorizzazione al servizio e la fine del punto.
- 11.3 Alla fine del punto, l'arbitro indica la squadra che ha ottenuto il punto o, in caso di punto non assegnato, il gesto di palla contesa.
- 11.4 Il giudizio dell'arbitro è inappellabile a meno di errori tecnici che devono essere contestati immediatamente facendo intervenire un coordinatore della tappa.
- 11.5 Generalmente l'arbitro esercita anche funzione di segnapunti ma non per questo deve essere permesso che il gioco sia interrotto continuamente per chiedere il punteggio.
- 11.6 In ogni caso, l'arbitro dovrà garantire, con il massimo buon senso, il rispetto delle regole, garantendo prima di tutto il divertimento dei partecipanti.

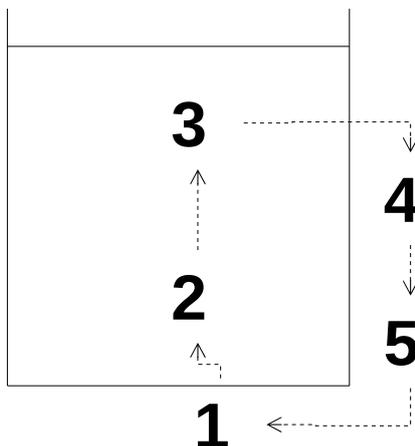
# Note, commenti e figure

## Organizzazione della tappa

- i. Consultare l'indizione per verificare le date di nascita degli atleti per i vari livelli di gioco.
- viii. Il referente non è il responsabile. Se ci sono problemi il referente si rivolgerà ai responsabili di tappa UISP.

## Regolamento

- 3.2 Se l'interferenza è tale da non disturbare il gioco, l'azione non deve essere interrotta.
- 3.6 Consultare l'indizione per eventuali sanzioni in proposito.
- 4.5.2 Esempio della distribuzione dei giocatori, in campo e fuori, per una squadra al servizio.



- 5.3 Il palo di supporto della rete è sempre considerato fuori dal campo di gioco.
- 6.6 Ad esempio è fallo giocare la palla intenzionalmente in bagher con le due mani staccate oppure con i due pugni staccati.
- 9.4 Far attenzione alla regola che differisce da quella della pallavolo.
- 10.2 La squadra in gioco è sempre considerata costituita da tutti i suoi componenti anche se in campo sono solo tre alla volta.