

REGOLAMENTO TECNICO

AREA DI GIOCO

IL TERRENO DI GIOCO È COSTITUITO DA UN RETTANGOLO DI MT. 16X8 DELIMITATO DA LINEE. LA RETE È POSTA A MT. 2,30 E PROVISTA DI ASTE.

ARBITRO

IL RUOLO DELL'ARBITRO SARÀ SVOLTO DALLO STAFF DELL'ORGANIZZAZIONE

SOSTITUZIONI

DURANTE LA GARA È AMMESSO UN NUMERO ILLIMITATO DI SOSTITUZIONI CHE POSSONO ESSERE FATTE SOLTANTO A GIOCO FERMO

POSIZIONE DEI GIOCATORI

NON ESISTE IL FALLO DI POSIZIONE, MA L'ORDINE DI SERVIZIO COMUNICATO AL SEGNAPIUNTI/ARBITRO DEVE ESSERE MANTENUTO DURANTE IL SET. POSSONO MURARE E/O ATTACCARE TUTTI GLI ATLETI DA QUALSIASI POSIZIONE DEL CAMPO.

BATTUTA

I GIOCATORI POSSONO CHIEDERE DIRETTAMENTE AL SEGNAPIUNTI/ARBITRO L'ORDINE DI SERVIZIO; L'EVENTUALE ERRORE DI ROTAZIONE ALLA BATTUTA COMPORTA LA PERDITA DELL'AZIONE. SI PUÒ BATTERE DA QUALUNQUE PUNTO DELLA LINEA DI FONDO. IL GIOCATORE HA A SUA DISPOSIZIONE OTTO SECONDI PER SERVIRE DOPO IL FISCHIO DELL'ARBITRO; SE IL SERVIZIO È ESEGUITO PRIMA DEL FISCHIO DELL'ARBITRO, SI RIPETE L'AZIONE. SE IL PALLONE, DOPO ESSERE STATO LANCIATO O LASCIATO DAL GIOCATORE AL SERVIZIO, CADE A TERRA SENZA TOCCARE LO STESSO GIOCATORE, O VIENE DA QUESTI AFFERRATO, CIÒ È CONSIDERATO COME UN TENTATIVO DI SERVIZIO E, CONSEGUENTEMENTE, SI HA LA PERDITA DELL'AZIONE.

MURO

NELL'AZIONE DI MURO IL GIOCATORE PUÒ TOCCARE LA PALLA ANCHE AL DI LÀ DELLA RETE A PATTO CHE NON INTERFERISCA CON IL GIOCO DEGLI AVVERSARI PRIMA O DURANTE LA LORO AZIONE DI ATTACCO. IL TOCCO A MURO NON VIENE CONTATO COME PRIMO TOCCO QUINDI LA SQUADRA A MURO AVRÀ A DISPOSIZIONE TRE TOCCHI DOPO IL CONTATTO.

TOCCO DI PALLA - PALLEGGIO – PALLONETTO

LA PALLA PUÒ ESSERE TOCCATA CON QUALSIASI PARTE DEL CORPO. PER IL PRIMO TOCCO DI RICEZIONE/DIFESA È PERMESSO UTILIZZARE IL PALLEGGIO. È VIETATO L'AZIONE DI PALLONETTO MA È CONSENTITA LA PALLA SPINTA CON LA PUNTA DELLE DITA, SOLO SE QUESTE SONO UNITE (COLPO DEL COBRA), CON LE NOCCHIE (KNOCKLE), A MANO CHIUSA, IN OGNI CASO IL CONTATTO CON LA PALLA DEVE RISULTARE NETTO. NON VERRANNO FISCHIATE DOPPIE. SE IL TERZO TOCCO AVVIENE IN PALLEGGIO, LA PALLA DOVRÀ ESSERE PERPENDICOLARE ALLE SPALLE.

TEMPI DI RIPOSO

UNICO TIME OUT DI 1 MINUTO A METÀ SET CON CAMBIO CAMPO.

PUNTEGGIO

INCONTRO DA 1 SET A 25 PUNTI NELLE FASI REGOLARI, DALLE FASI SEMIFINALI INCONTRI AL MEGLIO SU 3 SET DA 25 PUNTI

COMPOSIZIONE SQUADRE

4 GIOCATORI IN CAMPO MISTI, COMBINAZIONI ACCETTATE IN CAMPO 2 RAGAZZE + 2 RAGAZZI O 3 RAGAZZE + 1 RAGAZZO.

RISCALDAMENTO

IL TABELLONE GARE NON AMMETTE ALCUN PERIODO DA DEDICARSI AL RISCALDAMENTO DELLE SQUADRE, QUESTE POSSONO RISCALDARSI DURANTE LE PARTITE PRECEDENTI LE LORO NELLE ZONE LIMITROFE AL CAMPO

