

# 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.

## 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 SEGNAPUNTI/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 SEGNAPUNTI/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 FISCHIALE DOPPIE. QUALUNQUE PALLEGGIO VOLTO A MANDARE LA PALLA NEL CAMPO AVVERSARIO DEVE ESSERE EFFETTUATO IN ASSE CON LE PROPRIE SPALLE. (PALLEGGIO ASSIALE).

## 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

SQUADRE COMPOSTE DA UN MINIMO DI QUATTRO GIOCATORI, OBBLIGATORIA LA PRESENZA IN CAMPO DI ALMENO DUE RAGAZZE

## 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