



# Regolamento Pallavolo Mista

## Torneo Pallavolo sotto le stelle

### Cortoghiana

#### Art.1 regole di gioco

##### **GIOCATORI IN CAMPO**

In campo ci dovranno essere obbligatoriamente 3 donne, in caso di mancanza di una donna la squadra carente non potrà inserire uomini in sostituzione (giocherà in 5)

In caso di Mancanza di più donne la squadra perderà l'incontro a tavolino.

Non si possono schierare 3 uomini in linea

##### **TRATTENUTE, ACCOMPAGNATE E DOPPIE**

Ci sarà tolleranza per le giocate in azione di gioco, in difesa o in palleggio, in particolare nella categoria amatori Saranno punite le trattenute e le accompagnate evidenti effettuate nell'attacco.

##### **ALTEZZA DELLA RETE**

La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza nella sua parte superiore di **2,35**.

##### **INVASIONE A RETE**

L'invasione a rete è limitata alla banda superiore della rete e verso chi reca vantaggio nel toccarla (appendersi, appoggiarsi). Le altre invasioni rimangono come da Regolamento Ufficiale.

##### **TIME OUT**

- La durata dei Time Out è di 30 secondi.
- Un Time Out per set: devono essere richiesti dall'allenatore o dal capitano della squadra.
- Nelle Gare al meglio dei 5 Set i time-out saranno due per set, sempre su richiesta dall'allenatore o dal capitano.

##### **SOSTITUZIONI**

- Le sostituzioni possono essere massimo 5 a set (ci si può dare il cambio con lo stesso giocatore liberamente all'interno dello stesso set), come regolamento Fipav.
- Ogni atleta che esce per una sostituzione prima di rientrare deve attendere il trascorrere di una azione di gioco.

##### **VINCERE UN SET**

- Ogni set vinto vale 1 Punto nella Classifica Squadre, i primi 2 set si disputeranno a 25 punti, oppure (26-24; 27-25; ...) fino ad un massimo di 30 punti (se si arriva a 29-29 vince chi si aggiudica il 30° punto).
- il terzo obbligatorio a 15
- Ogni set vinto vale un punto, es 3-0, 3 punti, 2-1 due punti alla squadra che ha vinto e 1 a quella che ha perso indifferentemente da quale set vince.
- Le finali 1-2 posto di entrambe le categorie si disputeranno con la formula 3/5 set

##### **COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA**

- Una squadra si compone da un minimo di 5 Giocatori ad un massimo di 6 giocatori in campo.
- I giocatori non in gioco non devono disturbare il normale svolgimento della Gara.
- Il Riscaldamento degli atleti in panchina si può effettuare durante il tempo di riposo o negli appositi spazi.
- Se degli atleti presenti in lista gara arrivano a gara iniziata, potranno partecipare al set in corso previo riconoscimento da parte del direttore di gara, in qualsiasi momento della partita.

##### **POSIZIONE IN CAMPO**

- Le Posizioni dei Giocatori dovranno essere segnalate all'Arbitro prima dell'inizio di Ogni Set.
- L'arbitro terrà conto delle posizioni basandosi sul turno di battuta.
- Non verranno valutati i "Falli di posizione", a meno che non venga riconosciuto un comportamento antisportivo.

## INGRESSO ED ESECUZIONE DEL SERVIZIO

Le squadre prime dell'inizio di un set, dopo il fischio dell'arbitro, dovranno disporsi in campo, conseguentemente il primo arbitro fischierà l'autorizzazione all'esecuzione del servizio.

- La palla deve essere colpita con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata della/e mano/i.
- È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta.
- È permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarla tra le mani.  
Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio al salto, il battitore 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 cadere fuori dalla zona di servizio o dentro il campo.
- 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.
- Se un giocatore esegue il servizio quando non è il suo turno, verrà dato un punto e il servizio alla squadra avversaria.

## LIBERO (per tutte le Categorie)

- Il LIBERO può essere uno per set e deve essere segnalato al momento della consegna della Formazione.
- In caso di Infortunio e la squadra rimanga in 6, il Libero diventa un giocatore.
- Il LIBERO deve indossare una maglia colore contrastante con quella degli altri compagni di squadra.
- non può effettuare attacchi al di sopra del bordo superiore della rete.
- Egli non può servire, murare o tentare di murare.
- Un compagno di squadra non può completare un attacco al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un "palleggio" del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco (prima linea).
- Le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiate come regolari sostituzioni, Ci deve essere un'azione completata tra due sostituzioni del LIBERO.
- Il LIBERO può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore che era stato da lui sostituito.

## Art.2 ATTREZZATURE ed EQUIPAGGIAMENTO

### EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia e scarpe sportive

Il colore ed il modello delle maglie devono essere uniformi e numerate, consigliamo di avere il numero davanti.

Le scarpe dovranno avere soles in gomma.

### OGGETTI VIETATI

È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.

I Giocatori con problemi oculistici sono invitati ad utilizzare occhiali adatti al Gioco Sportivo.

## Art.3 PARTECIPAZIONE TESSERATI FIPAV

**Amatori Misto** Non possono partecipare tutti gli atleti/e tesserati Fipav o che lo sono stati negli ultimi 2 anni e che hanno partecipato a campionati Fipav agonistici, esclusi le tesserate Fipav che non hanno compiuto i 18 anni , tutti i tesserati/e che hanno compiuto i 55 anni, e 2 atlete maggiorenne tesserate Fipav

**Amatori Misto open** Possono partecipare tutti gli atleti/e tesserati Fipav e non tesserati

## Art.4 RESPONSABILI DELLA SQUADRA

### LISTA GARA

Dovrà essere presentata al direttore la Lista Gara, firmata dal responsabile della squadra, dei tesserati partecipanti e la segnalazione di TESSERATI FIPAV, NUMERI DI MAGLIA, CAPITANO, VICE CAPITANO e consegnata una copia almeno 15 minuti prima dell'orario di inizio:

Le Liste Gara da utilizzare sono esclusivamente quelle fornite dall'organizzazione.

### IL CAPITANO

Va segnalato in lista gara, è responsabile della condotta e della disciplina dei componenti della squadra.

Il capitano e/o il vicecapitano sono autorizzati a parlare con gli arbitri quando l'azione è finita:

- per chiedere spiegazioni sulle decisioni arbitrali, anche da parte dei suoi compagni di squadra.
- per chiedere l'autorizzazione: a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento e a verificare le posizioni delle squadre;
- per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni.

## **Art. 5 LA CLASSIFICA NELLA FASE DI QUALIFICAZIONE**

Al termine della fase di qualificazione, composta da due gironi all'italiana di 4 squadre, si osserverà la graduatoria per dare vita alla fase successiva con le semifinali e finali.

In caso di parità verrà stipulata la "classifica avulsa", fra le squadre interessate, tenendo conto, in ordine:

- A. Miglior quoziente set
- B. Miglior quoziente punti

## **Art. 6 SQUADRA INCOMPLETA, ASSENZA SQUADRA, INTERRUZIONE PARTITA**

Ogni squadra deve presentarsi sul terreno di gioco pronta per la consegna della lista gara per l'orario stabilito in calendario. E' consentita un'attesa massima di 10 minuti dall'orario di gara.

Se il ritardo diventa superiore ai 10 minuti, l'arbitro darà il primo set perso 0-25, dopo tale tempo, l'arbitro darà inizio al secondo set della gara stessa.

Se si ha un ulteriore ritardo di altri 10 min. (20 in totale), la gara sarà data persa a tavolino 3-0 .

Se una squadra viene dichiarata incompleta durante la partita, si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti e la squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

## **Art. 7 CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI**

La condotta scorretta di un componente della squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti.

Lieve Condotta scorretta: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, o ogni atto con espressioni deprecative.

Condotta Offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori.

Aggressione: attacco fisico o aggressivo o comportamento minaccioso.

Da parte dell'arbitro ci potranno essere le seguenti sanzioni: Cartellini Giallo, Rosso, Giallo e Rosso assieme.

### **LIEVE CONDOTTA SCORRETTA (richiamo da parte dell'arbitro)**

Una lieve condotta scorretta non è soggetta a sanzioni. È compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbalmente o con un gesto alla persona o alla squadra per mezzo del capitano in gioco. Questo avvertimento non è una sanzione e non ha conseguenze immediate.

### **AMMONIZIONE (Cartellino Giallo)**

Il Cartellino GIALLO è previsto per ogni condotta maleducata di un componente della squadra, viene punita la propria squadra con un punto ed il servizio alla squadra avversaria.

### **ESPULSIONE (Cartellino Rosso)**

Un componente della squadra che ha un comportamento gravemente antisportivo viene sanzionato con il cartellino ROSSO non può giocare per la restante parte della Gara, viene punita la propria squadra con un punto ed il servizio alla squadra avversaria.

## **Art. 8 Miglior giocatore e miglior giocatrice**

Al fine di decretare la classifica del miglior giocatore e giocatrice del torneo per ogni categoria, al termine della partita ogni responsabile della squadra dovrà indicarci il miglior giocatore e giocatrice della squadra avversaria.