Regolamento tecnico di Pallavolo

(edizione aprile 2014)

Premessa

La disciplina della PALLAVOLO praticata degli atleti tesserati della FISDIR prevede competizioni a carattere esclusivamente promozionale e costituisce un modello di integrazione emozionale e funzionale tra i suddetti atleti e atleti normodotati.
Per quanto non previsto dal presente regolamento si rinvia integralmente al regolamento della Federazione Italiana Pallavolo (FIPAV).
Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina. Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

La disciplina della pallavolo è strutturata secondo il seguente schema regolamentare:

disciplina	***settori***	***classificazione federale***	***campionati italiani***	***Categorie***		
				sportive	***sesso***	***età***
PALLAVOLO	settore promozionale	disciplina sperimentale	sperimentali	base	SI	NO
				avanzato	SI	NO

Requisiti generali di partecipazione alle gare

I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel "Regolamento dell'attività federale" e nel "Regolamento Sanitario e delle Classificazioni" della FISDIR cui si rinvia integralmente.
In particolare si evidenzia:

- Sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti che all'atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" della FISDIR),
- il limite di età per partecipare alle gare promozionali è fissato in 8 anni. L'età deve essere compiuta all'inizio della stagione sportiva, gli atleti ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso di un "certificato di stato di buona salute" previsto per l'attività non agonistica, integrato da un elettrocardiogramma a riposo da effettuarsi all'inizio della stagione sportiva (art. 3 del "Regolamento Sanitario e della Classificazioni" della FISDIR),
- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti "promozionali" (DIRp) nella disciplina della pallavolo (art. 3 del "Regolamento dell'attività federale"),
- gli atleti devono essere in regola con il versamento delle previste "tasse gara" (art. 15 del "Regolamento dell'attività federale".

Le competizioni

Nelle competizioni di pallavolo le formazioni vengono suddivise in due livelli di differente grado di difficoltà sulla base dell'abilità dimostrata dagli atleti attraverso la valutazione che le società sportive devono eseguire ed inviare all'inizio della stagione sportiva alla segreteria federale (allegato A al presente regolamento):

Livello Base:

- formazioni con buone potenzialità tecniche, per le quali si deve prevedere una maggiore elasticità nell'applicazione del

regolamento.

Livello Avanzato:

- formazioni con ottime potenzialità tecniche, é richiesta la conoscenza e il rispetto totale delle regole.

In ogni caso il Responsabile Tecnico della manifestazione ha la facoltà, prima dell'inizio delle gare ufficiali, di rivalutare le squadre per verificare la correttezza del livello di collocazione prescelto e decretare, il passaggio dal livello base all'avanzato e viceversa sulla base delle effettive abilità dimostrate dagli atleti.
Prima di ogni incontro ufficiale, le società provvederanno a compilare il **REFERTO DI GARA** (allegato "B" al presente regolamento), fornendo un'apposita lista degli atleti che intendono schierare, completa dei dati anagrafici e degli estremi del tesseramento degli atleti, dei tecnici e dei dirigenti.

Formula svolgimento manifestazioni

La formula di svolgimento delle manifestazioni sarà determinata dal numero di squadre iscritte.

L'arbitro

Le competizioni di pallavolo possono essere dirette da un solo arbitro preposto ad assicurare il corretto svolgimento della manifestazione che può essere di estrazione della FSN CONI corrispondente che di un Ente di Promozione Sportiva a condizione che in quest'ultimo caso l'EPS abbia istituito l'albo dei giudici di gara.
L'arbitro ha completa autonomia giudicante e competenza esclusiva nell'applicare le regole contenute nel presente regolamento, nei regolamenti particolari delle manifestazioni e nelle disposizioni degli organi federali competenti, senza alcun vincolo di subordinazione.
In ogni competizione l'arbitro deve essere obbligatoriamente affiancato da un "Responsabile Tecnico" che ha il compito di sovrintendere al corretto svolgimento delle gare, rivalutare le squadre per verificare la correttezza del livello di collocazione prescelto e interfacciarsi con l'arbitro dell'incontro.

Reclami

I reclami non sono mai ammissibili per errore tecnico degli arbitri e/o degli ufficiali di campo, vanno trasmessi al Giudice Unico che seguirà le procedure previste dal Regolamento di Giustizia Federale.

Classifiche e premiazioni

In tutte le manifestazioni di pallavolo autorizzate, sia in ambito periferico che in ambito nazionale, per ogni Livello (Base e Avanzato) sarà stilata una Classifica Assoluta di squadra, maschile e femminile.
Le premiazioni devono essere effettuate per ogni livello con Coppa e medaglie d'oro, d'argento e bronzo alla 1°, 2° e 3° squadra classif icata e medaglia di partecipazione per tutti gli altri atleti.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

REGOLA 1 – IL RETTANGOLO DI GIOCO

Il campo deve essere di dimensioni regolamentari (18 m. x 9 m.).
Le due metà campo sono divise da una **rete alta 224.** e presenta le seguenti delimitazioni:

1.1 la linea di metà campo
1.2 la linea di attacco (3 m.)
1.3 la linea di fondo campo

REGOLA 2 – PALLONI DI GIOCO

I palloni sono di cuoio e di misura regolamentare FIPAV.

REGOLA 3 – COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

3.1 le squadre dovranno essere formate da atleti DIR ed uno o due giocatori partner (atleti normodotati) a secondo del livello;
3.2 a referto si possono iscrivere massimo 10 giocatori più 1+1 partner per il livello Avanzato; e massimo 9 giocatori più 2+1 partner per il livello Base. Ogni squadra può schierare in campo un minimo di 5 giocatori più un partner nel livello Avanzato e 4 giocatori più due partner nel livello Base;
3.3 le squadre potranno essere miste, maschili o femminili. Se la squadra è mista viene comunque identificata nella sessione maschile. La categoria di età è UNICA.
3.4 Il partner deve avere una maglia di colore diverso da tutti gli altri. La sua funzione sarà di:
- √ sostenere i giocatori nella costruzione dell'azione
- √ assecondare i giocatori ad effettuare la rotazione
- √ segnalare le sostituzioni all'arbitro
- √ il partner non può rilanciare la palla nel campo avversario pena segnalazione di fallo di rilancio del partner, con conseguente assegnazione del punto alla squadra avversaria;

3.5 Nel livello Base i 2 partner occupano le posizioni di centro avanti e centro dietro (zona 3 e 6); nel livello Avanzato il partner occupa la posizione di centro dietro (zona 6). I partner non effettuano la rotazione e non possono battere, murare e rilanciare la palla nel campo avversario, pena segnalazione di fallo di rilancio del partner;
3.6 Gli altri elementi della squadra non schierati nella formazione iniziale (massimo 6) faranno parte delle riserve e potranno essere impiegati per la sostituzione dei giocatori presenti in campo.

REGOLA 4 – MODALITÀ DI EFFETTUAZIONE DELLE SOSTITUZIONI

4.1 La sostituzione viene effettuata a gioco fermo mediante segnalazione all'arbitro (con gesto convenzionale come da regolamento tecnico internazionale);
4.2 La sostituzione può essere richiesta o dal partner presente in campo oppure dal tecnico della squadra presente in panchina;
4.3 Lo spazio dove avviene il cambio è in prossimità della linea dei 3 m.;
4.4 Non c'è limite di sostituzione dei giocatori/ici presenti in campo, rispettando la regola FIPAV che il sostituto può rientrare solo al posto di quello che era entrato al posto suo;
4.5 Il partner può essere sostituito solo da un altro atleta partner inserito a referto.

REGOLA 5 – DURATA DELLA PARTITA

5.1 Le partite si svolgeranno al meglio di 3 set; il 3° set si svolgerà soltanto se le due squadre dovessero vincere ciascuna un set;
5.2 il set viene vinto dalla squadra che conquista per prima 25 punti; il terzo set si gioca al meglio dei 15 punti;
5.3 in caso di punteggio 24-24 si continuerà il gioco fino a quando una delle due squadre non riuscirà a conquistare 2 punti di distacco (es. 26-24; 27-25…);
5.4 non è previsto il cambio palla per cui i set verranno giocati rispettando la formula del tie-break;
5.5 durante lo svolgimento del set il partner presente in campo e/o il Tecnico della squadra presente in panchina possono richiedere utilizzando gesto convenzionale un massimo di 2 Time-Out della durata di 30".

REGOLA 6 – MODALITÀ DI CONQUISTA DEI PUNTI

Il punto viene conquistato dalla squadra che riesce a far cadere la palla nel campo avversario direttamente dalla battuta o su azione di gioco.
L'azione si può svolgere con un massimo di 3 tocchi *per il livello base e 3 tocchi per il livello avanzato* utilizzando i fondamentali della pallavolo o le modalità di toccare il pallone permessi dal regolamento tecnico internazionale (es. pallonetto con una mano, tuffo, rullata ecc.)

REGOLA 7 – FONDAMENTALI

I fondamentali che si possono utilizzare per cominciare il gioco, per costruire l'azione per fermare l'azione avversaria sono:

BATTUTA
Viene utilizzata per iniziare il gioco.
La palla deve essere colpita obbligatoriamente con il tocco netto di una sola mano.
E' obbligatoria la battuta dal basso nel livello Base, mentre nel livello Avanzato si può battere dal basso e dall'alto a discrezione del giocatore. La battuta deve essere effettuata da fondo campo (9 metri) sia nel livello Base che nel livello avanzato.

PALLEGGIO
Si può utilizzare in qualsiasi momento del gioco.
Nelle partite di **livello Base** l'arbitro cercherà di essere il meno fiscale possibile rispetto ai falli di: trattenuta (accompagnata) e doppia (tocco non simultaneo delle due mani).
Nelle partite di **livello Avanzato**, invece, saranno segnalati falli di trattenuta e doppia.

BAGHER
E' il fondamentale che può essere usato in risposta alla battuta avversaria e all'attacco avversario. Si può utilizzare in qualsiasi momento del gioco e non comporta falli.

SCHIACCIATA
Viene utilizzata per concludere l'azione. Si effettua in salto con il tocco netto di una sola mano. Non si può effettuare in risposta alla battuta avversaria..

MURO
È Il fondamentale che può essere utilizzato per contrastare unicamente l'attacco degli avversari.

REGOLA 8 – INFRAZIONI TECNICHE

FALLO DI 4 TOCCHI

L’azione deve essere conclusa con un massimo di 3 tocchi. Il muro non è considerato tocco. Se la palla tocca la rete l’azione può essere ripresa considerando il numero dei tocchi fino al momento effettuato.

FALLO DI TRATTENUTA
Si verifica quando la palla è fermata parzialmente o completamente da uno dei giocatori presenti in campo.

FALLO DI INVASIONE DI PIEDE IN BATTUTA
Si verifica quando la palla effettuando il fondamentale della battuta è colpita toccando con uno o entrambi i piedi la zona di campo oltre il limite minimo dei 9 m.
Nel livello Base il fallo di invasione di piede si fischia solo se tutto il piede oltrepassa la linea di fondo campo.

FALLO DI DOPPIA
Si verifica quando un giocatore tocca la palla due volte consecutivamente.

FALLO DI ROTAZIONE
Si verifica quando non viene rispettata la rotazione, ossia quando i componenti della squadra iniziale o le loro sostituzioni non rispettano i 5 cambi della rotazione.

FALLO DI RILANCIO DEL PARTNER
Si verifica quando il **partner** presente in campo rilancia la palla direttamente nel campo avversario.

Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda al regolamento tecnico ufficiale della FIPAV.

Allegato B

LISTA GARA PALLAVOLO

Società Sportiva_____

Manifestazione_____

Luogo_____**Data**_____

Il sottoscritto Rappresentante della società dichiara sotto la propria responsabilità che i nominativi sotto elencati sono stati regolarmente tesserati nei termini e con le modalità previste dai Regolamenti vigenti.

ELENCO TESSERATI DA ISCRIVERE SUL REFERTO DI GARA

Gara n°_____ data_____ ora_____ ___ colore maglia_____

GIOCATORI/GIOCATRICI:

n°tessera	n°maglia	cognome e nome	data di nascita (GG/MM/AA)	Livello Base	Livello Avanzato	Partner

STAFF Tecnico Dirigenziale:

n°tessera	qualifica	cognome e nome	data di nascita (GG/MM/AA)	Documento identità

Firma leggibile Rappresentante società