



Mattei Sport

Regolamento del TORNEO DI PALLAVOLO

MODIFICHE AL REGOLAMENTO FEDERALE

La Partita

- 1 Sono aboliti i set. L'incontro dura 30 minuti con cambio campo al quindicesimo minuto. Il punteggio è unico e vince la squadra che allo scadere dei 30 minuti ha ottenuto un vantaggio di almeno due punti. La partita non può terminare in parità.
- 2 Se allo scadere del 30° minuto le squadre sono in condizioni di parità o con un solo punto di scarto, si procede come segue:
 - A nel caso in cui la campanella di fine ora non sia ancora suonata, si procede con il gioco fino ad ottenere i due punti di scarto
 - B nel caso sia terminata l'ora di lezione l'arbitro esamina il punteggio: se risulta un solo punto di scarto assegna la vittoria alla squadra con più punti, se le squadre sono in parità autorizza una singola azione di gioco al fine di ottenere punteggi differenti.
 - C solo per il biennio: nella fase di ritorno del primo turno, l'arbitro dovrà tener conto dei risultati dell'andata, affinché si possa con certezza determinare la squadra che passerà il turno. Pertanto, a parità di vittorie e di punteggio, **DOVRA' FAR PROSEGUIRE IL GIOCO FINO ALLA REALIZZAZIONE DI DUE PUNTI DI SCARTO.** (ad esempio, andata 50 a 40; ritorno 40 a 50: in questo caso è necessario far proseguire il gioco)
- 3 Lo strumento ufficiale per il calcolo del tempo è l'orologio della palestra. Il fischio di inizio per ogni fascia oraria è fissato ai seguenti orari: 8.17 - 9.07 - 9.57 - 10.47 - 11.52 - 12.42 - 13.40
- 4 La finale del triennio si svolgerà invece secondo le regole federali al meglio dei 3 set.

La Squadra

- 1 La squadra è composta di 8 elementi di una stessa classe, 5 maschi e 3 femmine. Durante il gioco almeno due ragazze devono essere in campo. In ogni caso è ammesso in panchina un solo ragazzo.
- 2 La lista dei giocatori viene presentata e registrata sul referto di gara al momento della partita. La lista non è vincolante per le successive partite, ciò vuol dire che una classe può presentare giocatori completamente diversi ad ogni incontro

- 3 La squadra comprende alunni provenienti dalla medesima classe, non è possibile per nessuna ragione iscrivere alunni di classi diverse. L'infrazione a questa norma comporta la perdita dell'incontro a tavolino.
- 4 In caso di infortunio o espulsione una squadra può giocare anche con 5 giocatori.

Sostituzioni

Durante l'incontro la squadra può effettuare tutte le sostituzioni che ritiene opportune con l'alunno in panchina osservando però la seguente regola:

fra una sostituzione e l'altra deve intercorrere almeno un'azione di gioco.

In altre parole se un alunno viene sostituito, non può contestualmente andare a sostituire un altro compagno. Deve invece uscire dal campo e attendere almeno un'azione di gioco per poter rientrare al posto dello stesso giocatore che lo ha sostituito oppure di un altro.

Abbigliamento

Non sono ammessi in campo atleti sprovvisti della tenuta sportiva necessaria. E' responsabilità del capitano controllare, prima della partita, l'abbigliamento dei giocatori, facendo particolare attenzione alla eventuale presenza di gioielli, piercing o altro tipo di accessori CHE SONO TASSATIVAMENTE VIETATI per ragioni di sicurezza. Qualora l'arbitro rilevi ad inizio partita o durante la stessa una infrazione a questa regola, assegnerà alla squadra responsabile un ritardo di gioco (con punto per gli avversari); il giocatore deve essere sostituito senza ulteriori perdite di tempo e potrà far rientro in campo solo se dotato di idonea tenuta.

Falli

Il tocco di piede è consentito soltanto per il primo tocco. Se il giocatore tocca il pallone con il piede nel secondo o terzo tocco a disposizione della squadra l'arbitro fischierà il fallo.

Riscaldamento

I giocatori devono provvedere autonomamente al riscaldamento pre-gara.

In ogni caso l'arbitro non può dare inizio all'incontro se considera inadeguato il riscaldamento.

Si invitano pertanto gli studenti ad essere rapidi e ben organizzati nello svolgimento delle operazioni che precedono la partita. Altrimenti potrebbero non avere il tempo necessario per concluderla entro l'ora di lezione così da doversi accontentare del punteggio raggiunto.

Ripescaggio

In questo torneo sono previsti alcuni ripescaggi per completare il tabellone. Le squadre saranno ripescate con la seguente procedura: si considera il numero di vittorie realizzate in quella fase (solo per il triennio); in caso di parità si considera la MINOR differenza punti totale realizzata in quella fase; in caso di ulteriore parità si considera la SOMMA dei punti totalizzata in quella fase; in caso di ulteriore parità si procede al sorteggio.

Per tutte le altre regole si fa riferimento al codice di gara della federazione italiana pallavolo.

GIUDICI DI GARA

L'arbitro è affiancato nel suo lavoro da un secondo arbitro, quando possibile, e dai 2 Segnapunti.

Il segnapunti è un alunno non giocatore della classe che partecipa alla partita.

Ogni squadra deve presentarsi all'incontro con il proprio segnapunti.

Il segnapunti registra sul referto i nomi dei giocatori.

Durante l'incontro i due segnapunti si dividono i compiti: uno si occupa di registrare i punti sul referto e l'altro di aggiornare il tabellone dei punti. Al cambio campo le parti si invertono.

Sul retro del referto vanno registrate anche le eventuali sanzioni.

Il segnapunti ha altresì il compito di tenere informata la classe sulle date degli incontri, verificare che siano stati scelti i giocatori, preavvisare l'insegnante in orario appena possibile, preparare la lista dei giocatori, far registrare sul registro di classe i nomi degli alunni che devono recarsi in palestra.

RECLAMI

È istituito il Comitato Sportivo. Ne fanno parte DUE insegnanti di educazione fisica, scelti di volta in volta fra coloro che non sono coinvolti nella partita contestata e DUE delegati dell'assemblea studentesca, che non siano coinvolti nella partita contestata. Nel caso non sia raggiunta una decisione a maggioranza, sarà coinvolta la preside.

Le squadre possono presentare reclamo formale entro 15 minuti dal termine della partita. Si ricorda che entrare nel merito di una decisione arbitrale relativa ad un fallo è, nella maggior parte dei casi, impossibile. Pertanto consigliamo di presentare ricorso solo quando si dovessero riscontrare particolari irregolarità nello svolgimento dell'incontro.

I ricorsi devono descrivere nel dettaglio l'irregolarità e riceveranno risposta dal Comitato Sportivo.

Condotta sportiva

I giocatori, la tifoseria e il pubblico presente sono tenuti ad osservare le regole internazionali del FAIR PLAY

Solo il capitano della squadra può rivolgersi all'arbitro per chiedere chiarimenti.

In ogni caso la decisione dell'arbitro non è contestabile.

Il capitano può far presente il proprio dubbio su una decisione dell'arbitro, ma dopo aver ricevuto la spiegazione deve riprendere posizione in campo senza ulteriori discussioni.

Comportamenti irrispettosi nei confronti del giudice di gara saranno sanzionati, secondo la gravità, con un' ammonizione, con la perdita dell'azione o con l'espulsione dell'alunno.

La bestemmia e l'insulto comportano l'immediata espulsione senza altro danno per la squadra.

Parolacce, espressioni volgari e offese generiche comportano la perdita dell'azione e un punto viene aggiudicato alla squadra avversaria. Se lo stesso comportamento viene ripetuto l'alunno sarà espulso.

Un comportamento aggressivo e violento determina l'immediata squalifica, senza altro danno per la squadra e l'alunno non potrà partecipare ai successivi incontri della propria classe.

Il giocatore espulso o squalificato deve allontanarsi dalla palestra e fare immediatamente rientro in classe.

RITARDI DI GIOCO

Si ricorda agli alunni la regola del "ritardo di gioco", tanto più importante in questo torneo considerando che le partite sono a tempo. Ogni comportamento che abbia come effetto quello di ritardare la ripresa del gioco, comporta una sanzione che consiste la prima volta in un richiamo e le successive nella perdita dell'azione con assegnazione di un punto alla squadra avversaria. Si consiglia pertanto di fare particolare attenzione ai cambi.

PUNTI CLASSIFICA

La squadra vincente ottiene 5 punti per ogni giocatore e 2 punti per il proprio segnapunti.

La squadra perdente ottiene 3 punti per ogni giocatore e 2 punti per il proprio segnapunti.

A questi punti va aggiunta la "dote fair-play" che consiste in 1 punto per ogni giocatore (massimo 8 punti). Se la condotta sportiva è regolare, se il comportamento del pubblico è corretto, tale dotazione concorre integralmente al calcolo della classifica individuale e per classe. Qualora l'arbitro sanzioni un giocatore con il cartellino rosso o con l'espulsione, questi perde il proprio punto fair play; se la squadra conduce il gioco in modo generalmente indisciplinato, maleducato ma l'arbitro non può sanzionare singoli comportamenti, il collegio arbitrale può decidere di sottrarre i punti fair-play. Se i sostenitori della squadra assumono atteggiamenti contrari al fair-play, l'arbitro può penalizzare la squadra sottraendo i punti fair-play.

Queste decisioni sono riportate sul retro del referto.

Ad esempio: classe vincente e condotta regolare

(5punti +1) X 8 giocatori +2(segnapunti)=50

classe vincente con 2 cartellini rossi

(5punti+1) X 8 giocatori + 2(segnapunti) -2(penalità fair play)= 48

classe perdente condotta regolare ma pubblico sostenitore scorretto

(3punti+1) X 8 giocatori + 2(segnapunti) -8(penalità fair play)=26

N.B. i ritardi di gioco non comportano penalità fair-play

Le classi vincitrici del torneo ottengono un ulteriore bonus di 5 punti per ogni giocatore della finale.