



2016 C.S. – 06

## CAMPIONATI STUDENTESCHI 2016 24° Trofeo "PRIMAVERA Pallavolo San Lazzaro ZINELLA VIP 1, 2, 3,.... Volley"

La Pallavolo San Lazzaro Zinella VIP ed il Comitato Provinciale F.I.P.A.V. (Federazione Italiana Pallavolo) organizzano, in collaborazione con l'Organismo Provinciale per lo Sport a Scuola dei Campionati Studenteschi 2016, il **24° Trofeo "PRIMAVERA Pallavolo San Lazzaro ZINELLA VIP 1, 2, 3, .... Volley"**

La partecipazione, aperta agli alunni ed alunne delle Scuole Medie e degli Istituti Comprensivi nati/e negli anni 2004 - (2005), è per squadre miste come previsto dal sotto indicato regolamento.



### REGOLE DEL GIOCO

Il 4 / 4 è un gioco propedeutico alla pallavolo 6 contro 6.

Questa manifestazione per le scuole è riservata ai nati/e nel 2004/2005.

#### 1) SCOPO DEL GIOCO

Due squadre si disputano un pallone al di sopra di una rete.

Ogni squadra tenta di inviare e far cadere il pallone sul terreno avversario. La squadra avversaria tenta di impedirlo.

#### 2) COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Ogni squadra presenta in ogni set 4 giocatori in campo e 2 fuori.

I giocatori fuori subentrano obbligatoriamente ai compagni che hanno acquisito il diritto alla battuta.

Le squadre sono miste. Ogni squadra ha in campo 2 ragazzi e 2 ragazze.

Il cambio di battuta deve essere effettuato senza alterare la composizione della squadra (maschio con maschio e femmina con femmina). E' ammessa la sostituzione per infortunio.

Non saranno ammesse alla disputa dell'incontro squadre con meno di 6 giocatori o che non rispettino le composizioni sopra scritte. Ogni squadra può presentarsi con un elenco atleti composto al massimo da 10 giocatori.

Alle partite di Finale è obbligatorio giocare con le pettorine del Kit Kinder.

#### 3) IL CAMPO, LA RETE, IL PALLONE

Il campo di gioco è un rettangolo che misura metri 15 x 7,5 diviso a metà da una rete alta metri 2,10.

La linea che separa la zona di attacco da quella di difesa è posta a m. 3 da quella di metà campo.

I palloni saranno messi a disposizione dalla società organizzatrice e saranno o in materiale plastico o in pelle morbida adatta all'età ed alle capacità dei partecipanti. Nel caso in cui due squadre prediligano ciascuna un pallone diverso dall'altra, sarà usato il pallone più leggero (sempre nell'ambito di quelli consentiti dal presente regolamento).

#### 4) POSIZIONE DEI GIOCATORI

I giocatori si piazzano nel loro campo occupando 4 zone:

2 in prima linea (zona di attacco)

2 in seconda linea (zona di difesa)

Le regole riguardanti le posizioni e i falli di seconda linea corrispondono a quelle della pallavolo.

Ufficio Educazione  
Fisica  
Via De' Castagnoli, 1  
0513785280/1/2  
uef@istruzioneer.it



5) IL SERVIZIO

La palla è messa in gioco dal giocatore di turno che si posiziona dietro la linea di fondo.

Il giocatore colpisce la palla "con una mano dal basso" (battuta di sicurezza, la palla deve essere colpita al di sotto della spalla) in modo che essa sorvoli la rete e cada nel campo avversario.

Il giocatore non può entrare in campo né toccare la linea di fondo prima di aver colpito la palla.

Per essere valida la palla di servizio non deve toccare un compagno di squadra, né un altro ostacolo al di sopra o al lato del campo, né cadere al suolo al di fuori del terreno di gioco.

Quando la palla di servizio tocca la rete, ma passa comunque nel campo avversario, l'azione continua.

Dopo la battuta la palla è considerata in gioco fino al fischio dell'arbitro.

6) TOCCO DELLA PALLA

Il contatto del giocatore con la palla può avvenire con qualsiasi parte del corpo.

Ogni squadra ha a disposizione un massimo di tre tocchi per rimandare la palla nel campo avversario.

Il tocco a muro non è conteggiato.

7) GIOCO A RETE

I giocatori non devono mai toccare la rete né superarla sul piano verticale per toccare la palla tranne che in azioni di muro.

Il contatto con la rete non è considerato fallo quando un giocatore non intento a giocare la palla, tocca accidentalmente la rete.

8) IL PUNTEGGIO

Si gioca con il Rally point system: per ogni azione viene assegnato un punto, sia che vinca la squadra al servizio che quella in ricezione; in questo caso, oltre a conquistare un punto, la squadra acquisisce anche il diritto a servire, ruotando di una posizione in senso orario.

La gara ha durata di tre sets (3-0, 2-1, 1-2, 0-3).

Ogni set ha valore di un punto in classifica.

Una squadra vince un set quando giunge al dodicesimo punto ed ha almeno due punti di scarto (12 - 10, 13 - 11, 14 - 12). In ogni caso il set termina al raggiungimento del 14° punto (14 - 13).

In caso di parità di classifica sarà valido nell'ordine: lo scontro diretto, il quoziente set poi il quoziente punti.

Nella fase finale le partite verranno giocate al meglio di due sets su tre.

9) L'ARBITRAGGIO

L'arbitro fa osservare le regole di gioco.

Egli dirige fischiando l'inizio del gioco e le interruzioni conseguenti al mancato rispetto delle regole.

Le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.

10) Per quanto non previsto nel presente regolamento, vige il regolamento tecnico della F.I.P.A.V.

11) Le iscrizioni devono pervenire entro e non oltre **martedì 5 aprile** a:

UFFICIO V - Ambito Territoriale di Bologna - via e-mail

UFFICIO ED. FISICA – [uef@istruzioneer.it](mailto:uef@istruzioneer.it)

ZINELLA SEGRETERIA [info@sanlazzaropallavolo.com](mailto:info@sanlazzaropallavolo.com) tel. 335.7026544

Il Presidente dell'OPSS

Il Dirigente

Giovanni Schiavone

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi  
e per gli effetti dell'art. 3, c. 2 D.Lgs n. 39/93