



federazione italiana sport paralimpici  
degli intellettivo relazionali

# **Regolamento tecnico di Pallavolo**

*(edizione novembre 2023)*

## Premessa

La disciplina della PALLAVOLO praticata dagli 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](http://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:

<i>disciplina</i>	<i>settori</i>	<i>classificazione federale</i>	<i>campionati italiani</i>	<i>Categorie</i>		
				<i>sportive</i>	<i>sessu</i>	<i>Età</i>
PALLAVOLO	settore promozionale	disciplina promozionale	promozionali	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 intellettuale (art. 2 del “Regolamento Sanitario e delle 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 idoneità alla attività sportiva non agonistica ai sensi del D.M. 24 aprile 2013. L’atleta è tenuto a sottoporsi a controllo medico annuale che comprende obbligatoriamente la misurazione della pressione arteriosa e l’effettuazione di un elettrocardiogramma a riposo. In caso di sospetto diagnostico il medico certificatore può avvalersi della consulenza del medico specialista del medico dello sport o dello specialista di branca. (art. 3 del “Regolamento Sanitario e delle 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. 14 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):

### 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.

Una Società Sportiva può iscrivere un massimo di n.2 squadre nel livello base e n.2 nel livello avanzato, (es. Squadra A e Squadra B); gli atleti iscritti della squadra "A" non potranno partecipare alla manifestazione con la squadra "B" e viceversa.

## 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

Il reclamo avverso una decisione del Giudice di Gara deve essere presentato al Giudice di Gara stesso, per iscritto, a firma di un dirigente e/o tecnico regolarmente tesserato FISDIR per la propria

società sportiva per la stagione sportiva corrente, congiuntamente al versamento della tassa pari ad € 200,00 da effettuarsi in contanti, entro 30 minuti dall'esposizione dei risultati della relativa gara. Il Giudice decide su tutti i reclami e qualora il reclamo sia accolto la tassa verrà restituita.

## 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 classificata 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.

## **REGOLA 9 – PASSAGGIO DI LIVELLO**

La squadra vincente del Livello Base viene promossa, nella stagione sportiva successiva, al livello avanzato, mentre l'ultima squadra classificata al livello avanzato, nella stagione sportiva successiva, retrocede al livello base.

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

## **REGOLA 10 – FIGURE TECNICHE PER LO SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA**

Sulla base del presente Regolamento Tecnico, la FISDIR ha individuato le figure necessarie e funzionali alla concreta realizzazione e svolgimento dell'attività sportiva della pallavolo, in ambito societario e/o federale.

Per la consultazione dell'elenco delle mansioni riferite a tali figure, che costituisce parte integrante del presente Regolamento Tecnico, si rinvia all'Allegato D del Regolamento Attività Federale.

## La valutazione del singolo atleta e della squadra

Per definire il livello (base o avanzato) di ciascun giocatore, così come richiesto dalla FISDIR, deve essere condotta dal tecnico di ciascuna squadra, una valutazione sui fondamentali di gioco: alzata, ricezione, attacco e servizio Float. Per ciascun fondamentale è stata predisposta una Checklist di valutazione (vedi più avanti) dove ogni fondamentale viene valutato attraverso tre item: per ciascun item si attribuisce un punteggio che può andare da un minimo di 1 punto a un massimo di 5 punti in base a come viene eseguito il fondamentale.

La somma dei punti ottenuti nei 3 item di ciascun fondamentale di gioco rappresenta il punteggio complessivo di tale fondamentale e dovrà essere riportato nella seguente tabella riassuntiva:

<b>Nome:</b>	<b>Cognome:</b>
<b>Complessivo Alzata</b>	
<b>Complessivo Ricezione</b>	
<b>Complessivo Servizio Float</b>	
<b>Complessivo Attacco</b>	
<b>Punteggio Finale</b>	

Dalla somma dei vari punteggi complessivi di ciascun fondamentale si ottiene un Punteggio Finale.

L'interpretazione da dare al punteggio finale ottenuto, è riportata nella seguente tabella:

Punteggio finale	Livello di padronanza tecnica
Da 12 a 36 punti	Livello base
Da 37 a 60 punti	Livello avanzato

Dalla valutazione dei singoli giocatori è poi possibile ricavare la valutazione della squadra, per far questo si dovrà compilare la scheda 1 dove dovranno essere riportati tutti i nominativi dei giocatori a partire da quello che avrà ottenuto il punteggio più alto a quello che avrà ottenuto il punteggio più basso.

Nominativo	Punteggio	Livello
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nome: Cognome:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
La Società: _____	è di livello: _____	

**La squadra sarà di livello avanzato se nel proprio gruppo risulteranno essere presenti minimo 5 giocatori di livello avanzato (quindi con un punteggio finale tra 37 e 60) diversamente la squadra sarà di livello base.**



## Checklist Alzata

Valutazione tecnica: Alzata	Esercizio: Eeguire da posto 3 una serie di 10 alzate in posto 4, su palla che viene lanciata "precisa", da posto 5. Sbarrare per ciascun Item, la modalità che si riscontra più ricorrente.				
Nome del giocatore	Punti 1	Punti 2	Punti 3	Punti 4	Punti 5
<b>Item1</b> <b>Spinta e precisione</b>	Spinta non contemporanea delle braccia o prevalente di una delle due	Alzata corta	Alzata staccata da rete o troppo attaccata alla rete	Alzata lunga	Alzata corretta
<b>Item 2</b> <b>Posizione delle mani</b>	Alzata con le mani diritte (non viene descritto il cuore rovesciato)	Alzata con impatto della palla dietro la testa	Gomiti troppo larghi che portano ad avere indici troppo distanti tra loro	Alzata con le mani sotto la fronte	Alzata con posizione delle mani corretta
<b>Item 3</b> <b>Tocco di palla</b>	Il tocco avviene col palmo delle mani	Dita troppo rigide al momento del tocco della palla	Gomiti troppo stretti e palla che non viene palleggiata con tutte le dita	Assenza del lavoro dei polsi in entrata della palla	Tocco corretto

### Checklist Ricezione

Valutazione tecnica: Ricezione	Esercizio: Eseguire una serie di 10 ricezioni. Sbarrare per ciascun Item, la modalità che si riscontra più ricorrente.				
Nome del giocatore  _____	Punti 1	Punti 2	Punti 3	Punti 4	Punti 5
<b>Item 1</b> <b>Spinta con le gambe</b>	Ricezione con spinta degli arti inferiori su un piano troppo arretrato	Non si piegano le gambe	Distensione completa delle gambe a fine esecuzione del bagher	Le gambe non spingono	Spinta corretta
<b>Item 2</b> <b>Piano di rimbalzo</b>	Braccia che si aprono al contatto con la palla	Bagher che viene eseguito con mani unite e gomiti flessi	Palla colpita da posizione delle braccia troppo basse o troppo alte	Bagher che parte dalla pancia e le braccia si muovono oltre l'altezza delle spalle	Piano di rimbalzo corretto
<b>Item 3</b> <b>Posizionamento sotto la palla</b>	Piedi a papera o scorretto appoggio dei piedi al suolo (ad es: troppo sulla parte interna)	Ricezione con piedi troppo vicini o troppo distanti	Busto o troppo alto o troppo basso	Palla ricevuta non in mezzo al corpo	Posizione corretta

### Checklist Servizio Float

<b>Valutazione tecnica: Servizio Float</b>	<b>Esercizio: Eeguire una serie di 10 Servizi Float piedi a terra Sbarrare per ciascun Item, la modalità che si riscontra più ricorrente.</b>				
<b>Nome del giocatore</b>	Punti 1	Punti 2	Punti 3	Punti 4	Punti 5
<b>Item 1 Lancio della palla</b>	Lancio basso	Lancio con gomito flesso che porta la palla sopra la testa e ciò fa ruotare la palla	Lancio al centro del corpo che costringe a compensare con un colpo esterno della palla	Lancio troppo alto che fa acquistare velocità alla palla che scende e così l'impatto diventa impreciso	Lancio corretto
<b>Item 2 Forza</b>	La palla non arriva alla rete	La palla non oltrepassa i tre metri	La palla arriva debole sui 5/6 metri	La palla oltrepassa la linea di fondo campo	Battuta con elevata velocità di servizio
<b>Item 3 Colpo</b>	La palla viene colpita a mano molle	La palla viene colpita sotto	Al momento del contatto con la palla la mano e il polso non si bloccano	Azione corretta	La battuta è orientata su una zone specifica del campo

## Checklist Attacco

Valutazione tecnica: Attacco	Esercizio: Eseguire una serie di 10 attacchi da zona 4 Sbarrare per ciascun Item, la modalità che si riscontra più ricorrente.				
Nome del giocatore	Punti 1	Punti 2	Punti 3	Punti 4	Punti 5
Item 1 Rincorsa e salto	Attacco da fermo senza saltare	Saltare troppo in avanti o troppo vicino a rete	Rincorsa in anticipo o in ritardo rispetto l'alzata	Attacco con un solo passo di rincorsa	Attacco col tempo giusto
Item 2 Punto d'impatto	Colpo sulla palla con braccio non esteso	La mano non avvolge bene la palla al momento del colpo	La palla viene colpita nella parte inferiore	La palla viene colpita correttamente	L'attacco viene orientato
Item 3 Intensità del colpo	La palla oltrepassa la rete con traiettoria dal basso verso l'alto	La palla viene facilmente ricostruita	La palla viene attaccata con forza, ma fuori campo perché non si chiude il colpo	La palla viene attaccata con forza	Scelta del colpo d'attacco (schiacciata o pallonetto)



**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