

# PALLACAMBIO Torneo di Istituto classi Prime

## SCOPO DEL GIOCO

Far cadere la palla nel campo avversario, lanciandola al di sopra della rete

## CAMPO DI GIOCO E MATERIALE

Campo di pallavolo - pallone di pallamano - rete alta 2 metri

## NUMERO GIOCATORI

La classe si divide in due squadre. Sette giocatori vanno in campo, gli altri si dispongono in zona entrata ed effettueranno il loro cambio con le modalità descritte nella figura 1

Nessuno può giocare in due squadre (possibile solo nel caso che la classe abbia meno di 14 alunni presenti).

Prima dell'inizio di ogni incontro il responsabile della classe dovrà presentare l'elenco delle due squadre, utilizzando il modulo predisposto, che sarà a disposizione degli arbitri.

## DURATA DEGLI INCONTRI:

In ogni incontro si giocano quattro partite: ognuna delle due squadre di una classe si incontra con le altre due della classe avversaria; ogni partita dura fino a quando una squadra raggiunge i 15 punti.

## TRATTAMENTO DEL PALLONE:

SI PUO' lanciare il pallone con una o due mani

SI PUO' tenere il pallone in mano e muoversi liberamente con questo

SI PUO' passare il pallone ai compagni

SI PUO' toccare il pallone più volte, con qualsiasi parte del corpo; basta non farlo cadere a terra

NON SI PUÒ tirare la palla nell'altro campo con la parte inferiore del corpo

NON SI PUÒ mandare la palla nel campo avversario colpendola

NON SI PUÒ mandare la palla nel campo avversario se non si è il centrale

## INIZIO DEL GIOCO

Si sorteggia, all'inizio di ogni partita, il campo e la palla.

Al primo sorteggio, la squadra che perde, decide quale squadra far giocare per prima, nella terza partita.

Al termine del primo sorteggio e prima dell'inizio della partita, si procede alla **cerimonia di saluto**.

Due rappresentanti, uno per classe, affiancano l'arbitro (docente) per prendere atto della successione dei punti, anche se la responsabilità sulla regolarità degli incontri resta all'Insegnante.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il lancio nell'altro campo e al di sopra della rete, viene effettuato solo dal giocatore centrale, da qualsiasi posizione del campo.

Quando la palla cade a terra nel proprio campo, in qualsiasi momento del gioco, è punto per la squadra avversaria. Il gioco però non si ferma e continua con il lancio del centrale. Se una palla va fuori è considerata in gioco da quando la prende il centrale: Da quel momento non deve più cadere, pena la perdita del punto. La palla può essere presa da chiunque ma deve essere lanciata solo dal centrale al quale, quindi, va passata. Dopo ogni lancio il centrale ordina :

**"CAMBIO !! "**

e la propria squadra effettua una rotazione secondo lo schema di FIG 1

## FALLI

I lanci del centrale devono essere rigorosamente a turno, uno ad una squadra ed il successivo all'altra. Se una squadra, prima di lanciare la palla la fa cadere oppure il centrale la tira contro la rete e questa rimane nel proprio campo, il punto ed il lancio successivo sono della squadra avversaria; se invece la palla cade durante un passaggio al centrale da parte di un proprio compagno, il punto va alla squadra avversaria ma il tiro spetta ancora allo stesso centrale.

Si perde il punto, durante il gioco, quando

- a) si fa invasione: tocco della rete o superamento della linea centrale.
- b) il pallone che tocca la rete.
- c) si colpisce la palla per mandarla nel campo avversario
- d) si fa muro, rimandando la palla nel campo avversario, senza passarla al proprio centrale
- e) c'è un errore nella posizione di rotazione.

## PUNIZIONI

I falli a), b), c), d) sono puniti con la perdita del punto sia in attacco che in difesa, senza fermare il gioco.

Quando c'è errore di rotazione l'arbitro ferma il gioco e richiede alla squadra di riorganizzarsi. Dopo due errori ripetuti nella stessa partita, viene assegnato il punto alla squadra avversaria.

### **DURATA DEGLI INCONTRI**

In ogni incontro si giocano quattro partite (dette anche set). Un set dura fino a quando una squadra raggiunge i 15 punti con un vantaggio di 2 punti; se il vantaggio è di 1 solo punto, si continua ancora per 1 punto, sino alla vittoria della squadra che raggiunge i 16 punti o al pareggio 15 a 15.

### **VITTORIA E CLASSIFICA**

Per ogni set si assegnano, **alla classe, per la CLASSIFICA GENERALE:**

- **QUATTRO PUNTI** in caso di vittoria al 15, con almeno 2 punti di scarto (es.15-13)
- **TRE PUNTI** in caso di vittoria 16-14
- **DUE PUNTI** in caso di pareggio 15-15
- **UN PUNTO** in caso di sconfitta 14-16
- **ZERO PUNTI** in caso di sconfitta, con almeno 2 punti di scarto

In ogni partita sono quindi in palio fra le due squadre **SEDICI punti** per la **CLASSIFICA GENERALE.**

In caso di parità di punteggio in classifica le squadre si considerano a pari merito. Solo per il primo posto si conta nell'ordine: l'esito dell'incontro diretto, il maggior numero di set vinti , il maggior numero di punti segnati.