



Regolamento

CAMPO DI GIOCO

L'OFFBALL si gioca su un campo di 19 m di lunghezza e di 9 m di larghezza, per il mini OFFBALL sono previste misure diversificate. Tale superficie è divisa in due rettangoli (9,50x9 m) da una rete. L'altezza della rete varia in base alla categoria degli atleti. Ragazzi/e 11-15 anni m 2.10, mentre nella categoria superiore ai 15 anni l'altezza è di m 2.20. Su ogni metà campo e a m 9.50 dalla linea di centrocampo è tracciata un'altra linea che delimita la ZONA FRANCA dalla ZONA OFF. La ZONA OFF è costituita da tutta la superficie esterna di ogni metà campo. Linea di battuta lunga 1 metro posta al centro del campo interno distante m.6 dalla rete.

L' OFFBALL si gioca con un pallone che deve avere la circonferenza di 65 cm e pesare 240 gr (esiste un pallone appositamente predisposto).

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è quello di **ELIMINARE** tutti i giocatori che si trovano all'interno della metà campo avversaria attraverso due diverse azioni di attacco: **ATTACCO A RETE** e **ATTACCO OFF**. **Vince la squadra che per prima riesce ad eliminare tutti gli avversari. Non esiste punteggio.**

Saper LANCIARE E AFFERRARE la palla, riuscire a colpire gli avversari e quindi SCHIVARE tiri mirati costituiscono le principali azioni motorie di gioco.

In seguito al sorteggio si determina quale delle due squadre eseguirà la prima azione di attacco. Si dispongono i giocatori nella metà campo, **7 per parte miste**. Nei tornei scolastici e giovanili le squadre possono essere formati da più giocatori.

BATTUTA INIZIO GIOCO

La battuta di inizio gioco si effettua lanciando il pallone nel campo avversario o al proprio compagno della zona off senza superare la linea di battuta posta a 6 metri della rete. Non è consentito toccare con il piede la linea di battuta . La si può effettuare con la rincorsa (massimo tre passi) in salto , da fermi, con una mano o a due mani. Il battitore deve far toccare alla palla un qualsiasi punto del campo avversario, fatto ciò "**ELIMINA**" il giocatore che non è riuscito ad afferrarla o quello che nel campo si trova più vicino al punto di caduta. Il giocatore eliminato deve obbligatoriamente lasciare il campo di gioco interno e trasferirsi nella **ZONA OFF** di ricezione di fondo campo avversario, da questa zona, ricevuta la palla lanciata dai propri compagni può eliminare a sua volta **colpendo (ATTACCO OFF)** gli avversari costretti a questo punto a schivare la palla senza uscire dal campo. I giocatori via via eliminati possono dal terzo in poi, solo dopo aver ricevuto la palla dai propri compagni nella zona off ricezione di fondo campo, circondare gli avversari utilizzando tutto il perimetro del campo esterno di 27 m definito zona OFF e **hanno a disposizione 5 passaggi per effettuare l'attacco OFF ed eliminare l'avversario**. Nell'OFFBALL, afferrata la palla, il giocatore ha a disposizione cinque secondi per effettuare il passaggio o concludere sia l'azione di attacco a rete che quella di attacco off.

PROCEDURE

Venti minuti prima dell'inizio della gara, si presenta all'arbitro l'elenco dei giocatori e si effettua anche il riconoscimento degli atleti. I ritardatari si possono inserire anche durante la gara, solo tra un set e l'altro e dopo il riconoscimento da parte del secondo arbitro.

SALUTO INIZIO PARTITA

Dopo il fischio dell'arbitro la squadra si schiera in fila indiana nella zona franca con il capitano in prima fila (direzione pubblico/ 1° arbitro) presentazione dei giocatori. Al fischio dell'arbitro, saluto di tutti i giocatori della squadra in cerchio e solo il capitano in rappresentanza di tutta la squadra va a salutare gli arbitri e il capitano dell'altra squadra. I due arbitri saranno posti nella zona battuta.

SALUTO FINALE

Stessa procedura dell'inizio partita.

DURATA DELLA PARTITA

La partita è suddivisa in SET. Categoria giovanile: al meglio di 3 set su 5 Categoria superiore: al meglio di 4 set su 7 . Durante lo svolgimento del set non sono previsti tempi. Tra un set e l'altro è previsto un riposo di tre minuti.

TIME OUT

Durante lo svolgimento del set non sono previsti tempi, mentre saranno tre i minuti tra un set e l'altro. Ogni set si cambia campo. **I giocatori con gli accompagnatori rimangono sempre nella stessa panchina.**

REGOLE E INFRAZIONI

SQUADRE - SOSTITUZIONI -

Ogni squadra è composta da un massimo di 14 giocatori. La partita è giocata da 7 atleti per squadra, in panchina possono sedere altri sette giocatori. Sono ammessi a seguire la squadra un allenatore, un medico, un dirigente e un massaggiatore. Presentato all'arbitro il referto non si possono iscrivere nuovi giocatori. Le sostituzioni possono essere realizzate in qualsiasi momento della partita con avviso agli arbitri, **Non si possono sostituire gli ultimi due giocatori interni non ancora eliminati. I giocatori eliminati e divenuti attaccanti off non possono rientrare di nuovo come attaccanti a rete, ma possono solo fare il cambio come attaccanti off.** Gli ultimi due giocatori interni devono essere eliminati solo con l'attacco OFF. In assenza di attaccanti off la squadra continua ad eliminare gli avversari con l'attacco a rete. **E' consentito lo schieramento in campo di una squadra con un numero di giocatori inferiore a 7, mai inferiore a 5. Il giocatore con tre falli gravi viene espulso dalla partita e viene sostituito da un compagno.**

REGOLE E INFRAZIONI DELL'ATTACCO A RETE

- 1) L'attacco a rete si può effettuare con stacco e al disopra della rete non oltrepassando la linea di campo interno (linea posta a **tre metri dalla rete per gli under 15 e per i campionati scolastici, a quattro metri per le categorie superiori**). Si può effettuare un attacco dal campo sotto rete, non superando il bordo superiore della rete. I giocatori dell'altra squadra non possono eseguire l'azione di muro.
- 2) Nell'azione di attacco a rete, quando la palla non supera la rete e ricade nel proprio campo, il giocatore che ha eseguito l'attacco errato viene eliminato e passa nella zona OFF. Eseguirà la battuta d'inizio gioco la squadra che ha subito l'eliminazione.
- 3) In tutte le azioni il contatto con la rete non è invasione.
- 4) In tutte le azioni (sotto rete, attacco a rete, attacco off, ricezione della palla nelle varie azioni e battuta) è permesso il contatto con le linee del campo a condizione che una parte del/i piede/i invadente /i resti in contatto con la linea. E' invasione nel caso si oltrepassi per intero il piede/i (il/i tallone oltre la linea). Nel caso in cui il giocatore respinge la palla nell'altra parte del campo senza prima afferrarla, quindi diretta, viene eliminato.
- 5) Si perde l'azione di attacco a rete quando i passaggi per costruire l'azione sono più di tre.

REGOLE E INFRAZIONI DELL'ATTACCO OFF

- 1) La palla lanciata dai propri compagni di squadra del campo interno può essere afferrata solo nella zona OFF ricezione gioco di fondo campo.

2) I primi due giocatori eliminati non possono effettuare l'attacco off è consentito dal terzo eliminato in poi effettuare l'attacco off.

3) Afferrata la palla, per effettuare l'attacco, si può utilizzare tutta la zona OFF di 27 m che circonda il campo avversario e, da quel momento, si possono eseguire fino ad un massimo di 5 passaggi.

4) **E' fallo grave quando un giocatore trattiene la palla per più di 5 secondi (in tutte le azioni di passaggio, attacco e difesa) e supera i tre passi.**

5) Nelle varie azioni il giocatore che supera i tre passi viene penalizzato con la perdita dell'azione attacco off.

6) E' fallo d'invasione quando tutto il piede oltrepassa la linea di delimitazione della zona off.

7) E' consentita l'invasione aerea con una o più parti del corpo tra il campo interno e la zona OFF e viceversa.

8) **L'attacco OFF è valido quando la palla colpisce direttamente l'avversario o dal rimbalzo a rete. L'attacco off è valido quando vengono colpiti uno o più giocatori.**

9) **L'attacco OFF non è valido quando la palla prima di colpire l'avversario tocca o sfiora il terreno di gioco.**

DIFESA DALL'ATTACCO OFF

I giocatori del campo interno (oppositori), possono calpestare ma non superare le linee di delimitazioni del proprio campo, pena l'eliminazione.

REGOLE E INFRAZIONI IN DIFESA

1) Nelle azioni di difesa: difesa del campo e in quelle di RICEZIONE OFF, il primo tocco è libero. E' possibile, infatti, respingere la palla con qualsiasi parte del corpo. Il recupero può essere effettuato fuori campo dallo stesso come da un altro giocatore, senza oltrepassare o invadere la zona franca (invece si possono invadere le due zone laterali del campo).

2) Nel caso che una palla difesa da più giocatori cada a terra è eliminato quello che, per ultimo, non è riuscito ad afferrarla.

Nell'attacco a rete, se il punto di caduta del pallone è fra due giocatori, sarà l'arbitro a decidere chi dovrà essere eliminato e dovrà recarsi nella zona off. Sarà punita con un **fallo grave**, qualsiasi contestazione in merito.

5) Dopo un recupero e successivi tocchi di altri compagni di squadra, l'ultimo che afferra la palla dovrà effettuare l'attacco a rete (avendo a disposizione cinque secondi e tre passi).

ZONA FRANCA

Non è consentito invadere la zona franca in tutte azione di gioco.

L'azione è annullata quando la palla tocca la zona franca.

ARBITRI

Gli arbitri sono due . Il primo arbitro posto accanto a uno dei pali della rete, il secondo posto di fronte nelle vicinanze delle due ZONE OFF.

Il primo arbitro ha il compito di dare inizio alle azione di gioco anticipandole con un fischio, segnala le infrazioni a rete, i falli di invasione.

Il secondo collabora col primo e dirigerà le zone off e controllerà il numero dei giocatori in base al regolamento.

ALLENATORE

Segue la parte tecnica dei propri atleti, dirige il riscaldamento, dà le indicazioni ai propri giocatori durante la partita. È il responsabile delle sostituzioni della propria squadra. Durante l'incontro deve restare seduto sulla panchina riservata alla propria squadra.

Durante l'incontro non può contestare gli arbitri né chiedere spiegazioni. E' permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara. L'allenatore può dare indicazione solo dalla panchina.

CAPITANO

Al momento del sorteggio rappresenta la propria squadra. E' l'unico autorizzato a poter colloquiare con

l'arbitro al fine di chiedere spiegazioni e interpretazioni delle regole di gioco.

In mancanza dell'allenatore può chiedere le interruzioni regolamentari e le sostituzioni dei propri giocatori.

GIOCATORI

L'equipaggiamento sarà dello stesso colore e uniforme.

La divisa composta da maglietta e pantaloncini con ausilio di ginocchiere e gomitiere.

Le scarpe senza tacchetti.

La maglia deve avere dei numeri di 15cm d'altezza e 2cm di larghezza sul petto, mentre sul dorso i numeri devono essere di 25 cm di altezza e di 2,5 di larghezza.

Le due squadre devono avere le divise di colore diverso. Nel caso in cui si verifichi la coincidenza di averle dello stesso colore la squadra che ospita dovrà cambiarle.

E' vietato ai giocatori indossare anelli, spille, collane, orecchini, braccialetti e bende gessate.

Gioco di squadra con diritti d'autore con deposito alla SIAE (legge n. 633 del 22 aprile 1944 e successive modificazioni).

CHIARIMENTI SUL REGOLAMENTO

- **Il giocatore interno che riceve la battuta o l'attacco dell'avversario, può intercettare il pallone con tutto il corpo e può afferrarlo anche diverse volte (comunque , come da regolamento, entro cinque secondi si deve liberare del pallone utilizzando al massimo tre passi in avanti o laterali, mai verso indietro). Il pallone si può recuperare anche invadendo la zona laterale del campo denominata zona off di gioco. Il pallone non si può recuperare oltre lo zona franca di fondo campo.**
- **Se il giocatore interno riceve il pallone senza afferrarlo, respingendolo direttamente nell'altra metà di campo, viene eliminato (il fallo viene sanzionato dall'arbitro).**
- **Gli ultimi due giocatori in campo si possono eliminare solo con l'attacco off.**
- **Il regolamento indica che gli ultimi due oppositori si possono eliminare solo con l'attacco off, pertanto il battitore o l'attaccante a rete dovranno obbligatoriamente inviare la palla ai suoi compagni attaccanti off posti in zona off di ricezione, diversamente verranno eliminati.**
- **Il giocatore che effettua la battuta o il passaggio off al proprio compagno posto nella zona off di ricezione non sarà eliminato se il compagno afferra o riesce a sfiorare il pallone prima che cada a terra.**
- **Durante l'attacco off i giocatori interni (oppositori) non possono oltrepassare le linee del campo interno o sottorete, il fallo viene sanzionato con l'eliminazione.**
- **Solo nell'azione conclusiva di attacco a rete o attacco off il pallone va obbligatoriamente afferrato prima di effettuare l'attacco finale, mentre nei passaggi tra compagni (massimo tre nell'attacco a rete e cinque nell'attacco off) è possibile oltre ad afferrare si può sfiorare, colpire o respingere il pallone per costruire l'azione di gioco.**
- **I primi due eliminati e già in posizione di attacco off non possono effettuare l'attacco off è consentito l'attacco off dal terzo eliminato in poi.**

REGOLAMENTO DEL CAMPIONATO SCOLASTICO

L'OFFBALL si gioca su un campo di 19 m di lunghezza e di 9 m di larghezza . L'altezza della rete è m. 2.10 per la Scuola Secondaria di Primo Grado e m. 2.20 per la Scuola Secondaria di Secondo Grado. Su ogni metà campo, a m.9.50 dalla linea di centrocampo, è tracciata un'altra linea che delimita la ZONA FRANCA dalla ZONA OFF. La ZONA OFF è costituita da tutta la superficie esterna di ogni metà campo. Linea di battuta posta al centro del campo interno distante m.6 dalla rete. **Per agevolare la battuta a tutti i componenti di una classe, è previsto che due giocatori Off uno a destra e l'altro a sinistra del campo off (vicino la rete) possano ricevere la battuta del compagno/a.** La classe gioca per intero rispettando le seguenti indicazioni; le squadre si debbono schierare con lo stesso numero di alunni/e, gli altri entreranno tutti secondo le indicazioni del docente. Il massimo di alunni per classe ammesso in campo sarà di 20 per la Scuola Secondaria di Primo Grado e 15 per la Scuola Secondaria di Secondo

Grado. Tutti i componenti della classe dovranno disputare la partita (si accettano solo delle eccezione con valide motivazioni). **Ogni classe dovrà presentare l'elenco completo degli alunni.** Si applica tutto il regolamento ufficiale dell'OFFBALL.

Le dimensioni del campo per la Scuola Primaria è di 8X8 m e la linea di battuta posta a m. 4 dalla rete, l'altezza della rete è di m 1,90.

L'OFFBALL si gioca con un pallone OFFBALL.