

Roundnet: Il gioco di squadra senza delimitazione del campo

Tiri ampi, alti o corti: tutto è possibile nel roundnet! Per segnare un punto, non vi sono limiti alla creatività e alle varianti di tiro e di schiacciata. Gioco dinamico a 360 gradi senza suddivisione né delimitazione di campo, questo sport di squadra offre innumerevoli possibilità.

Il roundnet può essere allestito e giocato su qualsiasi superficie, dal momento che non occorrono demarcazioni del campo. Complessivamente la preparazione del gioco, che consiste nel rapido assemblaggio dell'apposita rete, è rapidissima.

Organizzazione del campo da gioco

Tra due reti montate occorre mantenere una distanza di almeno 5 metri, in modo che i giocatori non si scontrino. Più cresce il livello di gioco, maggiore diventa lo spazio necessario tra le reti. In presenza di gruppi molto numerosi, è possibile integrare anche esercizi di coordinazione (ad esempio passaggi a due) o compiti concreti di osservazione (cfr. [domande di riflessione](#)). Qualora non vi siano sufficienti reti da roundnet a disposizione, in alternativa è possibile usare dei cerchi posati a terra.

Svolgimento del gioco

In campo si affrontano due squadre da due giocatori. Prima di ogni servizio, i giocatori si dispongono in cerchio intorno alla rete formando angoli di 90° (posizione di base). I due membri della squadra stanno uno accanto all'altro (cfr. fig. 1). I giocatori nella posizione di base si trovano a 2,10 m dal telaio della rete. Questa distanza può essere contrassegnata con un cerchio attorno alla rete. Per semplificare il gioco è possibile ridurre la distanza dalla rete per il servizio. Inizialmente la distanza deve essere considerata una sorta di misura guida, nella competizione garantisce invece la dovuta equità di gioco.

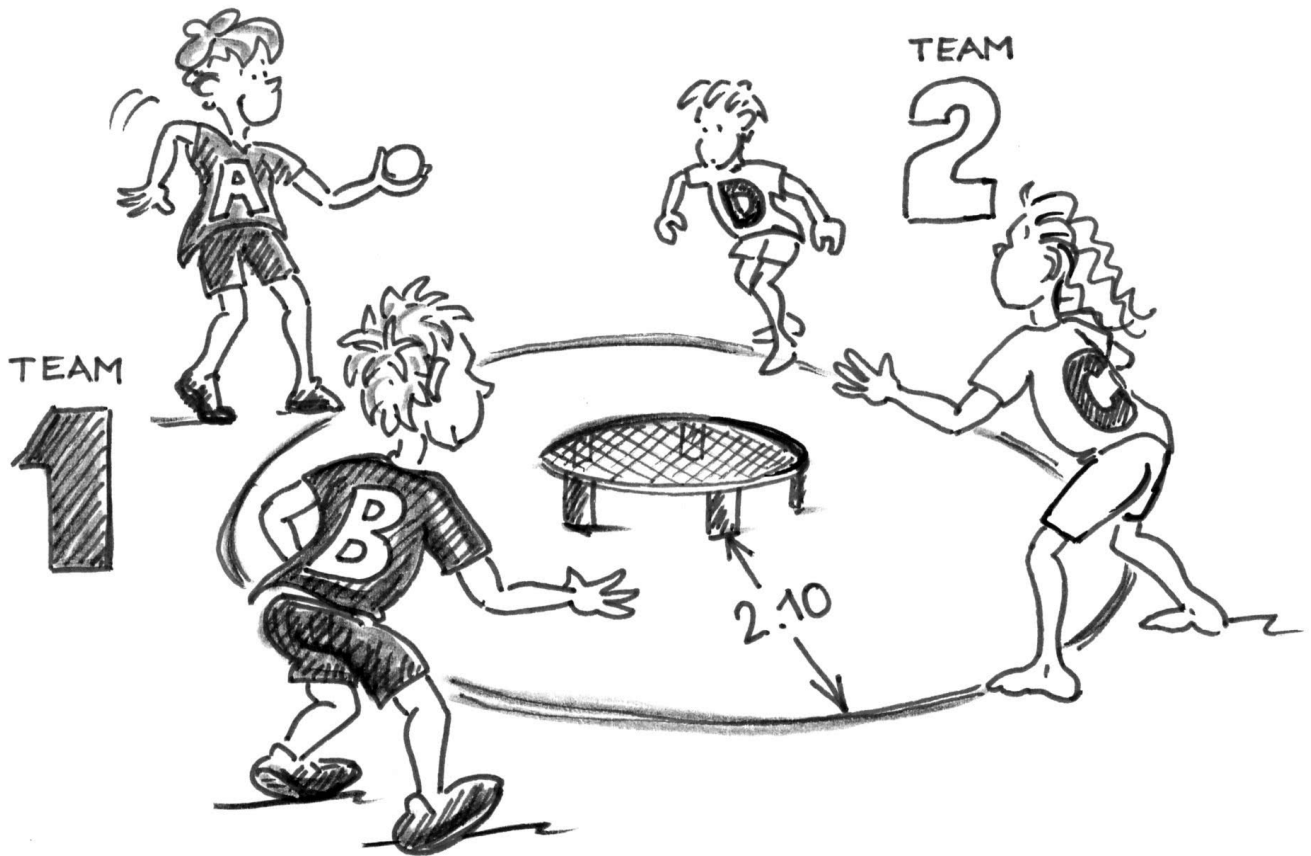


Figura 1: le posizioni di base nel roundnet

All'inizio di ogni partita si stabilisce chi batte il servizio mediante il gioco «carta, forbice, sasso». Il giocatore A della squadra 1 serve sul giocatore C della squadra 2 situato di fronte a lui dall'altra parte della rete. È sempre la squadra che segna a battere il servizio. Il giocatore che batte rimane sempre lo stesso ma cambia posto con il proprio compagno per evitare di servire due volte di seguito lo stesso giocatore della squadra avversaria. Quando la squadra 2 segna un punto, spetta a lei il servizio. Se la squadra 1 recupera nuovamente il servizio è il giocatore B a battere quest'ultimo. La sequenza dei servizi tra i 4 giocatori rimane la stessa durante un set.

Dopo il servizio, per gli scambi di palla non esistono posizioni fisse vincolanti o metà campo. I quattro giocatori possono muoversi liberamente attorno alla rete. La squadra che riceve il servizio cerca con uno, due o al massimo tre tocchi, di schiacciare la palla in rete.

Fairplay

Il fairplay è un aspetto centrale del roundnet. Falli quali doppio tocco di palla o tocco della rete vengono immediatamente dichiarati mediante alzata di mano, anche a livello agonistico. Inoltre possono essere segnalati dalla squadra avversaria (cfr. [Calls/Termini](#)). Se le squadre non riescono a mettersi d'accordo in merito a un punto segnato, lo scambio viene ripetuto.

Fonte: Stefan Müller e Ramon Felix, cofondatori e allenatori del Roundnet Club Bern



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO