

Roundnet: Regole del gioco

A differenza di tanti altri sport di squadra, il roundnet si gioca senza arbitri. Questa disciplina fa appello al fairplay e alla sportività. Per un'introduzione più semplice nelle lezioni di educazione fisica, le regole del gioco possono essere adeguate all'età e alle capacità dei partecipanti.



Squadre: due squadre da due giocatori ognuna.

Durata della partita: due set vinti di 11, 15 o 21 punti o con limite di tempo.

Cerchio per il servizio: 2,10 m di distanza dalla rete.

Campo: nessuna delimitazione o suddivisione del campo, gioco a 360° attorno alla rete.

Obiettivo: segnare dei punti mediante schiacciata, in modo che la squadra avversaria non riesca a prenderla oppure commette un errore durante la ricezione.

Servizio: la palla deve essere lanciata ad almeno 10 cm sopra la mano prima di essere colpita. Dopo essere rimbalzata sulla rete, la palla non può superare l'altezza delle spalle dell'avversario. Durante la partita, il servizio spetta sempre alla squadra che ha segnato un punto. Il giocatore 1 A batte il servizio sugli avversari (a turno) finché la squadra avversaria non segna un punto. Se la squadra A segna un altro punto, sarà il giocatore B della stessa squadra a battere il servizio. Possono segnare punti sia la squadra che batte il servizio che quella che lo riceve.

Servizio facilitato: ridurre la distanza dalla rete, regolare la potenza del servizio (ad es. inizialmente non consentire di segnare un punto diretto con il servizio).

Errore durante il servizio: è considerato errore quando la palla cambia traiettoria perché atterra a sinistra o a destra in prossimità del telaio della rete («pocket»). In caso di errore, il servizio può essere battuto una seconda volta (2° servizio).

In partita

- La palla può essere unicamente colpita, non afferrata né accompagnata.
- Il tocco di palla può avvenire con qualunque parte del corpo.
- Per squadra, sono consentiti al massimo tre tocchi di palla prima di poter schiacciare sulla rete.
- Un giocatore non è autorizzato a toccare due volte consecutivamente la palla (ad eccezione del blocco «soft touch»).

È errore se ...

... dopo tre tocchi, la palla non viene schiacciata sulla rete,

... la palla va a colpire il telaio e non la rete («rim»),

... dopo una schiacciata la palla rimbalza due volte sulla rete («double»).

Si ripete un passaggio se ...

... vi è disaccordo sulla correttezza di un tiro,

... un giocatore viene ostacolato nel raggiungimento della palla.

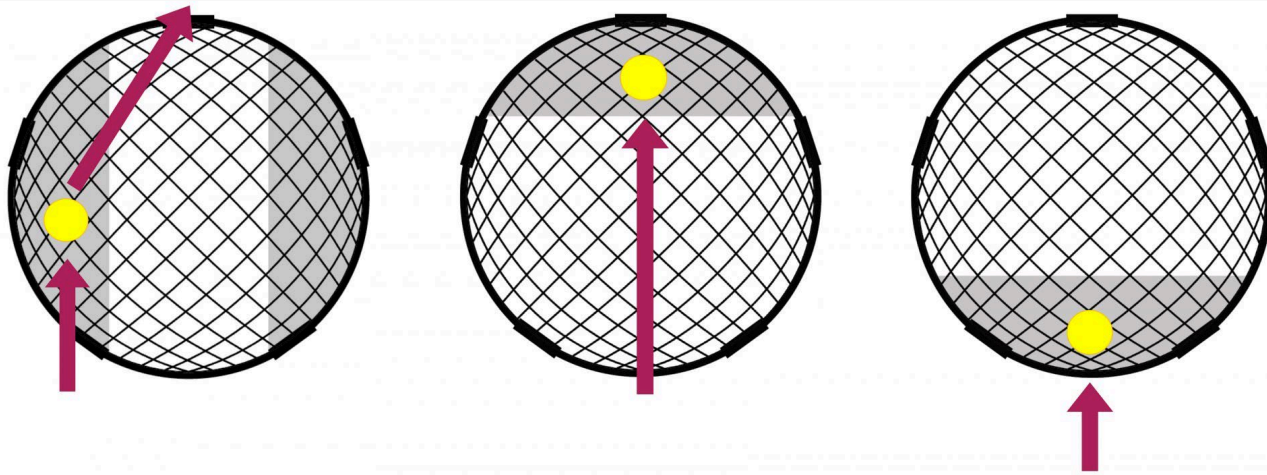
Calls / Termini

Double / Doppio: la palla viene colpita in modo che rimbalzi più volte sulla rete (ad es. in caso di tiri troppo corti) → Punto per la squadra avversaria.

High / Alto: il servizio (tutta la circonferenza) rimbalza dalla rete oltre l'altezza delle spalle del giocatore che la riceve (in posizione eretta con le ginocchia lievemente flesse) → Secondo servizio in caso di nuovo errore, punto per la squadra avversaria.

Net / Rete: un giocatore durante uno scambio o una schiacciata tocca il telaio o la rete con una parte del corpo. Viene considerato errore in qualunque momento della partita → Punto per la squadra avversaria.

Pocket: il pocket descrive la situazione che si verifica quando la palla atterra accanto al telaio della rete cambiando traiettoria. Ci sono tre tipi di pocket.



- **Sidepocket:** la palla viene lanciata nel terzo a destra o a sinistra della rete e modifica così in maniera innaturale la sua traiettoria (ad es. la palla atterra nel terzo a sinistra della rete e rimbalza a destra). → Durante la partita è consentito, durante il servizio invece è considerato errore.
- **Backpocket:** la palla viene tirata nel terzo posteriore della rete e modifica in maniera innaturale la sua traiettoria verticalmente (ad es. la palla rimbalza dalla rete in maniera molto più rapida di quanto non sia stata lanciata). → Concesso sia durante il servizio (a condizione che la palla non superi l'altezza delle spalle dell'avversario) che durante la partita.
- **Frontpocket:** la palla viene lanciata sul terzo anteriore della rete e modifica in maniera innaturale la sua traiettoria verticale (ad es. la palla rimbalza dalla rete in maniera più orizzontale di quanto non sia stata lanciata). → Consentito sia durante il servizio che in partita.

Rim / Bordo: la palla tocca il telaio anziché la rete. Viene considerato un errore in qualunque momento della partita → Punto per la squadra avversaria.

Roll Up: una palla schiacciata con forza atterra prima completamente sulla rete, ma poi a causa della forza impressa rotola sul bordo e rimbalza fuori dalla rete. → Consentito durante il servizio a condizione che la palla non superi l'altezza delle spalle dell'avversario (cfr. backpocket). Sempre consentito in partita.

Soft Touch: se al primo contatto in ricezione (eccetto per il servizio) la palla è ancora in movimento verso l'alto, dopo il primo tocco della palla il giocatore che ha effettuato la ricezione può giocarla una seconda volta (tranne durante il servizio). Questo secondo tocco deve imperativamente essere un passaggio → In ogni caso, punto per la squadra avversaria.

Regole del gioco

[Regole ufficiali del gioco](#) (pdf, in inglese)

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