Zeitschrift: Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

Herausgeber: Scuola federale di ginnastica e sport Macolin

Band: 37 (1980)

Heft: 2

Artikel: Un nuovo gioco : la pallaveloce

Autor: Cocco, Ugo di

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1000474

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Un nuovo gioco: La pallaveloce

Ugo di Cocco
C. S. E. F. Bologna

Un pomeriggio del marzo '75, dopo aver visto nei giorni precedenti alcune brutte partite di calcio, mi sono messo a sedere alla scrivania ed ho cominciato a pensare ad un giuoco le cui regole impedissero la cosiddetta melina! La soluzione da principio mi sembrava complicata, poi una intuizione semplicissima: bastava rendere obbligatorio, come si dice in gergo calcistico, giocare di prima intenzione. Da questo semplice concetto è nata la pallaveloce.
Come dice il nome, è un giuoco basato sulla velocità e quindi sul movimento, usando un attrezzo caro ai ragazzi: la palla.
Questa può essere colpita con tutte le parti del corpo: colpire e non trattenere. Il giuoco si svolge sempre di prima in quanto ogni giocatore non può colpire la palla ripetutamente.
Questa regola porta naturalmente ad un giuoco di squadra, all'affiatamento tra i giuocatori, annullando l'eccesso di esibizione individualistica.
Dopo alcune partite di studio con amici e colleghi l'abbiamo introdotta in scuole medie e superiori con notevole successo tra i ragazzi che ne hanno fatto uno dei loro giuochi preferiti.
Durante il corso I. S. E. F. ho avuto modo di presentare il giuoco ai miei compagni di corso riscuotendo un vivo interesse.
Insieme ad un mio compagno di studi, visto la riuscita del giuoco, abbiamo stilato un vero e proprio regolamento. Qui di seguito ne descriverò le parti fondamentali per la sua comprensione.

Terreno e linee di gioco

a) Terreno: misura 45×30 m. Si accettano anche misure inferiori fino ad un minimo di 30×20 m, purché il rapporto tra lunghezza e larghezza sia di 3/2.
b) Zona di rispetto: spazio libero di m 2 lungo il perimetro.
c) Linee: il terreno è delimitato da linee di cm 5 tracciate all'interno di esso.
d) Area di porta: in ogni campo una linea larga cm 5 e lunga la metà della linea di fondo è posta parallelamente e centralmente a questa, ad una distanza dal fondo pari a ¼ della lunghezza del campo. Due righe di cm 5 di larghezza partono dagli estremi della linea suddetta e si congiungono alla linea di fondo, perpendicolarmente a questa. L'area compresa tra la linea di fondo e le tre linee descritte dicesi area di porta.
e) Disco di rigore: delimitato da una circonferenza di cm 50 di raggio, posto a m 8 dalla linea di fondo, centralmente rispetto ad essa: la circonferenza delimitante è posta esternamente e misura cm 5 di larghezza.
f) Disco di centro campo: esattamente a metà della linea centrale; m 1 di raggio; circonferenza esterna di cm 5 di larghezza.
g) Zone di calcio d'angolo: una ogni angolo del campo, di cm 50 di raggio misurato dallo spigolo dell'angolo del campo; arco di cm 5 di larghezza misurato esternamente.

La porta

M 4,50 di lunghezza×m 2,43 di altezza. Costruita come le porte di calcio e poste centralmente alla linea di fondo.

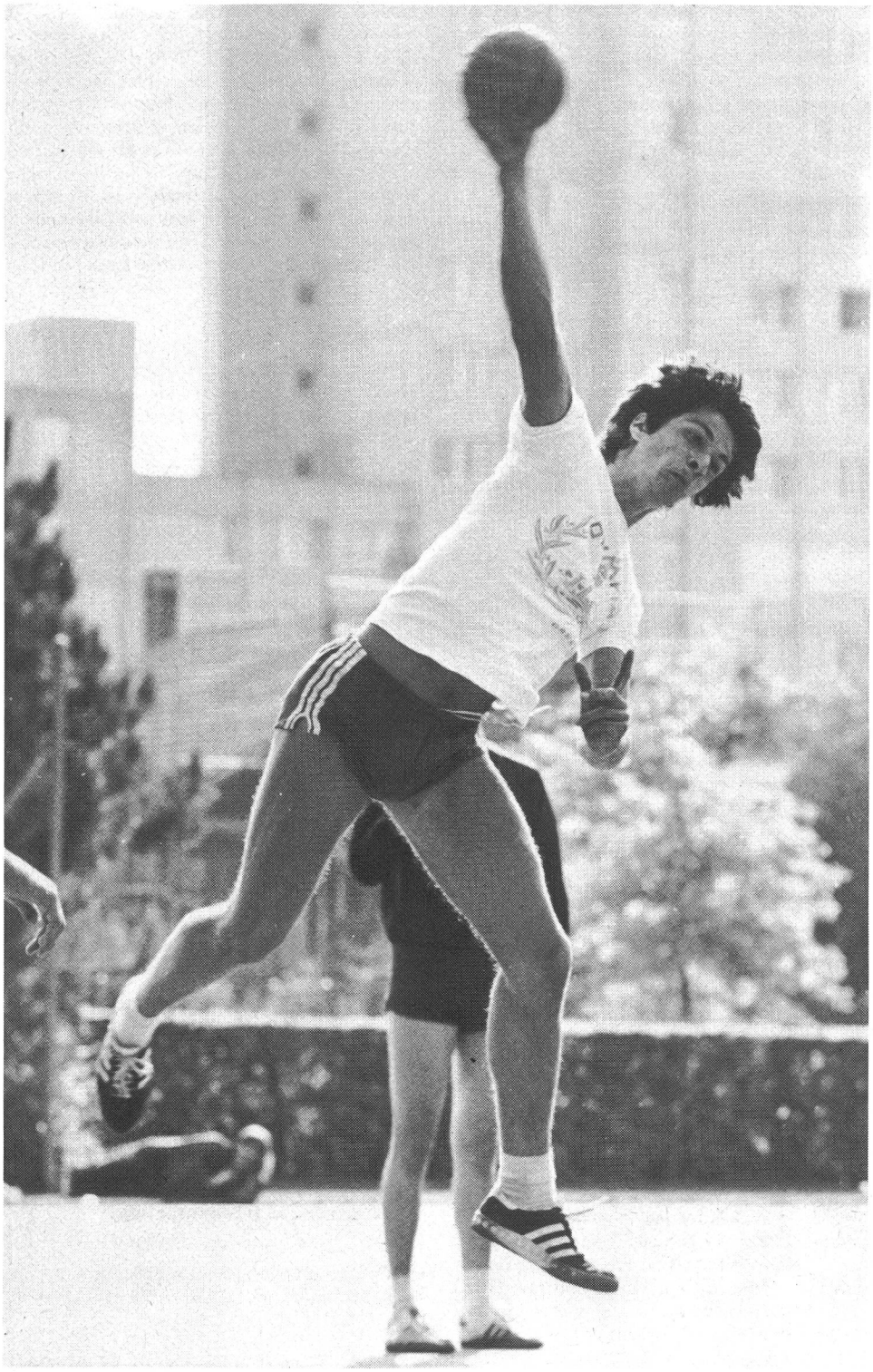
Il pallone

È sferico, di gomma o cuoio soffice, avente all'interno una camera d'aria di gomma. Circonferenza: cm 65–68,5; peso: fra g 250 e 300 (tipo pallavolo).

Squadre

a) Composizione delle squadre e sostituzione dei giocatori:
- numero dei giocatori: obbligatoriamente di 6 in qualsiasi circostanza. La composizione di una squadra completa, comprese le riserve, non deve superare i 10 giocatori;
- le sostituzioni si effettuano durante gli arresti del gioco, su richiesta del capitano o dell'allenatore o uno dei due arbitri. Potranno essere effettuate un massimo di 2 sostituzioni per tempo per ogni squadra;
- ogni giocatore che inizia il gioco può essere sostituito una sola volta, in un tempo, da una riserva qualsiasi; può rientrare in gioco, nello stesso tempo, ma definitivamente, al posto che egli occupava precedentemente. Una riserva, uscita dal gioco non può rientrare nello stesso tempo. Se una squadra diventa incompleta a causa di incidente o ferita a qualsiasi giocatore e se le sostituzioni normali sono esaurite, essa può allora sostituire il giocatore infortunato, qualunque sia il posto che occupava tale giocatore, anche se il giocatore che entra ha già giocato in un altro posto. Se una delle due squadre diventa incompleta per la espulsione di un giocatore da parte dell'arbitro e le sostituzioni normali sono esaurite, la squadra giocherà tutto il tempo con un giocatore in meno.

b) Posizione dei giocatori:
- all'inizio dei tempi o negli altri casi di palla a due, al centro: i due giocatori che effettuano la prima battuta stanno nel cerchio, ognuno nel semicerchio del suo campo, senza pestare le righe; gli altri giocatori possono stare dove vogliono, purché fuori dal cerchio e purché non impediscano i movimenti ai due giocatori



nel cerchio e all'arbitro che lancia la palla;
- nelle battute dei falli e delle punizioni: ad almeno tre metri dal giocatore incaricato della battuta;
- nei tiri di rigore: tutti i giocatori devono stare fuori dall'area di posta, eccetto colui che difenderà la porta, finché il pallone non sarà entrato in rete o sarà toccato dal portiere;
- dopo aver toccato il pallone il giocatore deve rispettare da questo nelle fasi di coperture una distanza di 1 m per consentire comunque il proseguimento del gioco.

Durata del gioco e scelta del terreno

a) Un incontro si gioca in 4 tempi. Nei casi in cui, pur essendoci necessità di avere una squadra vincente, la partita finisse con punteggio pari, si effettueranno due tempi supplementari. Coesistendo ancora il pareggio, si giocherà un tempo extrasupplementare che terminerà alla prima segnatura. I tempi durano 15' effettivi l'uno con 5' di intervallo tra un tempo e l'altro. In caso di necessità, i tempi supplementari inizieranno dopo 5' dalla fine dell'ultimo tempo normale e si susseguiranno, durando 10' l'uno, intervallati tra loro di 3', solo nel caso che il primo supplementare finisse ancora con punti pari. In caso di sblocco del punteggio alla fine del primo tempo supplementare, il secondo non sarà giocato. Se i tempi supplementari dovessero finire ancora con le squadre sul pareggio, dopo un intervallo di 5', si inizierà il tempo extrasupplementare che durerà finché una delle due squadre segnerà un punto.
b) I capitani sorteggiano la scelta del terreno. Dopo ogni tempo regolamentare si effettuerà il cambio del terreno. Nel caso di tempi supplementari si effettuerà un nuovo sorteggio per il primo tempo supplementare, cambio campo per il secondo e un ultimo sorteggio per l'extrasupplementare.
c) Durante lo svolgimento della partita il capitano o l'allenatore possono chiedere, a palla morta, un tempo di riposo della durata di 1'. Durante questi tempi di riposo l'allenatore può parlare ai suoi giocatori purché questi non escano dal campo, né l'allenatore ne entri. L'allenatore di una squadra può chiedere un tempo di riposo subito dopo lo scadere del tempo chiesto dagli avversari, anche se il gioco non è stato ripreso.
d) In caso di infortuni sono accordate interruzioni di 3' da non calcolarsi come tempo di riposo.

Inizio del gioco

Con palla a terra a centro campo.

Tocco della palla

La palla può essere colpita con qualsiasi parte del corpo. Non può essere accompagnata né trattenuta, ma, colpita, deve rimbalzare vivamente. La palla non può essere colpita due volte consecutivamente: il giocatore che colpisce la palla, prima di tornare a colpirla deve attendere che questa sia stata toccata almeno da un altro giocatore. Terreno e arbitro non sono considerati giocatori; pali e traverse delle porte sono considerati giocatori. Ogni infrazione di palla trattenuta, accompagnata o toccata più volte consecutivamente viene punita con un calcio di punizione o, se l'infrazione avviene nell'area di porta, con un tiro di rigore.

Gioco di due giocatori

a) Nel caso che la palla sia toccata contemporaneamente da due giocatori, siano essi compagni o avversari, ognuno dei due può ritoccarla considerandola già toccata da un altro giocatore.
b) Nel caso che l'azione di due giocatori che toccano contemporaneamente la palla sia tale da bloccare quest'ultima e si tratta di due giocatori della stessa squadra, si considera fallo e si concede la battuta alla squadra avversaria.

Falli, rigori, segnature

a) Ogni contatto volontario tra i giocatori è considerato fallo.
È inoltre considerato fallo qualsiasi movimento che possa costituire gioco pericoloso.
b) Tutti i falli e le punizioni vengono battute da terra sul posto con un calcio al pallone; questo vale anche per i falli laterali (pallone che finisce fuori campo passando per una delle linee laterali del campo).
c) Palloni sul fondo e calci d'angolo vengono battuti anche essi da terra, i primi dall'interno dell'area di rigore, i secondi dall'apposita zona agli angoli del campo.
d) I rigori vengono battuti dall'apposita area con le seguenti modalità:

- il rigore è battuto da qualsivoglia giocatore scelto dal capitano o dall'allenatore;
- l'arbitro consegna il pallone direttamente in mano al giocatore che deve effettuare il tiro, quando questi si trova nella zona di rigore;
- il giocatore che deve effettuare il rigore deve farlo entro e non oltre 10" dal momento che riceve la palla direttamente da uno dei due arbitri;
- il giocatore che deve effettuare il rigore, dopo aver ricevuto la palla, facendo attenzione a non pestare la linea che delimita il cerchio di rigore, deve lanciare la palla in aria e poi colpirla con una parte qualsiasi del corpo prima che questa cada a terra. Nei casi in cui la palla cada a terra prima di essere stata toccata o nel caso che il giocatore addetto al tiro tocchi la linea prima di aver effettuato il medesimo, questo si considererà come effettuato con un nulla di fatto.

e) Segnature: non si accettano goal segnati di prima, salvo il tiro di rigore. Ad ogni goal effettuato si riprende la partita a metà campo come all'inizio del gioco e di ogni tempo da parte della squadra che l'ha subito.
f) Se due avversari commettono simultaneamente un fallo, il calcio di punizione viene concesso alla squadra a cui appartiene il giocatore che ha commesso il meno grave. Nel caso di pari gravità del fallo si effettua una palla a due sul posto, dai due giocatori che l'hanno commesso, a meno che non si tratti di falli squalificanti: in questo caso la palla a due verrà effettuata dalle rispettive riserve dei due giocatori squalificati. Se in questo ultimo caso una delle due squadre non fosse in grado di sostituire il giocatore espulso, il suo posto, per effettuare la palla a due con l'avversario, verrà preso da un giocatore designato dal capitano fra i rimasti in gara o dal capitano stesso.
g) Falli multipli: quando un giocatore commette due o più falli consecutivamente in un brevissimo lasso di tempo. Viene punito il più grave; se tutti gravi, il giocatore può essere espulso a discrezione del primo arbitro.
h) Quando un giocatore commette 5 falli riportati sul referto, viene squalificato per tutta la partita.
i) Falli tecnici: ogni infrazione commessa da uno qualsiasi degli appartenenti alla squadra mentre questi si trova fuori dal campo di gioco, viene segnata sul referto come fallo tecnico.
l) Ogniqualvolta una squadra, sommando i falli dei suoi giocatori e i falli tecnici, raggiunge i 10 falli per tempo o i 30 falli in tutta la partita, ogni fallo successivo viene punito con un rigore.

Il portiere

È una necessità tattica. Assume la responsabilità di difendere la propria porta senza privilegi speciali, per cui non dovrà assolutamente parare bloccando la palla ma respingendola. Qualora il portiere bloccasse la palla stando in area di porta, verrà punito con un tiro di rigore. Chiunque può difendere la porta, anche due o più giocatori contemporaneamente, eccetto nei casi di rigore in cui la porta è difesa da un solo giocatore.

Come si può vedere le regole sono semplici, in un minuto esso si spiega ed i ragazzi cominciano a poterlo giocare; dalla mia esperienza posso dire che è divertente da giocarsi, bello da vedere, non pericoloso (quantomeno in minor grado del calcio), e veramente formativo. Si può inoltre adattare anche a spazi più ristretti quali possono essere le palestre. Invito quindi i colleghi a volerlo sperimentare e se il gioco li convincerà sarei grato a loro se cercassero di diffonderlo (se lo desiderano è possibile organizzare partite dimostrative o piccoli tornei).

Riassunto

Pallaveloce, come dice il nome, è un gioco basato sulla velocità e quindi sul movimento, usando un attrezzo caro ai ragazzi: la palla.
Questa può essere colpita con tutte le parti del corpo: colpire e non trattenere. Il gioco si svolge sempre di prima in quanto ogni giocatore non può colpire la palla ripetutamente. Questa regola porta naturalmente ad un gioco di squadra, all'affiatamento fra i giocatori, annullando l'eccesso di esibizione individualistica.

Centro sportivo nazionale della gioventù 6598 Tenero

il luogo ideale sulle sponde del Lago Maggiore per campi di sport, d'allenamento e d'escursioni, dotato di vasti impianti all'aperto e della palestra Sarna

Apertura:

da marzo a ottobre (durata minima dei corsi: 4 giorni)

Informazioni e prenotazioni:

Centro sportivo nazionale della gioventù, 6598 Tenero, tel. 093 671955