

# Posizioni in campo

*Schemi di gioco nella pallavolo*



[LINK VIDEO](#)

# Posizioni in campo

## Specializzazione dei ruoli

RUOLI dei giocatori che fanno parte di un'unità squadra.

### **PALLEGGIATORE:**

È il primo ruolo che viene specializzato in età giovanile. Per favorire e semplificare il gioco in età giovanile la disposizione in campo viene favorita dalla presenza del doppio palleggiatore.

Normalmente gestisce il secondo tocco

Va a proporsi per alzare agli attaccanti.

### **LIBERO:**

Giocatore deputato ai fondamentali di seconda linea, specializzato nella ricezione e difesa

### **SCHIACCIATORE RICEVITORE:**

Impegnato nella ricezione (ricevere il primo servizio da parte della squadra avversaria) e attacco dalla prima e dalla seconda linea.

Attacca principalmente da posto 4.

### **CENTRALE:**

Disimpegnato dalla ricezione.

Attacca principalmente dalla zona 3 (zona centrale della rete)

Essendo disimpegnato dalla ricezione viene sostituito dal libero in seconda linea dopo avere fatto il turno di servizio.

### **OPPOSTO:**

Disimpegnato dalla ricezione.

Attacca principalmente dalla zona 2.

Attacca dalla prima linea ma anche dalla seconda linea.

Ognuno di questi ruoli ha dunque delle peculiarità e ricopre delle zone precise del campo.

Immaginate questi ruoli separati che devono avere la possibilità di incasellarsi nelle loro peculiarità e nei loro compiti.

Per sviluppare da regolamento un'azione però i giocatori devono partire in una precisa zona del campo. Questo implica ovviamente l'adozione di soluzioni per non fare fallo di gioco (in gergo fallo di "posizione") con gli altri giocatori e poter far sì che il giocatore deputato a una specifica fase possa svilupparla in maniera coordinata rispetto a quello che è tutto il collettivo squadra.

Per poter sviluppare ognuno le proprie peculiarità e non compiere fallo sono stati sviluppati gli schemi di gioco

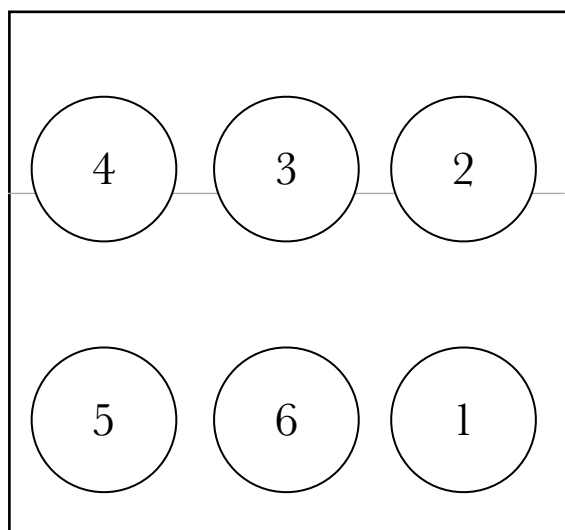
## Posizioni in campo e formazione

### **Posizioni in campo e disposizione della formazione**

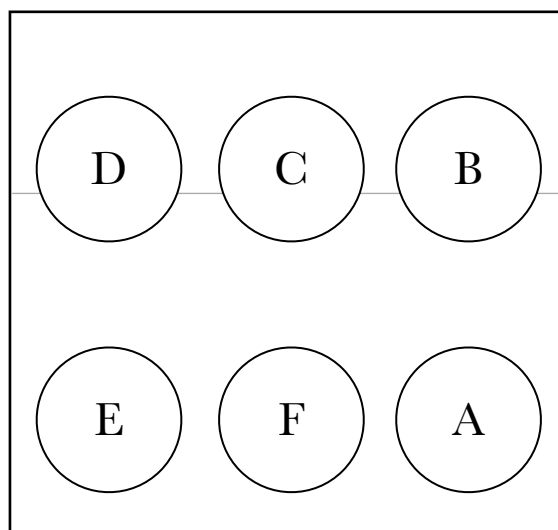
A sinistra sotto il caso 1 vediamo le posizioni del campo da 1 a 6.

A destra diamo dei nomi dei giocatori chiamandoli da A a F, ognuno ricopre la rispettiva posizione di campo.

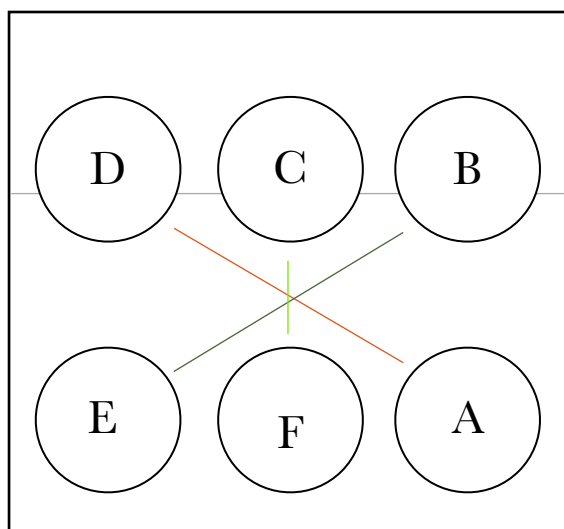
CASO 1



CASO 2



Vediamo alcuni concetti chiave:



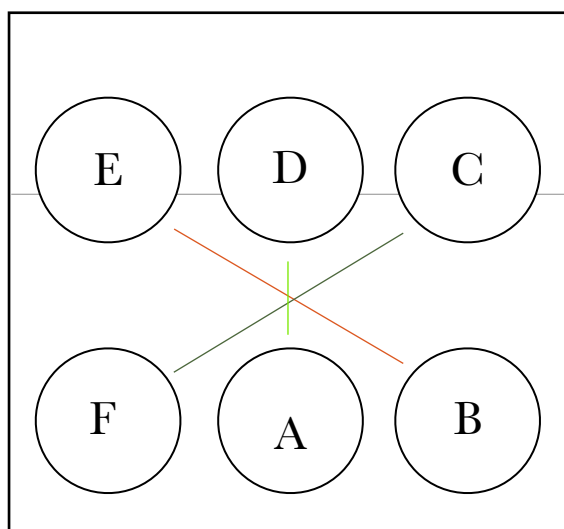
### **Le diagonali**

All'inizio di ogni set viene consegnata all'arbitro la formazione, vincolata a quel parziale.

Questi giocatori disposti sul campo formano delle diagonali.

Una volta realizzato il cambio palla la squadra dovrà fare una rotazione.

Il giocatore in A posto 1 si sposterà in posto 6, dunque la sua diagonale corrispettiva il giocatore D si sposterà in posto 3.



Questo SOLO all'inizio dell'azione.

Una conditio è quella di mantenere sempre le diagonali iniziali della formazione di quello specifico set.

### **Prossimità del giocatore**

Sbagliando posizione in campo si dispone in maniera errata rispetto al giocatore che sta alla sua destra o alla sua sinistra.

Il giocatore A dovrà sempre aver e il giocatore B alla sua destra e il giocatore F alla sua sinistra.

*Omar Capuzzo*

## RIASSUMENDO:

Condizioni necessarie per non fare fallo cosiddetto (e dunque regalare un punto alla squadra avversaria) sono:

- Il rispetto delle diagonali
- Il concetto del giocatore vicino

È possibile inoltre fare fallo nel caso in cui un giocatore di posto 1, 6 e 5, si trovi davanti alla linea di partenza dei giocatori di prima linea (4, 3 e 2).

## **SCHEMI DI GIOCO APPLICABILI PER NON FARE FALLO DI FORMAZIONE:**

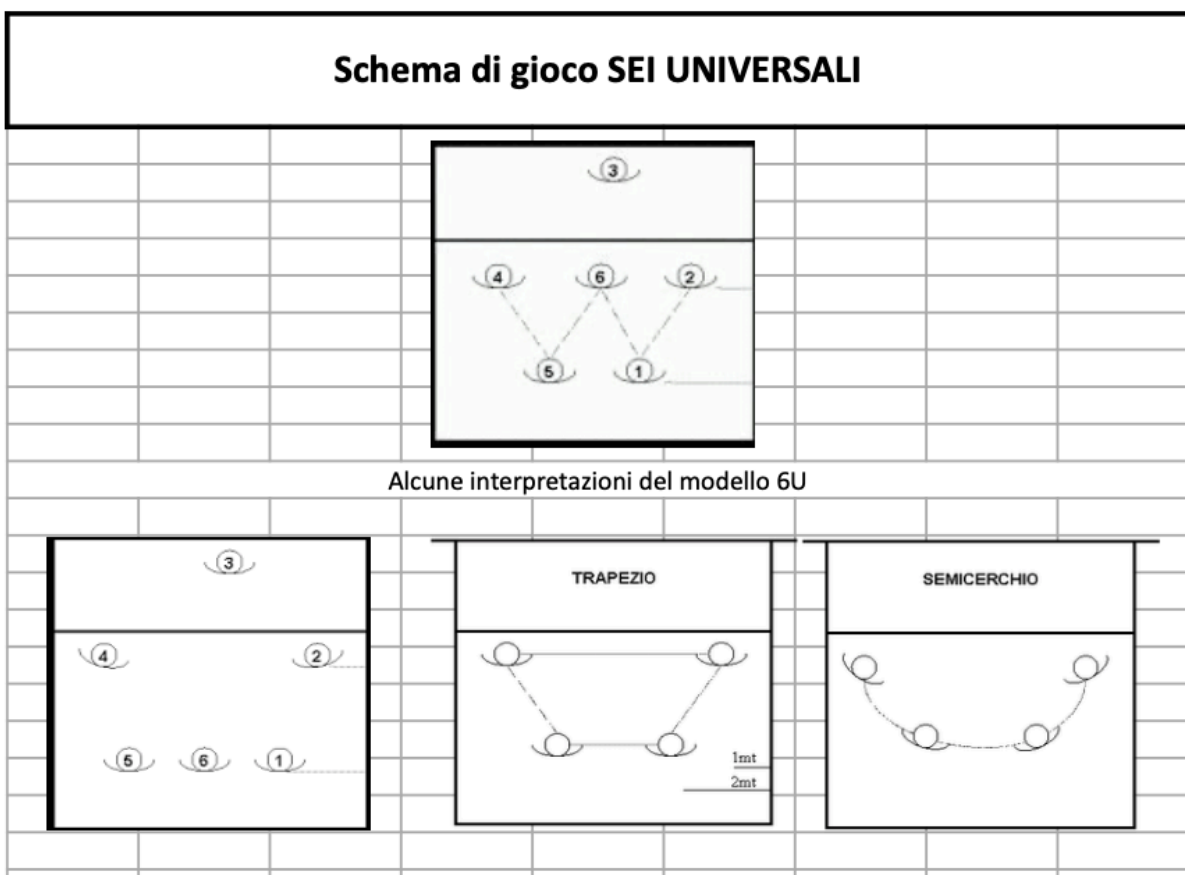
Disposizione dei giocatori nel lasso temporale che va dal fischio dell'arbitro all'esecuzione della battuta (avversaria e non)

- 1) A 6 universali
- 2) Cambio d'ala
- 3) Penetrazione singola

Vediamoli nel dettaglio:

### **1) Schema di gioco a 6 universali.**

6 giocatori che fanno tutto, chi si trova in posto 3 alza.



Guardando lo schema in alto:

Notate come il giocatore numero 1 si ritrova posizionato correttamente con il giocatore 2 a destra e il giocatore 5 alla sua sinistra.

Un'altra condizione per cui non c'è fallo è che il posto 6 si trova sulla stessa linea di 2 e 4, se fosse sui 3 metri commetterebbe fallo.

I tre schemi invece propongono:

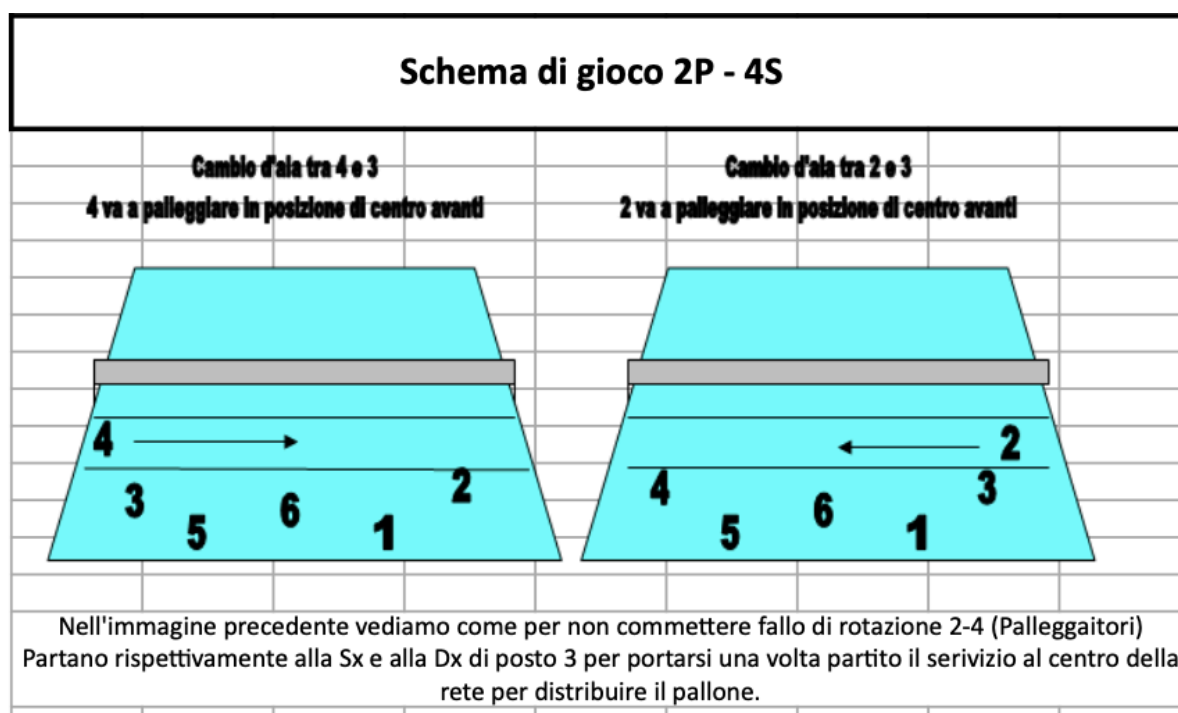
Ricezione a 3

Ricezione a trapezio

Ricezione a semicerchio

## 2) “CAMBIO D’ALA” (2P - 4S)

2 palleggiatori/4 schiacciatori



I nostri palleggiatori sono il numero 4 e il numero 2 (esclusi dalla fase di ricezione).

Se teniamo in considerazione lo schema di partenza, in questo caso si necessita una partenza variata.

*Omar Capuzzo*

Notate come la zona 3 del campo non sia occupata da nessuno (sebbene sia la posizione del numero 3). Il numero 3 si porta in fase di ricezione verso la sinistra del campo rispettando però il principio di prossimità del giocatore e mantenendo il numero 4 alla sua sinistra.

Se il numero 4 rispetto al 3 si trovasse alla sua destra genererebbero un fallo.

Il numero 6 in tutti e due gli schemi è dietro la linea del numero 3 e del numero 2. Perché è il giocatore di seconda linea e deve stare dietro la linea dei giocatori di prima.

### **3) “PENETRAZIONE SINGOLA” (1P - 2S - 2C - 1O)**

Schema di gioco utilizzato maggiormente dalle squadre di alto livello.

Si chiama “penetrazione” poiché il palleggiatore entra dalla seconda linea per portarsi a palleggiare, rimanendo sempre escluso dalla fase di ricezione, ma impegnato per la gestione del secondo tocco.

Esistono 6 rotazioni ben definite:

Ogni rotazione viene determinata dalla posizione del palleggiatore.

Le fasi vengono divise in funzione da dove parte il palleggiatore.

Non entreremo nel dettaglio ma è utile riconoscere i ruoli:

P - Palleggiatore

S1 S2 - Schiacciatori

C1 C2 - Centrali

O - Opposto

L - libero

#### **GENERALMENTE:**

Al posto del centrale di seconda linea ci sarà sempre il libero (deputato alla sola gestione della seconda linea).

L'opposto sarà sempre escluso dalla fase di ricezione e si proporrà per l'attacco dalla seconda linea.

Il palleggiatore sarà sempre escluso dalla fase di ricezione si propone entrando per eseguire il secondo tocco.

Questi schemi complessi seguono le regole enunciate finora e rispettano le condizioni di di diagonale e di prossimità del giocatore.

---

**Secondo te:**

- Perché le squadre evolute seguono il modello a “penetrazione singola” invece dello schema “cambio d’ala”?
- Perché è utile che il palleggiatore rimanga escluso dalla fase di ricezione?
- Perché generalmente i centrali vengono sostituiti dal libero in seconda linea?



# Schema di gioco 1P - 2S - 2C - 1O

## SPORTING CLUB 2000 - SCHEMI DI RICEZIONE A3 NELLA PALLAVOLO - UNDER 16 - OPPOSTO NON RICEVE MAI

**Palleggiatore in zona 1 - P1**

Nel momento della battuta avversaria:  
 -P deve essere più indietro di S1 e parte subito dopo la battuta  
 -C2 e O stanno bassi per non ostruire la visuale e ricevono solo le cortissime  
 -In questa rotazione O attacca dalla zona 4 e S1 dalla zona 2 - Non si scambiano  
 \*(Aspettare la battuta in zona 1 cioè su S1 e P, perché più difficile da ripotare)

**Posizioni di gioco valide per tutti gli schieramenti:**  
 C quando è dietro difende in 5 e quando è davanti attacca in 3  
 S quando è dietro difende in 5 e quando è davanti attacca in 4  
 O e P quando sono dietro difendono in 1; O quando è davanti  
 attacca in 2, P quando è davanti alza fra la 2 e la 3  
 Nel momento che P è dietro, nei limiti del possibile dovrebbe  
 non difendere, ma se effettua la difesa, alza C oppure O

**Palleggiatore in zona 2 - P2**

Nel momento della battuta:  
 -O deve essere più avanti di P  
 -S2 deve essere più avanti di C1  
 -P deve essere più a destra di C1 e più a sinistra di S1

**Palleggiatore in zona 3 - P3**

Nel momento della battuta:  
 -S2 deve essere più avanti di S1  
 -C1 deve essere più a sinistra di S2  
 -P deve essere più indietro di C1 e più a sinistra di S1

**Palleggiatore in zona 4 - P4**

Nel momento della battuta:  
 -P deve essere più a sinistra di C1  
 -C1 deve essere più a sinistra di S2  
 -O deve essere più indietro di S2

**Palleggiatore in zona 3 - P3**

Nel momento della battuta:  
 -P deve essere più a sinistra di C1  
 -O deve essere più a destra di C2 e più a sinistra di S2  
 -S1 deve essere più avanti di C2

**Palleggiatore in zona 2 - P2**

Nel momento della battuta:  
 -C2 deve essere più a sinistra di S1  
 -O deve essere più a destra di S2  
 -S1 deve essere più avanti di S2  
 -In zona 2 non c'è nessuno attacco