



BEACH VOLLEY

REGOLE DI GIOCO

E CASISTICA

2009 – 2012

L'Edizione 2009-2012 delle "Regole di Gioco" di Beach Volley abroga e sostituisce quelle inserite nelle precedenti edizioni.

La "Casistica" è l'interpretazione ufficiale della Federazione Italiana Pallavolo alla quale debbono attenersi tutti gli affiliati.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO (Figura 1)

- 1.1 DIMENSIONI
 - 1.2 SUPERFICIE DI GIOCO
 - 1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO
 - 1.4 ZONA DI SERVIZIO
 - 1.5 CONDIZIONI CLIMATICHE
 - 1.6 ILLUMINAZIONE
- Casistica della regola 1

Regola 2: RETE E PALI (Figura 2)

- 2.1 RETE
 - 2.2 BANDE LATERALI
 - 2.3 ANTENNE
 - 2.4 ALTEZZA DELLA RETE
 - 2.5 PALI
 - 2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI
- Casistica della regola 2

Regola 3: PALLONI

- 3.1 CARATTERISTICHE
 - 3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI
 - 3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI
- Casistica della regola 3

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

- 4.1 COMPOSIZIONE E REGISTRAZIONE
 - 4.2 CAPITANO
- Casistica della regola 4

Regola 5: EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

- 5.1 EQUIPAGGIAMENTO
 - 5.2 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO
 - 5.3 OGGETTI VIETATI
- Casistica della regola 5

Regola 6: DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

- 6.1 ENTRAMBI I GIOCATORI
 - 6.2 CAPITANO
 - 6.3 POSIZIONE DEI PARTECIPANTI (Figura 1)
- Casistica della regola 6

CAPITOLO TERZO – VINCITORE DI GARA, SET, PUNTO

Regola 7: SISTEMA DI PUNTEGGIO

7.1 VINCERE LA GARA

7.2 VINCERE UN SET

7.3 ACQUISIRE UN PUNTO

7.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

Casistica della regola 7

CAPITOLO QUARTO – PREPARAZIONE DELL'INCONTRO, STRUTTURA DEL GIOCO

Regola 8: PREPARAZIONE DELL'INCONTRO

8.1 SORTEGGIO

8.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

Casistica della regola 8

Regola 9: FORMAZIONE DELLA SQUADRA

9.1 GIOCATORI

9.2 SOSTITUZIONI

Regola 10: POSIZIONI DEI GIOCATORI

10.1 POSIZIONI

10.2 ROTAZIONE

10.3 FALLO DI ROTAZIONE

Casistica della regola 10

CAPITOLO QUINTO - AZIONI DI GIOCO

Regola 11: SITUAZIONI DI GIOCO

11.1 PALLA "IN GIOCO"

11.2 PALLA "FUORI GIOCO"

11.3 PALLA "DENTRO"

11.4 PALLA "FUORI"

Casistica della regola 11

Regola 12: FALLI DI GIOCO

12.1 DEFINIZIONE

12.2 CONSEGUENZE DI UN FALLO

Regola 13: TOCCO DI PALLA

13.1 TOCCHI DI SQUADRA

13.2 CONTATTO SIMULTANEO

13.3 TOCCO AGEVOLATO

13.4 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

13.5 FALLI DI TOCCO DI PALLA

Casistica della regola 13

Regola 14: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

14.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

14.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

14.3 PALLA IN RETE

Casistica della regola 14

Regola 15: GIOCATORE A RETE

15.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

15.2 PENETRAZIONE NEL CAMPO OPPOSTO E/O NELLA ZONA LIBERA AVVERSARIA

15.3 CONTATTO CON LA RETE

15.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

Casistica della regola 15

Regola 16: SERVIZIO

16.1 DEFINIZIONE

16.2 PRIMO SERVIZIO DEL SET

16.3 ORDINE DEL SERVIZIO

16.4 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

16.5 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

16.6 VELO

16.7 FALLI DI SERVIZIO

16.8 FALLI DI SERVIZIO DOPO AVER COLPITO LA PALLA

Casistica della regola 16

Regola 17: COLPO DI ATTACCO

17.1 DEFINIZIONE

17.2 FALLI DI ATTACCO

Casistica della regola 17

Regola 18: MURO

18.1 DEFINIZIONE

18.2 TOCCO DOPO IL MURO

18.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

18.4 TOCCO DI MURO

18.5 FALLI DI MURO

Casistica della regola 18

CAPITOLO SESTO – TEMPI DI RIPOSO E RITARDI

Regola 19: TEMPI DI RIPOSO

19.1 DEFINIZIONE

19.2 NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

19.3 RICHIESTE DI TEMPO DI RIPOSO

19.4 RICHIESTE IMPROPRIE

Casistica della regola 19

Regola 20: RITARDI DI GIOCO

20.1 TIPI DI RITARDO

20.2 SANZIONI PER I RITARDI

Casistica della regola 20

Regola 21: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

21.1 INFORTUNIO

21.2 INTERFERENZE ESTERNE

21.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

Regola 22: CAMBI DI CAMPO E INTERVALLI TRA I SET

22.1 CAMBIO DEI CAMPI

22.2 INTERVALLI

Casistica della regola 22

CAPITOLO SETTIMO – CONDOTTA SCORRETTA

Regola 23: CONDOTTA SCORRETTA

23.1 CATEGORIE

23.2 SANZIONI

23.3 SCALA DELLE SANZIONI (*Figura 7*)

23.4 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Casistica della regola 23

CAPITOLO OTTAVO – COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

Regola 24: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

24.1 COMPOSIZIONE

24.2 PROCEDURE

Casistica della regola 24

Regola 25: PRIMO ARBITRO

25.1 POSIZIONE

25.2 COMPETENZE

25.3 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 25

Regola 26: SECONDO ARBITRO

26.1 POSIZIONE

26.2 COMPETENZE

26.3 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 26

Regola 27: SEGNAPUNTI

27.1 POSIZIONE

27.2 RESPONSABILITÀ

Regola 28: GIUDICI DI LINEA

28.1 POSIZIONE

28.2 RESPONSABILITÀ

Regola 29: GESTI UFFICIALI

29.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (*Figura 8*)

29.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (*Figura 9*)

FIGURE ALLEGATE

1 – Area di gioco

2 – Caratteristiche della rete

3 – Palla che attraversa il piano verticale della rete

4 – Velo

5 – Muro effettivo

6 – Posizionamento del collegio arbitrale e dei loro assistenti

7 – Scala delle sanzioni per condotta scorretta

8 – Segnaletica arbitrale ufficiale

9 – Segnaletica ufficiale dei Giudici di linea



CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Il Beach Volley è uno sport giocato da due squadre ciascuna composta da due giocatori su un campo di sabbia diviso da una rete.

Ci sono differenti versioni del gioco adattabili a specifiche circostanze nell'ambito della versatilità del gioco per tutti.

Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo opposto e di evitare che ciò avvenga sul proprio campo.

La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (compreso il tocco di muro).

La palla è messa in gioco con un servizio: inviata con un colpo dal battitore sopra la rete verso gli avversari.

L'azione continua fino a che la palla tocca il campo, è inviata "fuori" o una squadra non la rinvia correttamente.

Nel Beach Volley la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto (Rally Point System).

Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire.

Il giocatore al servizio deve alternarsi ogni qualvolta ciò accade.

CAPITOLO PRIMO INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO (Figura 1)

L'area di gioco comprende il terreno di gioco e la zona libera.

1.1 DIMENSIONI

1.1.1 Il terreno di gioco è un rettangolo di m 16 x 8, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte.

Lo *spazio di gioco libero*, che è quello al di sopra della superficie di gioco, deve essere libero da ogni ostacolo con un'altezza di almeno 7 metri.

1.1.2 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare da un minimo di 5 metri fino ad un massimo di 6 metri dalle linee laterali e dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 metri al di sopra della superficie di gioco.**

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere composta da sabbia livellata piana ed uniforme, priva di pietrisco, conchiglie ed ogni altra cosa che possa rappresentare rischio di tagli o infortuni agli atleti.

1.2.2 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la sabbia deve avere una stratificazione e profondità di almeno 40 cm e composta di granelli finemente compatti.**

1.2.3 La superficie sabbiosa non deve costituire alcun pericolo di infortunio ai giocatori.

1.2.4 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la sabbia deve essere filtrata e setacciata per privarla di ogni particella pericolosa. Nel contempo essa non dovrà essere così fine da divenire polverosa ed attaccarsi alle ginocchia.**

1.2.5 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB un telone dovrebbe ricoprire il campo centrale in caso di pioggia**

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Due linee laterali e due linee di fondo delimitano la superficie di gioco.

Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.

1.3.2 NON c'è una linea centrale.

1.3.3 Tutte le linee devono essere larghe uguali tra i 5 e gli 8 cm.

1.3.4 Le linee devono essere di un colore che contrasti fortemente con la sabbia.

1.3.5 Le linee del campo devono essere delle fettucce fatte di materiale resistente ed ogni punto di ancoraggio esposto deve essere costituito da materiale soffice e flessibile.

1.4 ZONA DI SERVIZIO

La zona di servizio è l'area oltre la linea di fondo, delimitata dal prolungamento delle due linee laterali. In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera.

1.5 CONDIZIONI CLIMATICHE

Le condizioni climatiche non devono costituire un pericolo di infortunio per gli atleti.

1.6 ILLUMINAZIONE

Per le competizioni ufficiali internazionali giocate in notturna, l'illuminazione sull'area di gioco deve essere compresa fra 1000 e 1500 lux, misurata ad 1 metro dalla superficie di gioco.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB il Supervisore Tecnico, il Delegato Arbitrale e il Direttore di Competizione devono comunque valutare che non ci sia alcun rischio di infortunio per gli atleti.

CASISTICA

1. IL PRIMO ARBITRO DEVE VERIFICARE L'OMOLOGABILITÀ DELL'AREA DI GIOCO?

Sì, prima dell'inizio di ogni singola giornata di torneo, l'arbitro deve controllare l'area di gioco con idonea strumentazione e le attrezzature per constatarne la rispondenza alle regole previste. Se riscontra delle irregolarità deve comunicarle al Supervisor e contribuire alla eliminazione delle irregolarità.

2. NEL CASO LA ZONA LIBERA SIA DELIMITATA DA TRANSENNE, PUÒ IL GIOCATORE AL SERVIZIO PORTARSI OLTRE TALE LIMITE PER SERVIRE?

No, la Regola 1.4 precisa che la zona di servizio si estende in profondità fino al limite della zona libera.

3. SI PUÒ RECUPERARE LA PALLA AL DI FUORI DELLA ZONA LIBERA?

Sì, i giocatori possono giocare la palla anche oltre la zona libera.

4. SI DEVE RIPETERE L'AZIONE SE UN GIOCATORE NEL TENTATIVO DI RECUPERARE UNA PALLA TROVA SUL PERCORSO IL 2° ARBITRO CHE LO OSTACOLA?

No, il 2° arbitro in tale evenienza deve spostarsi per non intralciare l'azione del giocatore, ma se nonostante ciò la sua posizione risulta comunque di ostacolo per l'atleta, l'azione non deve essere rigiocata, come non lo deve quando l'ostacolo è costituito dalle attrezzature (pali, seggiolone, ecc.).

5. DURANTE UN INCONTRO I GIOCATORI SCOPRONO NEL CAMPO DI GIOCO, UN PEZZO DI LEGNO SOTTO LA SABBIA. GLI ARBITRI FERMANO IL GIOCO E RAPIDAMENTE SI ATTIVANO PER RIMUOVERE IL PEZZO DI LEGNO; LA SABBIA VIENE LIVELLATA DI NUOVO E PRIMA DI RIPRENDERE LA GARA PROVVEDONO AD UN NUOVO CONTROLLO DEL TERRENO DI GIOCO. E' CORRETTA LA PROCEDURA ADOTTATA DAGLI ARBITRI IN QUESTA SITUAZIONE?

Sì, La sicurezza dei giocatori deve essere considerata sempre prioritaria

6. UN GIOCATORE NEL TENTATIVO DI GIOCARE LA PALLA, MODIFICA L'ANCORAGGIO DELLE LINEE E IL CAMPO DIVENTA COSÌ IRREGOLARE NELLE SUE DIMENSIONI E FORMA. COME SI COMPORTA L'ARBITRO?

L'arbitro deve immediatamente fermare il gioco, perché il terreno di gioco non rispetta più la regola 1.1.1 e perché può presentare pericolo per i giocatori. Dopo il ripristino del regolamentare terreno di gioco l'azione dovrà essere ripetuta

7. DURANTE UN INCONTRO UN FORTE TEMPORALE SI ABBATTE SUL CAMPO. ENTRAMBE LE SQUADRE CHIEDONO DI SOSPENDERE L'INCONTRO. QUALI PROCEDURE DEVONO SEGUIRE GLI ARBITRI?

La decisione di sospendere un incontro per avverse condizioni meteorologiche spetta soltanto al Supervisore Tecnico. In presenza di forte pioggia gli arbitri devono preoccuparsi di evitare che i palloni si bagnino troppo e quindi devono far dotare i raccattapalle di stracci con i quali asciugare il pallone e proteggere, per quanto possibile, i palloni non in gioco. Solo nel caso di non disponibilità del Supervisore ed in presenza di tuoni e lampi o di improvviso fortissimo vento, l'arbitro può sospendere temporaneamente l'incontro.

Regola 2: RETE E PALI (Figura 2)

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

- 2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne.
- 2.1.2 La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco. L'altezza della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non superiore di oltre 2 cm di quella ufficiale.

2.1 RETE

La rete è lunga 8,5 metri e misura 1 metro (+/- 3 cm) di larghezza quando è tesa e piazzata in asse col centro del campo.

E' di maglie quadrate di 10 cm di lato.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda di tela larga 7÷10 cm per tutta la sua lunghezza di colore preferibilmente blue o altro colore brillante. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa. All'interno di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore.

Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale sempre di 7÷10 cm, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali. E' possibile apporre pubblicità sulle bande.

2.3 BANDE LATERALI

Due bande colorate di 5÷8 cm di larghezza (devono comunque avere la stessa larghezza delle linee perimetrali del campo di gioco) e lunghe 1 metro sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono considerate come facenti parte della rete. La pubblicità è permessa anche su queste bande.

2.4 ANTENNE

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale similare, di metri 1,80 di lunghezza e di mm 10 di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete (Figura 2).

La parte superiore di ogni antenna si estende per 80 cm sopra la rete ed è verniciata a fasce alternate di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente bianco e rosso. Esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio (Figura 3, Reg. 14.1.1).

2.5 PALI

I pali che sorreggono la rete devono essere alti 2,55 metri preferibilmente regolabili. Sono posti ad uguale distanza di 0,7÷1,00 metri oltre ciascuna linea laterale. Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi, non devono costituire causa di pericolo o di impedimenti e devono essere ricoperti di imbottitura.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.

CASISTICA

1. COME DEVE ESSERE VERIFICATA LA TENSIONE DELLA RETE?

Il 1° arbitro deve controllare la tensione della rete servendosi di un pallone che, lanciato verso il centro della stessa, deve rimbalzare indietro con sufficiente forza. Questa operazione deve essere svolta alla verifica preliminare delle attrezzature.

2. E' CONSENTITO GIOCARE CON UNA RETE CHE ABBA DELLE MAGLIE ROTTE?

No

3. E' CONSENTITO GIOCARE CON UNA RETE CON MAGLIE NON QUADRATE?

No.

4. SE DURANTE IL GIOCO LA RETE SI ABBASSA, O SI ROMPE, COME SI COMPORTERÀ L'ARBITRO?

Se l'azione ne è stata inficiata, deve essere interrotta e, dopo aver riparato o sostituito la rete, si deve riprendere il gioco facendo ripetere l'azione. Se la rete si rompe per l'impatto della palla, dopo aver riparato o sostituito la rete, si deve comunque riprendere il gioco facendo ripetere l'azione.

5. COME CI SI DEVE COMPORTARE NEL CASO LE ANTENNE MANCHINO O SI DETERIORINO DURANTE IL GIOCO?

La presenza delle antenne è obbligatoria per ogni gara ufficiale. In caso di mancanza o di loro deterioramento durante il gioco, senza possibilità di sostituzione, la gara si deve disputare ugualmente e sarà considerata regolare a tutti gli effetti.

Nel caso non sia possibile disporre di entrambe, la gara deve disputarsi senza le antenne.

6. QUANDO DEVE MISURARSI L'ALTEZZA DELLA RETE?

Il 1° ed il 2° arbitro debbono misurare l'altezza della rete nel momento prescritto dal protocollo di gara e quando lo ritengono opportuno, anche su richiesta degli atleti.

7. QUALI SONO LE ATTREZZATURE COMPLEMENTARI?

a) *Un seggiolone per il 1° arbitro, posto in posizione centrale rispetto al campo, ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete;*

b) *un tavolo con sedia per il segnapunti;*

- c) le sedie per gli atleti;
- d) l'asta di misurazione dell'altezza della rete;
- e) il tabellone segnapunti;
- f) un porta palloni a 5 posizioni, nel caso la gara si giochi con il sistema dei tre palloni;
- g) manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni;
- h) due palette numerate 1 e 2 per indicare il giocatore al servizio;
- i) rete di riserva;
- l) antenne di riserva,

Regola 3: PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico che non assorba umidità e che sia utilizzabile anche sotto la pioggia

Il pallone deve avere al suo interno una camera d'aria in gomma o materiale simile. L'approvazione del materiale sintetico da cui è costituito è determinato dalle regolamentazioni FIVB.

Colore: Deve essere brillante (arancio, giallo, rosa, bianco, più colori contrastanti)

Circonferenza: Deve essere di 66÷68 cm per le competizioni internazionali FIVB

Peso: 260÷280 grammi.

Pressione interna: Deve essere da 0,175 a 0,225 Kg/cm² (2.49 a 3,37 psi) (171 a 221 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

Tutti i palloni utilizzati durante un incontro debbono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

Tutte le competizioni ufficiali FIVB e FIPAV debbono essere giocati con palloni omologati FIVB.

3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB debbono essere utilizzati tre palloni. In questo caso sei raccattapalle saranno posizionati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro a ciascun arbitro (Figura 6).

CASISTICA

1. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO IN CUI IL PALLONE SI SGONFI DURANTE IL GIOCO?

La pressione interna dei palloni, sia di gara che di riserva, deve essere controllata con l'apposito manometro prima di ogni gara. I palloni di riserva vanno tenuti in luogo asciutto e non esposto al sole per lunghi periodi di tempo perché è causa di alterazione della pressione. I palloni essendo di pelle o materiale simile cambiano naturalmente pressione durante il giorno con il cambiare delle condizioni per questo motivo deve essere eseguita prima di ogni gara

2. COME SI ATTUA IL SISTEMA DEI TRE PALLONI?

Sei raccattapalle si dispongono alla estremità perimetrale della zona libera:

- a)** *uno per ogni angolo;*
- b)** *uno davanti al tavolo del segnapunti;*
- c)** *uno dietro la postazione del 1° arbitro.*

Prima dell'inizio della gara il raccattapalle posto a sinistra del primo arbitro (5) e quello a sinistra del secondo arbitro (2), ricevono un pallone ciascuno dal 2° arbitro, che ne consegna un terzo al giocatore che deve eseguire il primo servizio.

I due raccattapalle debbono essere dotati di pezze di panno per asciugare/pulire i palloni.

Durante il gioco, quando la palla è "fuori gioco":

- a)** *se il pallone va fuori dal terreno di gioco, deve essere recuperato da uno dei raccattapalle e fatto pervenire a chi ha consegnato quello in suo possesso al battitore;*
- b)** *se il pallone resta sul terreno di gioco, uno dei giocatori lo deve inviare al raccattapalle più vicino dal suo lato;*
- c)** *dal momento in cui gli arbitri fischiano la fine dell'azione, il raccattapalle più vicino al battitore deve consegnargli il pallone appena possibile per effettuare il servizio.*

Nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set, il pallone con il quale si è giocata l'ultima azione deve essere in possesso del raccattapalle.

Alla fine del 2° set, uno dei tre palloni deve essere in possesso del 2° arbitro, il quale lo consegnerà al giocatore che effettuerà il primo servizio del 3° set.

Il pallone recuperato dopo la fine dell'azione, deve essere scambiato fra raccattapalle dietro la postazione del primo arbitro, per farlo pervenire a quello dell'angolo vicino ad una delle zone di servizio che in quel momento ne è sprovvisto.

CAPITOLO SECONDO PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE E REGISTRAZIONE

4.1.1 Una squadra si compone esclusivamente di 2 giocatori.

4.1.2 Soltanto i due giocatori iscritti a referto possono prendere parte alla gara.

4.1.3 **Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB non è previsto l'allenatore.**

4.2 CAPITANO

L'atleta che svolge la funzione di capitano deve essere indicato a referto.

CASISTICA

1. PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA DEBbono ESSERE PRESENTI SUL CAMPO ENTRAMBI I GIOCATORI DI CIASCUNA SQUADRA?

Sì, altrimenti la gara non può aver luogo. Affinché si possa giocare devono essere presenti entrambi gli atleti di ciascuna squadra. Gli arbitri in tale situazione devono immediatamente avvisare il Supervisore Tecnico o Arbitrale.

2. IN ASSENZA DI UNO DEI DUE GIOCATORI ALL'INIZIO DELLA GARA, IL GIOCATORE PRESENTE PUO' FARLO SOSTITUIRE DA ALTRO GIOCATORE DI "RISERVA"

No, solo i due giocatori iscritti a referto possono prender parte all'incontro

3. DURANTE IL CORSO DELLA GARA UN GIOCATORE CHIEDE ALL'ARBITRO IL PERMESSO DI ANDARE IN BAGNO. E' LECITA TALE RICHIESTA?

Sì, è lecita se posta in essere mentre la palla non è in gioco. In tal caso l'arbitro deve autorizzare l'atleta ad abbandonare temporaneamente il terreno di gioco e il 2^a arbitro deve accompagnare l'atleta ed essere attivo nel controllo della durata di questa interruzione. Se questa interruzione provoca un ritardo nella ripresa del gioco (prolungamento del protocollo di gara, prolungamento di un Time-Out, prolungamento di un Time Out Tecnico, sospensione della gara) Il 1^a Arbitro comunicherà all'atleta che tale interruzione è considerata Time-Out Medico.

Regola 5: EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

5.1 EQUIPAGGIAMENTO

5.1.1 L'equipaggiamento di un giocatore si compone di un pantaloncino o di un costume da bagno. Una canotta o un top è opzionale se non diversamente specificato nella indizione del torneo. I giocatori possono indossare un cappello.

5.1.2 Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatorio indossare divise uniformi dello stesso colore e fattura come da regolamento del Torneo.

5.1.3 Le uniformi degli atleti devono essere pulite.

5.1.4 Gli atleti devono giocare a piedi nudi a meno di autorizzazione da parte degli arbitri.

5.1.5 Le canotte dei giocatori (o i pantaloncini se giocano senza maglietta) devono essere numerate con 1 e 2. Il numero deve essere posto sul petto (o sul davanti del pantaloncino)

5.1.6 I numeri devono essere di colore contrastante con quello della canotta e deve avere un'altezza minima di 10 cm.

Il materiale con cui vengono formati i numeri devono avere una larghezza di almeno 1,5 cm.

5.2 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

5.2.1 Se entrambe le squadre si presentano all'incontro con canotte/magliette/top dello stesso colore, un sorteggio determinerà quale squadra deve cambiare colore.

5.2.2 Il 1^a arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

a) a giocare con calzini/scarpe

b) a cambiare le uniformi umide tra un set e l'altro a condizione che le nuove rispettino la regolamentazione del torneo e le regole FIVB (*Regole 5.1.5 e 5.1.6*)

5.2.3 Se richiesto da un atleta il 1^a Arbitro può autorizzarlo/la a giocare con una maglietta o con i pantaloni della tuta.

5.3 OGGETTI VIETATI

5.3.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni come orecchini, braccialetti, ingessature

- 5.3.2 I giocatori possono portare lenti a loro rischio.
5.3.3 E' vietato indossare uniformi di gara senza numero (Regole 5.1.5 e 5.1.6)

CASISTICA

1. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO, NEL CASO IN CUI I GIOCATORI DI UNA SQUADRA, PUR PREVISTO DALLA REGOLAMENTAZIONE DEL TORNEO, SIANO SPROVVISTI DEI NUMERI SULLE MAGLIE?

La numerazione delle maglie è obbligatoria e l'arbitro deve esigerla anche se provvisoria. In nessun caso deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie.

2. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO IN CUI I GIOCATORI DI UNA SQUADRA NON INDOSSINO UNA DIVISA UNIFORME?

L'arbitro deve fare il possibile perché la squadra risolva sollecitamente il problema. Ove ciò non sia possibile, deve permettere comunque la partecipazione al gioco di questi atleti, segnalando il caso sul suo rapporto di gara.

3. SI PUÒ GIOCARE INDOSSANDO LA TUTA?

Sì, a condizione che il giocatore abbia richiesto e ottenuto l'autorizzazione del 1° arbitro. Gli arbitri devono ricevere disposizioni dal Supervisore Tecnico. Entrambi i giocatori devono indossarla (stesso colore e manifattura) a meno che l'atleta che ha fatto la richiesta non esibisca un certificato medico

4. SI PUÒ GIOCARE CON I GUANTI?

L'uso dei guanti è vietato, di qualunque materiale e forma essi siano.

5. SI PUÒ GIOCARE CON UN GESSO O UNA FASCIATURA?

Il 1° arbitro può permettere ad un giocatore di partecipare al gioco con una fasciatura leggera, sempre che tale fatto non costituisca pericolo per lui o per gli altri.

6. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO QUANDO L'ATLETA INDOSSA, SOTTO LA CANOTTA UNA MAGLIETTA?

In questo caso è necessaria l'autorizzazione del 1° arbitro (vedi punto 3). Nel caso il Supervisor dichiari condizioni di freddo la devono indossare entrambi i giocatori,

7. NELLA IPOTESI CHE UN ATLETA SMARRISCA UNALENTE A CONTATTO, IL GIOCO DEVE ESSERE INTERROTTO?

Su richiesta dell'atleta, ma al termine dell'azione in corso, il gioco può essere interrotto applicando un "Medical Time-out".

Regola 6: DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

6.1 ENTRAMBI I GIOCATORI

- 6.1.1 I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco ufficiali del Beach Volley stabilite dalla FIVB e rispettarle.
6.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali in modo rispettoso, senza discuterle. In caso di dubbio l'atleta può richiedere una spiegazione.

- 6.1.3 I partecipanti devono comportarsi rispettosamente e cortesemente nello spirito del FAIR PLAY non solo nei confronti degli arbitri ma anche verso gli altri ufficiali di campo, il proprio compagno di squadra, gli avversari e gli spettatori.
- 6.1.4 I partecipanti devono astenersi da azioni o intenti con lo scopo di influenzare le decisioni arbitrali o nascondere i falli commessi dalla propria squadra.
- 6.1.5 I partecipanti devono astenersi da azioni finalizzate a ritardare il gioco.
- 6.1.6 Ogni tipo di comunicazione è permessa durante il gioco tra i componenti di una squadra.
- 6.1.7 Durante l'incontro entrambi i giocatori sono autorizzati a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco (*Regola 6.1.2*) nei 3 seguenti casi:
- per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco. Se le spiegazioni non li soddisfano, uno o l'altro atleta può immediatamente comunicare al 1^a arbitro la loro decisione di accedere al "Protocollo di Protesta"
 - per domandare l'autorizzazione:
 - a cambiare la divisa o l'equipaggiamento;
 - a verificare il numero del giocatore al servizio;
 - a controllare, la rete, i palloni, la superficie, etc..
 - a ri-allineare le linee perimetrali del campo
 - per richiedere un "tempo di riposo" (*Regola 19.3*)
- Nota: I giocatori devono essere autorizzati dall'arbitro a lasciare l'area di gioco
- 6.1.8 Alla fine dell'incontro:
- Entrambi i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari
 - Se precedentemente uno o l'altro atleta aveva richiesto un "Protocollo di Protesta", egli ha il diritto di confermare la sua protesta ottenendo che la stessa venga registrata sul referto di gara. (*Regola 6.1.7*)

6.2 CAPITANO

- 6.2.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra
- firma il referto
 - rappresenta la sua squadra al sorteggio.
- 6.2.2 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra controlla il risultato controfirmando il referto di gara.

6.3 POSIZIONE DEI PARTECIPANTI (Figura 1)

Le sedie dei giocatori devono essere a 5 metri dalla linea laterale e ad almeno 3 metri dal tavolo del segnapunti.

CASISTICA

1. PUÒ UN GIOCATORE CHIEDERE SPIEGAZIONI SU UNA DECISIONE ARBITRALE?

A richiesta il 1° arbitro deve fornire le spiegazioni richieste senza consentir, però, alcuna discussione.

È consigliabile che gli arbitri siano molto precisi nella segnaletica dei falli e nell'esposizione verbale avviando, così, ad inutili colloqui che possono innescare protocolli di protesta o comunque delle perdite di tempo. Infatti, se il giocatore non ritiene sufficientemente esplicativa la risposta ricevuta, può esprimere la sua intenzione di protestare secondo quanto previsto dalle norme che regolano il Protocollo di Protesta.

Un Protocollo di Protesta può iniziarsi per:

- a) Errata interpretazione delle Regole di Gioco*
 - b) Errore nel punteggio (incluso l'ordine di servizio);*
 - c) Posizione inconciliabile di rottura tra gli ufficiali di gara e il giocatore*
 - d) Aspetti tecnici nella conduzione dell'incontro (condizioni climatiche, visibilità, etc)*
 - e) Non corretta applicazione delle regole di gioco*
- Il 1° arbitro non può rifiutare di istituire il protocollo di protesta.*

2. NEL CORSO DEL GIOCO, POSSONO ENTRAMBI I GIOCATORI CHIEDERE I TEMPI DI RIPOSO?

Sì, entrambi gli atleti hanno il diritto di chiedere agli arbitri le interruzioni di gioco regolamentari.

3. È CONSENTITO AD UN GIOCATORE DI CHIEDERE AL SEGNAPUNTI SE HA A DISPOSIZIONE UN TIME OUT?

Sì, l'atleta può chiedere al segnapunti, a gioco fermo, se ha già usufruito del tempo di riposo

CAPITOLO TERZO VINCITORE DI GARA, SET E PUNTO

Regola 7: SISTEMA DI PUNTEGGIO

7.1 VINCERE LA GARA

7.1.1 La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set.

7.1.2 Nel caso di 1-1 pari, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

7.2 VINCERE UN SET

7.2.1 Un set (eccetto il 3° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno due punti.

In caso di 20 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (22-20; 23-21; etc....).

7.2.2 Il set decisivo è giocando secondo quanto previsto dalla Regola 7.1.2

7.3 ACQUISIRE UN PUNTO

Ogni qualvolta una squadra sbaglia un servizio, o sbaglia nel colpire la palla o commette qualsiasi altro tipo di fallo, la squadra avversaria conquista un punto con una delle seguenti conseguenze:

7.3.1 se la squadra avversaria era al servizio, conquista un punto e continua a servire

7.3.2 se la squadra avversaria era a ricevere, guadagna il diritto a servire e conquista anche un punto

7.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

7.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-2 per la gara e 0-21 per ogni set.

7.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco è dichiarata perdente per rinuncia con lo stesso punteggio di cui alla Regola 7.4.1.

- 7.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA, per il set o per la gara, perde il set o la gara (Regola 9.1). Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.
Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, ogni qualvolta è previsto un sistema di “Pool Play”, la citata Regola 7.4 può essere soggetta a modifiche, come stabilito dal Regolamento FIVB per le modalità da seguire nei casi di rinuncia e squadra incompleta.

CASISTICA

1. NEL CASO CHE DUE FALLI VENGANO FISCHIATI UNO DAL 1° ARBITRO E L'ALTRO DAL 2°, QUALE DEVE ESSERE LA DECISIONE FINALE?

Nel caso si verificano due falli, il 1° arbitro deve decidere quale dei due falli si è temporalmente verificato per primo e quello deve sanzionare, indipendentemente dall'eventuale doppio fischio dei due arbitri.

La stessa regola vale per due falli esattamente contemporanei di due avversari: il 1° arbitro deve sanzionare il “doppio fallo”, a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi dei due arbitri.

CAPITOLO QUARTO PREPARAZIONE DELL'INCONTRO, STRUTTURA DEL GIOCO

Regola 8: PREPARAZIONE DELL'INCONTRO

8.1 SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il primo arbitro effettua il sorteggio alla presenza dei capitani delle due squadre. Il vincitore del sorteggio sceglie:

- a) il diritto a servire o a ricevere il servizio,
- b) la parte del terreno di gioco.

Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

Nel secondo set, chi ha perso il sorteggio nel primo set avrà la scelta a) o b).

Un nuovo sorteggio verrà effettuato nel set decisivo.

8.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento di 3 minuti insieme a rete, altrimenti 5 minuti.

CASISTICA

1. QUANTO TEMPO PRIMA DALL'INIZIO DELLA GARA INIZIA IL PROTOCOLLO?

Il Protocollo inizia 10' prima dell'inizio della gara con gli ufficiali di gara in prossimità dell'entrata pronti ad entrare nell'area di gioco.

Ad 8' prima c'è l'ingresso di arbitri ed atleti sul campo;

5' minuti prima dell'inizio ha luogo il sorteggio;

4' minuti prima ha inizio il riscaldamento e 1' prima si fischia la fine del riscaldamento che è durato, perciò, 3 minuti.

Nel caso che in assenza di campo di riscaldamento gli atleti abbiano diritto a 5' minuti di riscaldamento a rete, è ovvio che l'intero Protocollo va anticipato di due minuti e quindi si comincia il tutto 10' prima dell'inizio previsto.

2 QUALI POSSIBILITÀ DI SCELTA HA LA SQUADRA CHE VINCE IL SORTEGGIO?

- a) Se sceglie il servizio, l'altra squadra dovrà ricevere e scegliere il campo di gioco.
- b) Se sceglie di ricevere, l'altra squadra dovrà servire e scegliere il campo di gioco.
- c) Se sceglie il campo di gioco, l'altra squadra dovrà scegliere o il servizio o la ricezione.

Regola 9: FORMAZIONE DELLA SQUADRA

9.1 GIOCATORI

Entrambi i giocatori di ciascuna squadra devono essere sempre in gioco.

9.2 SOSTITUZIONI

Non sono ammesse sostituzioni di giocatori.

Regola 10: POSIZIONI DEI GIOCATORI

10.1 POSIZIONI

10.1.1 Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

10.1.2 Le posizioni dei giocatori sono libere. Non ci sono predeterminate sul campo.

10.1.3 Non ci sono falli di posizione

10.2 ROTAZIONE

L'ordine di servizio deve essere mantenuto per tutto il set (così come deciso dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio)

10.3 FALLO DI ROTAZIONE

10.3.1 Si determina un fallo di rotazione quando non è rispettato l'ordine di servizio

10.3.2 Il segnapunti deve correttamente indicare l'ordine di servizio esponendo la paletta con il numero del giocatore in battuta facendo così rispettare l'ordine di servizio.

10.3.3 Un fallo di rotazione è punito con l'assegnazione di un punto all'avversario e la perdita del servizio.

CASISTICA

- 1. AD INIZIO GARA IL GIOCATORE N.1 DELLA SQUADRA CHE HA AVUTO PER SORTEGGIO LA BATTUTA VA AL SERVIZIO. IL SEGNAPUNTI IMMEDIATAMENTE RICHIAMA L'ATTENZIONE DEGLI ARBITRI PERCHÉ DAL REFERTO RISULTA CHE DEVE SERVIRE IL GIOCATORE N. 2. COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?**

Gli arbitri faranno correggere il referto e autorizzeranno a battere il n.1.

Tale decisione va assunta in quanto è possibile ci sia stata un' errata comunicazione tra arbitri ed atleti al momento del sorteggio che ha comportato una conseguente errata trascrizione sul referto di gara. Inoltre procedere con la correzione, non da vantaggi alla squadra

CAPITOLO QUINTO AZIONI DI GIOCO

Regola 11: SITUAZIONI DI GIOCO

11.1 PALLA "IN GIOCO"

Lo scambio inizia con il fischio dell'arbitro. Comunque la palla è *in gioco* dal momento del colpo di servizio.

11.2 PALLA "FUORI GIOCO"

Lo scambio finisce con il fischio dell'arbitro. Comunque se il fischio avviene per un fallo di gioco, la palla è *fuori gioco* dal momento in cui fu commesso il fallo.

11.3 PALLA "DENTRO"

La palla è *dentro* quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione (*Regola 1.3*).

11.4 PALLA "FUORI"

La palla è *fuori* quando:

- a) cade sul campo completamente fuori dalle linee di delimitazione (senza toccarle);
- b) tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;
- c) tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;
- d) attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno durante un servizio (*Regola 14.1.3*) o dopo il terzo tocco di squadra.

CASISTICA

1. SE LA PALLA CADE VICINO ALLE LINEE PERIMETRALI PONENDO DEI DUBBI SE E' DENTRO O FUORI DAL CAMPO, COME DEVE REGOLARSI IL 1^ ARBITRO?

Il 1^ arbitro deve applicare il "**Ball Mark Protocol**", cioè la verifica del segno lasciato dalla palla sulla sabbia. Tale protocollo va avviato nel caso l'arbitro abbia dei dubbi sul punto di impatto o si accorge che la decisione che andrà ad assumere può essere causa di controversie tra le due squadre. Pertanto, presa una rapida decisione di avviare il protocollo di verifica dell'impronta della Palla, il 1^ Arbitro:

- a) **Scende dal seggiolone e invita il pertinente giudice di linea (se necessario) a recarsi in prossimità della zona in cui la palla è caduta lasciando il segno;**
- b) **Chiede ai giocatori della squadra sul lato dove è caduto il pallone di allontanarsi dalla zona in cui la palla ha lasciato il segno; N.B: Il 1^ Arbitro non deve avviare la verifica del segno se prima i giocatori non ottemperano a tale disposizione**

- c) **Giunto nei pressi della zona di impatto, procede, con attenzione, alla verifica (ascoltando il giudice di linea se necessario).**
- d) **Visualizza la posizione del segno della palla (senza toccarla);**
- e) **Una volta in grado di prendere una decisione, notifica verbalmente e rapidamente la decisione finale assunta alle squadre mentre si avvia verso il seggiolone (comunicazione verbale o tramite gesti). Privilegia, temporalmente, nella comunicazione, la squadra contro cui è assunta la decisione.**
- f) **Raggiunta la sua postazione, con la segnaletica ufficiale, mostra la sua decisione indicando la squadra che ha il servizio. (Se microfonato e se previsto, annuncia verbalmente al pubblico la sua decisione)**
- g) **Riprende la gara.**

2. L'APPLICAZIONE DEL "BALL MARK PROTOCOL" E' SOLTANTO UNA DECISIONE DISCREZIONALE DEL 1^ ARBITRO O PUO' ESSERE RICHIESTA DA UN GIOCATORE?

La decisione di procedere al "Ball Mark Protocol" è una decisione del solo primo arbitro. I giocatori hanno il diritto di chiedere ma non di insistere per un "Ball Mark Protocol". Di certo accedere alla richiesta di una squadra e procedere alla verifica del segno è quasi sempre opportuno in quanto, se svolta correttamente, la procedura è utile a tranquillizzare gli animi e a stemperare le tensioni.

3. IN PRESENZA DI "BALL MARK PROTOCOL" COME DEVE COMPORTARSI IL 2^ ARBITRO?

Il 2° Arbitro deve

- a) **Inizialmente posizionarsi vicino alla rete, in modo da poter dissuadere (sia col fischio sia verbalmente) eventuali tentativi da parte degli atleti di attraversare il campo passando sotto la rete.**
- b) **Evitare discussioni tra i giocatori delle opposte squadre.**
- c) **Ricordare agli atleti che non è consentito avvicinarsi all'impronta della palla**
- d) **Rimanere in contatto visivo con il 1^ Arbitro durante tutto il protocollo.**
- e) **Assistere il 1° Arbitro, se richiesto e se necessario, nella decisione.**
- f) **Assicurarsi che il segnapunti trascriva correttamente l'esito del protocollo.**

4. IN PRESENZA DELL'AVVIAMENTO DI UN "BALL MARK PROTOCOL", SE LA PALLA E' CADUTA NELLA PROPRIA PARTE DI CAMPO, E UN GIOCATORE DI QUELLA SQUADRA SI AVVICINA AL PUNTO DI IMPATTO DELLA PALLA PER VERIFICARE IL SEGNO E SIA PURE INVOLONTARIAMENTE LO CANCELLA O LA ALTERA COME SI COMPORTERA' L'ARBITRO?

Un giocatore non può avvicinarsi al punto di impatto e l'arbitro deve sollecitamente allontanarlo per evitare che possa occultare/alterare il segno della palla.

Se ciò accade, gli scenari possibili sono soltanto tre:

- a) *Il giocatore ha chiaramente cancellato il segno solo per confermare che la palla deve essere assegnata agli avversari: nessuna sanzione*
- b) *L'arbitro è comunque in grado di stabilire con certezza che la palla sia IN o OUT; in tal caso, dopo aver assegnato la palla alla squadra che dovrà servire, l'arbitro dovrà sanzionare il giocatore reo di aver cancellato il segno con un avvertimento (cartellino giallo)*

c) L'arbitro non è in grado di stabilire con certezza se la palla sia IN o OUT; in tal caso tecnicamente non si assume nessuna decisione circa il segno della palla e si penalizza il giocatore reo di aver cancellato il segno della palla mostrandogli il cartellino rosso (condotta maleducata). Pertanto, alla squadra avversaria sarà assegnato un solo punto, ovvero quello che deriva dalla sanzione disciplinare.

5. SE IN PRESENZA DELL'AVVIAMENTO DI UN "BALL MARK PROTOCOL", UN GIOCATORE ATTRAVERSA IL PIANO VERTICALE DELLA RETE O LA SUA ESTENSIONE CON L'INTENZIONE DI DIRIGERSI A VERIFICARE IL PUNTO DI IMPATTO DELLA PALLA COME SI COMPORTERÀ L'ARBITRO?

Dopo aver bloccato il giocatore anche con l'ausilio del 2° arbitro e dopo aver effettuato il "Ball Mark Protocol" ed assunta e comunicata la decisione finale, l'arbitro comminerà all'atleta una penalizzazione per condotta maleducata (cartellino rosso)

6. E' NORMALE CHE UN GIUDICE DI LINEA VENGA CHIAMATO PER LA VERIFICA PRESSO LA ZONA DOVE È CADUTA LA PALLA?

Sì, è normale e devono essere intraprese tutte le precauzioni onde evitare che si possa modificare l'area in prossimità dell'impronta calpestandola o indicando la superficie con le dita o con la bandiera del GdL.

Regola 12: FALLI DI GIOCO

12.1 DEFINIZIONE

12.1.1 Ogni azione contraria alle Regole è un fallo di gioco.

12.1.2 Gli Arbitri giudicano i falli e determinano le sanzioni conformemente alle Regole.

12.2 CONSEGUENZE DI UN FALLO

12.2.1 C'è sempre una sanzione per un fallo. Gli avversari della squadra che commette fallo vince lo scambio secondo l'applicazione della Regola 7.3

12.2.2 Se due o più falli sono commessi in momenti successivi, viene sanzionato solo il primo fallo.

12.2.3 Se due o più falli sono commessi da giocatori di squadre opposte simultaneamente, l'arbitro sanziona un DOPPIO FALLO, non assegna alcun punto e fa rigiocare lo scambio.

Regola 13: GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 14.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la zona libera.

13.1 TOCCHI DI SQUADRA

13.1.1 Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete.

13.1.2 In questi tocchi sono conteggiati non solo i tocchi intenzionali ma anche i contatti involontari con la palla

13.1.3 Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regg. 13.4.3 a), b) e 18.2).

13.2 TOCCHI SIMULTANEI

13.2.1 Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

13.2.2 Quando due giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due tocchi (ad eccezione del muro, Regola 18.4.2).

Se entrambi gli atleti cercano la palla ma uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.

13.2.3 Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se tale palla cade a terra fuori dal terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata nel campo opposto.

Se due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una PALLA BLOCCATA, questo non va considerato fallo.

13.3 TOCCO AGEVOLATO

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla.

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, interferenza con l'avversario, ecc.) può essere fermato o trattenuto dal compagno di squadra.

13.4 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

13.4.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

13.4.2 La palla deve essere colpita, non può essere fermata o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.

Eccezioni:

- a) in azione di difesa di **ATTACCO POTENTE**. In questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita delle mani dall'alto in basso;
- b) se due avversari toccano simultaneamente la palla, causando una **PALLA BLOCCATA**

13.4.3 La palla può toccare varie parti del corpo di un giocatore solo a condizione che tali contatti siano simultanei

Eccezioni:

- a) contatti consecutivi (*Regola 18.4.2*) possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione;
- b) al primo tocco di squadra, tranne che il tocco avvenga usando le dita (eccezione della *Regola 13.4.2 a*), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nella stessa azione.

13.5 FALLI DI TOCCO DI PALLA

13.5.1 **QUATTRO TOCCHI**: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (*Regola 13.1.1*).

13.5.2 **TOCCO AGEVOLATO**: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (*Regola 13.3*).

13.5.3 **PALLA TRATTENUTA**: un giocatore non colpisce la palla (*Regola 13.4.2*) tranne che su difesa da **ATTACCO POTENTE** (*Regola 13.4.2. a*) o quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una **PALLA BLOCCATA** (*Regola 13.4.2. b*)

13.5.4 **DOPPIO TOCCO**: un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo (*Regola 13.1.3, 13.4.3*)

CASISTICA

- 1. SE DOPO UN TOCCO SIMULTANEO FRA DUE AVVERSARI SOPRA LA RETE, LA PALLA ROTOLANDO SUL BORDO SUPERIORE DELLA STESSA VA A TOCCARE UN'ANTENNA, QUALE FALLO DEVE ESSERE SANZIONATO?**

Doppio fallo.

Regola 14: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

14.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

14.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio (*Figura 3*). Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:

- a) inferiormente dalla banda superiore della rete;
- b) lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- c) superiormente dal soffitto.

14.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta (*Regola 15*), totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che la palla, quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo. La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.

14.1.3 La palla è "fuori" quando attraversa completamente il piano inferiore della rete (*Figura 3*)

14.1.4 Un giocatore può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi completamente lo spazio inferiore della rete o lo spazio esterno alla zona di passaggio.

14.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete (*Regola 14.1.1*), la palla può toccare la rete.

14.3 PALLA IN RETE

14.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi per squadra

14.3.2 Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiucata.

CASISTICA

- 1. PUÒ UN GIOCATORE CHE HA INVIATO LA PALLA A RETE RIGIUCARLA QUANDO LA STESSA RITORNA PER IL RIMBALZO?**

No, in questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", salvo che non si tratti di partecipante a muro.

- 2. SE LA PALLA, DOPO IL TERZO TOCCO DI UNA SQUADRA, TOCCA LA RETE SENZA SUPERARLA, L'ARBITRO DEVE FERMARE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO?**

No, deve sanzionare il fallo soltanto quando la palla tocca il suolo o è toccata per la quarta volta.

3. QUALE DECISIONE PRENDERÀ IL 1° ARBITRO NEL CASO IN CUI UNA PALLA INVIATA VERSO IL CAMPO AVVERSO SOTTO LA RETE COLPISCE UN AVVERSARIO PRIMA CHE ATTRAVERSI COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE STESSA?

Sanzionerà il fallo di “palla fuori” alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete

4. SE NELLA STESSA SITUAZIONE DEL CASO PRECEDENTE, UN GIOCATORE TOCCA INTENZIONALMENTE LA PALLA CHE STA ANDANDO VERSO IL SUO CAMPO PRIMA CHE ATTRAVERSI COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE, COMMITTE FALLO?

Sì, tale palla non può essere toccata intenzionalmente dal giocatore verso cui sta andando, prima che attraversi completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

5. LA PALLA ATTRAVERSA IL PIANO VERTICALE DELLA RETE PARZIALMENTE O TOTALMENTE NELLO SPAZIO ESTERNO.

a) *se la traiettoria della palla è verso il campo opposto, gli arbitri devono sanzionare “palla fuori” (il 2° solo se l’azione avviene dal suo lato).*

b) *Se la traiettoria della palla è verso la zona libera opposta dopo l’avvenuto terzo tocco, gli arbitri devono sanzionare “palla fuori” (il 2° solo se l’azione avviene dal suo lato).*

Regola 15: GIOCATORE A RETE

15.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

15.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell’avversario prima o durante l’ultimo colpo d’attacco (Regola 18.3).

15.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

15.2 PENETRAZIONE NEL CAMPO OPPOSTO E/O NELLA ZONA LIBERA AVVERSARIA

Un giocatore può entrare nel campo opposto e/o nella zona libera avversaria sempre che non interferisca con il gioco degli avversari

15.3 CONTATTO CON LA RETE

15.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, a meno che non avvenga durante l’azione di giocare la palla o interferisca con il gioco. Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è mai fallo.

15.3.2 Una volta che il giocatore ha colpito la palla, egli/ella può toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre la totale lunghezza della rete, a condizione che non interferisca con il gioco.

15.3.3 Se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest’ultima con un giocatore avverso, non è fallo

15.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 15.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario (*Regola 15.1.1*).
- 15.4.2 Un giocatore penetra nello spazio opposto sotto la rete o nella zona libera interferendo con il gioco avversario (*Regola 15.2*).
- 15.4.3 Un giocatore tocca la rete o la antenna durante la sua azione di giocare la palla o interferisce con il gioco avversario (*Regola 15.3.1*)

CASISTICA

1. PUÒ UN GIOCATORE INVADERE LO SPAZIO AVVERSAIO SOTTO LA RETE PER RECUPERARE LA PALLA PROVENIENTE DAL PROPRIO CAMPO?

Sì, purché la palla non abbia oltrepassato completamente il piano verticale della rete. Tuttavia, qualora la palla tocchi accidentalmente un giocatore avversario nel suo spazio, l'arbitro sanzionerà il fallo alla squadra da cui proveniva la palla stessa.

2. PUÒ UN GIOCATORE PASSARE DALL'ALTRA PARTE DELLA RETE TRA LA LINEA LATERALE ED IL PALO?

Un giocatore può oltrepassare il piano verticale della rete passando tra la linea laterale e il palo, come anche dietro il palo, o sotto la rete, purché non disturbi gli avversari durante il gioco.

3. PUÒ UN GIOCATORE COLPIRE LA PALLA CHE SI TROVA PARZIALMENTE NELLO SPAZIO AVVERSO?

Il tocco è corretto se colpisce la palla nella parte che si trova nel proprio spazio.

4. SE UN GIOCATORE TOCCA VOLONTARIAMENTE LA RETE E' FALLO'

Il tocco accidentale della rete non è fallo. Se, invece, il tocco è intenzionale è sempre fallo. Se tale tocco intenzionale è tendente a trarre in inganno gli arbitri e gli avversari, le conseguenze debbono essere:

- 1. fallo di tocco di rete con servizio e punto alla squadra avversaria*
- 2. assegnare un richiamo (cartellino giallo) all'atleta per comportamento scorretto*

5. IL CAPPELLO DI UN GIOCATORE CADE DALLA SUA TESTA NEL CORSO DI UN MURO E TOCCA LA RETE DURANTE LA SUA CADUTA. E' FALLO'

No. Questa regola si applica anche a un orologio, occhiali, gioielli o qualsiasi altro oggetto o accessorio che il giocatore indossa.

6. UN GIOCATORE A MURO, DOPO IL TENTATIVO DI MURARE LA PALLA, TENTA (COI PIEDI A TERRA) VOLTANDOSI DI TORNARE A GIOCARE LA PALLA CHE ORMAI È LONTANA DALLA RETE. IN QUESTO TENTATIVO TOCCA LA RETE CON IL GOMITO ED IL 2° ARBITRO IMMEDIATAMENTE FISCHIA SANZIONANDO IL FALLO DI TOCCO DELLA RETE. E' CORRETTA LA DECISIONE ARBITRALE?

No; in questo caso il 2° arbitro non doveva fischiare il tocco di rete in quanto mancava uno dei presupposti perché tale tocco fosse falloso. Infatti, affinché l'azione sia fallosa, è necessario che il giocatore stia giocando o tentando di giocare la palla e che la palla si trovi vicino alla rete.

7. **UN GIOCATORE A MURO, DOPO IL TENTATIVO DI MURARE LA PALLA, TENTA (COI PIEDI A TERRA) VOLTANDOSI DI TORNARE A GIOCARE LA PALLA CHE ALLE SUE SPALLE (VICINO ALLA RETE). IN QUESTO TENTATIVO TOCCA LA RETE CON IL GOMITO ED IL 2° ARBITRO IMMEDIATAMENTE FISCHIA SANZIONANDO IL FALLO DI TOCCO DELLA RETE. E' CORRETTA LA DECISIONE ARBITRALE?**

Sì; perchè in questa azione sono rappresentate tutte e due le condizioni perché essa sia fallosa; precisamente il giocare la palla e che la stessa sia in prossimità della rete.

8. **UN GIOCATORE SBAGLIA LA RICEZIONE ED INVIA IL PALLONE NELLA RETE, IL SUO COMPAGNO, NEL TENTATIVO DI GIOCARE LA PALLA, COLPISCE ANCHE LA PARTE INFERIORE DELLA RETE. IL 2° ARBITRO IMMEDIATAMENTE SANZIONA CON IL FALLO DI TOCCO DELLA RETE. E' CORRETTA LA DECISIONE ARBITRALE?**

Sì; perchè in questa azione sono rappresentate tutte e due le condizioni perché essa sia fallosa; precisamente il giocare la palla e che la stessa sia in prossimità della rete.

Regola 16: SERVIZIO

16.1 DEFINIZIONE

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore che, posizionato nella zona di servizio, colpisce la palla con una mano o col braccio.

16.2 PRIMO SERVIZIO DEL SET

Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra determinata per sorteggio (Regola 8.1).

16.3 ORDINE DEL SERVIZIO

Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:

- a) quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
- b) quando la squadra in ricezione vince lo scambio, ottiene il diritto a servire e il giocatore che non aveva servito l'ultima volta servirà.

16.4 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che il giocatore in battuta sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che entrambe le squadre siano pronte.

16.5 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

- 16.5.1 Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.

- 16.5.2 Non è fallo se la linea si muove per lo spostamento della sabbia causato dal servizio.
- 16.5.3 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione del primo arbitro.
- 16.5.4 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.
- 16.5.5 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata e prima che tocchi la superficie di gioco.
- 16.5.6 Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato.
- 16.5.7 Non è permesso più di un tentativo di servizio.

16.6 VELO

Il compagno del giocatore al servizio non deve impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla. Su richiesta degli avversari egli deve spostarsi (*Figura 4*).

16.7 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

I seguenti falli causano un cambio del servizio.

Il giocatore al servizio:

- a) non rispetta l'ordine di servizio;
- b) non effettua correttamente il servizio.

16.8 FALLI DI SERVIZIO DOPO AVER COLPITO LA PALLA

Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso se la palla:

- a) tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete;
- b) va fuori (*Regola 11.4*).

CASISTICA

1. CHE COSA SI INTENDE PER INIZIO DEL GIOCO: IL FISCHIO DELL'ARBITRO O IL COLPO DI SERVIZIO SULLA PALLA?

La Regola 8.1 chiarisce che l'arbitro fischia per autorizzare il servizio, ma il gioco inizia, ovvero la palla è in gioco, al momento del colpo di servizio sulla stessa.

2. IL SERVIZIO PUÒ ESSERE ESEGUITO CON UN PALLEGGIO A DUE MANI?

No, la palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio.

3. ESISTE NEL SERVIZIO IL FALLO DI TRATTENUTA?

Si può verificare il fallo di trattenuta quando il battitore non colpisce la palla, ma la trasporta o la trattiene con una mano.

4. PUÒ IL BATTITORE, PRIMA DI LANCIARE LA PALLA PER IL SERVIZIO, TRASPORTARLA DA UNA MANO ALL'ALTRA?

Ogni giocatore possiede un proprio stile per il servizio ed alcuni per meglio concentrarsi trasportano la palla da una mano all'altra.

Questo movimento è consentito.

5. **PER ESEGUIRE IL SERVIZIO, IL GIOCATORE PUÒ MUOVERSI LIBERAMENTE?**
Sì, il 1° arbitro deve fischiare l'autorizzazione al servizio quando la squadra in ricezione è pronta a ricevere e il giocatore che serve si trova in possesso della palla dentro o nei pressi della zona di servizio, pronto a servire.
Questi successivamente si può muovere liberamente sia dentro che fuori di essa, ma al momento del colpo sulla palla o del salto per colpirla deve essere con i piedi all'interno della zona di servizio.
6. **È FALLO SE LA PALLA LANCIATA DAL GIOCATORE AL SERVIZIO TOCCA IL SOFFITTO O ALTRO OGGETTO?**
Sì, deve essere considerato fallo di servizio.
7. **LA RETE COLPITA DALLA PALLA DI SERVIZIO SI ABBASSA O CADE A TERRA**
Si farà ripetere il servizio dopo aver ripristinato la rete.

Regola 17: COLPO DI ATTACCO

17.1 DEFINIZIONE

- 17.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avverso, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerati colpi d'attacco.
- 17.1.2 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata dal muro.
- 17.1.3 Ogni giocatore può portare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga nel proprio spazio di gioco (eccezione Regola 17.2.4)

17.2 FALLI DI ATTACCO

- 17.2.1 Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario (Regola 15.1.2);
- 17.2.2 Un giocatore invia la palla fuori (Regola 11.4);
- 17.2.3 Un difensore completa un attacco con un tocco di mano aperta e dirigendo la palla con le dita.
- 17.2.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete
- 17.2.5 Un giocatore completa un attacco della palla utilizzando un passaggio alto che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle salvo che effettui un passaggio al suo compagno

CASISTICA

1. **UN GIOCATORE PUÒ IN OGNI CASO EFFETTUARE UN "ATTACCO"?**
Un giocatore può completare un attacco da qualsiasi punto dell'area di gioco e con la palla in qualsiasi posizione, ad eccezione di quella del servizio avversario, se essa si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete
2. **QUANDO SI PUÒ COMPLETARE UN ATTACCO SUL SERVIZIO AVVERSAIO?**
Quando la palla, al momento del tocco, si trova almeno in parte ad una altezza inferiore a quella del bordo superiore della rete.

3. PUÒ IL 2° ARBITRO SANZIONARE IL FALLO DI ATTACCO O DI MURO SULLA PALLA DI SERVIZIO?

Sia il 1° che il 2° arbitro debbono sanzionare fischiando tali falli.

4. PUÒ UN GIOCATORE COMPIERE REGOLARMENTE UN ATTACCO COLPENDO LA PALLA CHE SI TROVA PARZIALMENTE AL DI SOPRA DEL CAMPO AVVERSARIO?

L'attacco è considerato corretto se il giocatore colpisce la parte di palla che si trova sul proprio campo.

5. PUÒ UN GIOCATORE DOPO AVER EFFETTUATO IL MURO, SCHIACCIARE DIRETTAMENTE LA PALLA VERSO IL CAMPO AVVERSARIO?

Sì.

5. PUÒ UN GIOCATORE EFFETTUARE UN COLPO DI ATTACCO "MORBIDO" COLPENDO LA PALLA A MANO APERTA CON LE DITA?

No. *La palla può essere colpita con le nocche e, in caso di tocco della palla con le dita, le stesse devono essere unite e rigide.*

Regola 18: MURO

18.1 DEFINIZIONE

Il *muro* è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo opposto, superando il bordo superiore della rete (*Figura 5*)

18.2 TOCCHI DEL GIOCATORE A MURO

Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che ha appena murato.

18.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco.

18.4 TOCCO DI MURO

18.4.1 Il contatto della palla da parte del muro è conteggiato come un tocco di squadra. Pertanto, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a soli due tocchi per rinviare la palla.

18.4.2 Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione. Questi sono contati come un unico tocco di squadra. (Regola 18.4.1)

18.4.3 Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo.

18.5 FALLI DI MURO

18.5.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario (*Regola 18.3*)

18.5.2 Il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.

- 18.5.3 Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avversario.
18.5.4 Il muro invia la palla *fuori*.

CASISTICA

- 1. UN GIOCATORE ESEGUE UN MURO SULL'ATTACCO AVVERSARIO PORTANDOSI CON LE MANI AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE, MA VIENE COLPITO DALLA PALLA IN UNA PARTE DEL CORPO CHE SI TROVA AL DI SOTTO DI TALE BORDO. TALE TOCCO SI DEVE CONSIDERARE MURO?**

Tale tocco deve essere considerato muro se al momento del tocco una parte del corpo del giocatore si trova superiormente al bordo della rete.

- 2. PUO' UN GIOCATORE A MURO INVADERE CON LE MANI AL DI SOPRA DELLA RETE?**

Il giocatore, mentre esegue l'azione di muro, può toccare la palla oltrepassando la rete, ma solo dopo il tocco d'attacco avversario. Ciò significa che, nel caso di un tocco simultaneo dell'attaccante e del bloccante, con palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.

- 3. IL MURO PUO' TOCCARE NELLO SPAZIO AVVERSO, AL DI SOPRA DELLA RETE, LA PALLA CHE HA UNA TRAIETTORIA PARALLELA ALLA RETE?**

Un passaggio interno nel campo avverso non può essere murato perché non è una azione d'attacco, eccetto dopo il terzo tocco.

- 4. SE LA PALLA TOCCATA DA UN MURO INVADENTE NELLA SUA CADUTA VERSO IL SUOLO, TOCCA UNA PARTE DEL CORPO DI UN GIOCATORE A MURO, A QUALE DELLE DUE SQUADRE DEVE ESSERE SANZIONATO IL FALLO?**

A quella del giocatore a muro se la parte del corpo che viene colpita dalla palla si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete.

Alla squadra attaccante se la palla colpisce una parte del corpo non invadente.

- 5. A CHI VIENE ATTRIBUITO IL FALLO SE, A SEGUITO DI UN MURO INVADENTE, LA PALLA CADE SUL CAMPO DELLO STESSO MURO PASSANDO SOTTO LA RETE?**

Alla squadra in attacco, considerando regolare il muro.

CAPITOLO SESTO TEMPI DI RIPOSO E RITARDI

Regola 19: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

19.1 DEFINIZIONE

Un TEMPO DI RIPOSO (TIME-OUT) è un'interruzione regolamentare di gioco e dura per 30 secondi.

In competizioni mondiali e ufficiali FIVB, nei set 1 e 2, è prevista una ulteriore interruzione di 30 secondi denominata "Technical Time-Out" che avviene quando la somma dei punti fatti dalle due squadre è uguale a 21 punti.

19.2 NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto di richiedere 1 tempo di riposo per ciascun set.

19.3 RICHIESTE DEI TEMPI DI RIPOSO

I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio mostrando il corrispondente segnale ufficiale (Figura 8, sub 4).

I tempi di riposo possono susseguirsi senza necessità che il gioco venga ripreso. I giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare il campo di gioco.

19.4 RICHIESTE IMPROPRIE

Tra le altre è improprio richiedere un tempo di riposo:

- a) nel corso di un scambio di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (Regola 19.3);
 - b) dopo aver usufruito del tempo di riposo regolamentare (Regola 19.2);
- Ogni richiesta impropria che non incide sul gioco né provoca ritardi sul gioco stesso deve essere rigettata senza alcuna sanzione a meno che non abbia a ripetersi nel corso dello stesso set

CASISTICA

1. PUÒ ESSERE INTERROTTO IL TEMPO DI RIPOSO PRIMA DEI 30" PREVISTI?

No, i 30" del tempo di riposo debbono sempre trascorrere completamente.

Si ricorda che tra il fischio iniziale e quello di fine del tempo di riposo devono trascorrere 45" poiché si tiene conto di un tempo stimato in 15" perchè i giocatori raggiungano la loro postazione. Questo implica che il gioco riprende dopo 60" dal fischio iniziale di interruzione (gli altri 15" sono il tempo stimato per il rientro in campo)

2. DOPO IL FISCHIO DEL 1° ARBITRO PER AUTORIZZARE IL SERVIZIO, PUÒ ESSERE RICHIESTA UN TEMPO DI RIPOSO?

No, la richiesta viene respinta, in quanto impropria, anche se il 2° arbitro fischia erroneamente per accordarla. In questa evenienza il 1° arbitro rifischia l'autorizzazione al servizio quando le squadre sono pronte ed il battitore è in possesso della palla.

3. SE UNA SQUADRA, NEL CORSO DELLO STESSO SET, RICHIEDE UN SECONDO TEMPO DI RIPOSO, QUALE SANZIONE SARÀ ASSEGNATA?

Nessuna per la prima volta nel set, limitando l'intervento arbitrale alla semplice respinta della richiesta impropria.

4. DOVE VA POSTA LA PALLA DURANTE IL TEMPO DI RIPOSO?

Nella zona di servizio o nei pressi di essa. In caso di presenza dei raccattapalle, con il sistema dei tre palloni, la palla si trova comunque sotto la loro gestione.

5. QUALI SONO LE CONSEGUENZE DI UNA RICHIESTA IMPROPRIA?

Alla prima richiesta nel set, il 1° o il 2° arbitro fischiano e la respingono, senza sanzione.

Alla seconda richiesta della stessa squadra nello stesso set, il 1° o il 2° arbitro fischiano ed il 1° assegna un "avvertimento per ritardo di gioco".

Alla terza e successive richieste della stessa squadra nel set, il 1° o il 2° arbitro fischiano, ed il 1° assegna una "penalizzazione per ritardo di gioco".

PROGRESSIONE DELLE SANZIONI NELLO STESSO SET PER:

- RICHIESTE IMPROPRIE (RI)
- RITARDI DI GIOCO (RG)
 - (nc) – non concesse, senza sanzione
 - (g) - avvertimento, cartellino giallo
 - (r) – penalizzazione, cartellino rosso
- RI (nc) 2^a RI (g) 3^a RI (r) SUCC. RI (r)
- RG (g) 2^a RG (r) 1^a RI (nc) SUCC. RI e RG (r)
- RI (nc) 1^a RG (g) 2^a RI (r) SUCC. RI e RG (r)
- RG (g) 1^a RI (nc) 2^a RI (r) SUCC. RI e RG (r)

6. NEL CASO DI RICHIESTA IMPROPRIA FORMULATA DURANTE LO SVOLGERSI DI UN'AZIONE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE IL GIOCO?

Se come conseguenza della richiesta impropria è prevista la semplice respinta della stessa o l'assegnazione dell'avvertimento per ritardo di gioco (2^a richiesta nel set), l'azione non deve essere interrotta riservandosi di intervenire a fine della stessa. Se come conseguenza è prevista la sanzione della penalizzazione per ritardo di gioco (3^a e successive richieste improprie o 2^a e successive richieste improprie dopo che era stato assegnato alla stessa squadra nel set un avvertimento per ritardo), il 1° arbitro deve interrompere l'azione mostrando il cartellino rosso con la conseguente assegnazione di un punto alla squadra che aveva eseguito il servizio, se la penalizzazione è assegnata alla squadra in ricezione, oppure un punto ed il cambio del servizio se tale penalizzazione è diretta alla squadra che aveva effettuato il servizio stesso.

7. SE PER ERRORE GLI ARBITRI ACCOLGONO LA RICHIESTA DI UN SECONDO TEMPO DI RIPOSO E SE NE ACCORGONO IN RITARDO, COME DEVONO COMPORTARSI?

Devono immediatamente interrompere il tempo di riposo senza alcuna sanzione, in quanto richiesta impropria (Regola 19.4), se la prima nel set, e riprendere subito il gioco.

8. COME CI SI DEVE COMPORTARE NEL CASO NON VENGA USUFRUITO DEL "TEMPO DI RIPOSO TECNICO" al 21^o PUNTO DEL SET?

Nel caso venga superato il 21^o punto del set senza che sia stato accordato il "tempo di riposo tecnico", esso si deve accordare nel momento in cui ci si avvede della dimenticanza, mantenendo, ovviamente, il punteggio acquisito.

Regola 20: RITARDI DI GIOCO

20.1 TIPI DI RITARDO

Un'azione impropria di una squadra che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo di gioco ed include, fra le altre:

- a) prolungare il tempo di riposo dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- b) ripetere una richiesta impropria nello stesso set (Regola 19.4);
- c) ritardare il gioco (12 secondi deve essere il massimo del tempo che può intercorrere tra la fine di uno scambio ed il fischio per il servizio successivo in normali condizioni di gioco).

20.2 SANZIONI PER I RITARDI

- a) Il primo ritardo di una squadra nella gara è sanzionato con un AVVERTIMENTO PER RITARDO con cartellino giallo
- b) Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo nello stesso set costituisce fallo e sono sanzionati con cartellino rosso e la PENALIZZAZIONE PER RITARDO: perdita dello scambio ed un punto e servizio all'avversario.

CASISTICA

1. QUALI SONO LE SANZIONI PREVISTE PER I RITARDI DI GIOCO?

Le sanzioni per ritardi di gioco sono assegnate alla squadra e non alla singola persona. Pertanto esse non possono essere correlate a quelle assegnate per "condotta scorretta". Al primo ritardo di gioco viene assegnato un "avvertimento" con cartellino giallo; al ripetersi del ritardo di gioco nello stesso set, di qualsiasi tipo sia anche differente dal primo, alla squadra viene assegnata un cartellino rosso e "penalizzazione", così come a tutti i successivi ritardi di cui si rende colpevole la stessa squadra nello stesso set.

2. SE DOPO IL FISCHIO DELL'ARBITRO CHE DETERMINA LA FINE DEL TEMPO DI RIPOSO, UNA DELLE DUE SQUADRE SI ATTARDA SENZA TORNARE IN CAMPO, COME SI COMPORTERÀ IL 1° ARBITRO?

Sanzionerà un "avvertimento per ritardo" (Regola 20.2) se è il primo ritardo nel corso del set, una "penalizzazione" in caso di recidiva di ritardo di gioco.

3. DOPO L'INTERVALLO TRA UN SET E L'ALTRO, IL 2° ARBITRO RICHAMA LE SQUADRE IN CAMPO. COSA AVVIENE SE UNA DI ESSE RITARDA L'INGRESSO SUL TERRENO DI GIOCO?

Se la squadra si attarda e non rientra sollecitamente in campo il 1° arbitro deve sanzionare un "avvertimento per ritardo" e se ugualmente dopo di ciò non si presenta ancora in campo, deve assegnare una "penalizzazione per ritardo".

4. SE IN NORMALI CONDIZIONI DI GIOCO DOPO LA FINE DI UN'AZIONE E PER UN TEMPO SUPERIORE A 12 SECONDI UNA SQUADRA NON E' ANCORA PRONTA A RIPRENDERE IL GIOCO COSTRINGENDO COSI' L'ARBITRO A RITARDARE IL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO PER LA RIPRESA DEL GIOCO, COME SI COMPORTERÀ IL 1° ARBITRO?

Sanzionerà un "avvertimento per ritardo" (Regola 20.2) se è il primo ritardo nel corso del set, una "penalizzazione" in caso di recidiva di ritardo di gioco.

Regola 21: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

21.1 INFORTUNIO

- 21.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. Lo scambio verrà poi rigiocato.
- 21.1.2 Ad un giocatore infortunato è concesso un massimo di 5 minuti di sospensione per un sola volta nel corso della gara (MEDICAL TIME-OUT). L'arbitro deve autorizzare che uno staff medico ufficialmente accreditato entri sul terreno di gioco per assistere il giocatore infortunato.

Solo l'arbitro può autorizzare un giocatore ad abbandonare il terreno di gioco senza subire sanzioni. Al termine dei 5 minuti di sospensione, l'arbitro fischierà e chiederà al giocatore di riprendere il gioco. A questo punto solo il giocatore può valutare se è nelle condizioni di tornare a giocare. Se il giocatore non ha recuperato o non ritorna in campo alla conclusione del tempo di sospensione, la sua squadra sarà dichiarata incompleta (*Regole 7.4.3 e 9.1*). In casi estremi il medico della competizione e il Supervisore Tecnico possono opporsi al rientro in campo del giocatore infortunato. Nota: Il tempo di sospensione comincia quando lo staff medico accreditato della competizione arriva sul campo di gioco per assistere il giocatore. Nel caso non ci sia nessuno dello staff medico disponibile, il tempo di sospensione comincerà dal momento in cui l'arbitro avrà autorizzato la sospensione.

21.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

21.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il primo arbitro, l'organizzatore e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.

21.3.1 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata complessiva non superi le 4 ore in totale la gara viene ripresa con il punteggio acquisito al momento dell'interruzione si che si continui sullo stesso campo sia che i riprenda su un altro.

21.3.2 Nel caso che le interruzioni eccedano il tempo totale di 4 ore la gara sarà rigiocata.

Regola 22: INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

22.1 CAMBI DI CAMPO

22.1.1 Le squadre cambiano campo dopo ogni 7 punti giocati nel 1^a e 2^a set ed ogni 5 punti nel 3^a set.

22.2 INTERVALLI

22.2.1 L'intervallo tra un set e l'altro ha la durata di 1 minuto

Durante l'intervallo, prima del set decisivo effettua un nuovo sorteggio in ottemperanza alla Regola 8.1

22.2.2 Durante il cambio di campo (*Regola 22.1*) le squadre devono cambiare campo senza frapporre ritardi.

22.2.3 Se il cambio di campo non viene operato al momento giusto, sarà effettuato appena ci si accorgerà dell'errore.

In questo caso il cambio di campo verrà effettuato col punteggio maturato fino a quel momento.

CASISTICA

1. LA DURATA DELL'INTERVALLO TRA DUE SET È RIDUCIBILE O AUMENTABILE?

No, tale intervallo deve essere esattamente quello previsto..

2. DOVE VA POSTO IL PALLONE DURANTE L'INTERVALLO FRA I SET?

Deve essere posto nella zona di servizio o nelle sue vicinanze o in possesso dei raccattapalle, se presenti. Alla fine del secondo set, nel caso del 3° decisivo, il pallone deve essere consegnato al 2° arbitro.

3. DOPO I CAMBI DI CAMPO, LE SQUADRE POSSONO RICHIEDERE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO?

Si, entrambe le squadre possono richiedere il tempo di riposo prima di riprendere il gioco.

CAPITOLO SETTIMO CONDOTTA SCORRETTA

Regola 23: CONDOTTA SCORRETTA

La condotta scorretta da parte di un atleta nei confronti degli ufficiali di gara, avversari, proprio compagno di squadra o spettatori è classificata in quattro categorie in relazione alla gravità delle offese.

23.1 CATEGORIE

- 23.1.1 Condotta antisportiva: continue discussioni, intimidazioni, etc
- 23.1.2 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali con espressioni deplorable;
- 23.1.3 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatorie;
- 23.1.4 Condotta aggressiva: attacco fisico o comportamento minaccioso.

23.2 SANZIONI

Le sanzioni vengono applicate in relazione alla gravità della condotta scorretta in base al giudizio del primo arbitro (Le sanzioni vanno registrate sul referto di gara).

- 23.2.1 CONDOTTA SCORRETTA AVVERTIMENTO per condotta antisportiva (CARTELLINO GIALLO) non è soggetta a sanzioni ma il giocatore coinvolto è avvertito dal non ripeterla nel corso dello stesso set..
- 23.2.2 CONDOTTA SCORRETTA PENALIZZAZIONE per ripetuta condotta antisportiva o condotta maleducata (CARTELLINO ROSSO) comporta la perdita di uno scambio
- 23.2.3 ESPULSIONE: la ripetuta condotta maleducata o offensiva è sanzionata con l'espulsione (CARTELLINO GIALLO E ROSSO NELLA STESSA MANO). Il giocatore espulso deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set (*Regole 7.4.3 e 9.1*)
- 23.2.4 SQUALIFICA: per condotta aggressiva (CARTELLINO GIALLO E ROSSO IN MANI SEPARATE); Il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per la gara (*Regole 7.4.3 e 9.1*)

23.3 SCALA DELLE SANZIONI

La CONDOTTA SCORRETTA è sanzionata come indicato nella scala delle sanzioni riportata in *Figura 7*.

Un giocatore può ricevere più di una PENALIZZAZIONE durante un set.

Le sanzioni sono cumulative nell'ambito del singolo set.

La SQUALIFICA per aggressione non richiede una sanzione precedente.

23.4 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla scala delle sanzioni e le sanzioni vengono applicate nel set seguente.

CASISTICA

1. SE A DUE GIOCATORI AVVERSARI VIENE CONTEMPORANEAMENTE COMMINATA LA SANZIONE DELLA PENALIZZAZIONE (CARTELLINO ROSSO), QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO?

Nel caso in cui il 1° arbitro assegni nello stesso tempo una penalizzazione ad entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione.

In questo caso:

- 1. La squadra al servizio perde l'azione, punto alla squadra in ricezione;*
- 2. La squadra in ricezione perde a sua volta l'azione, punto alla squadra originalmente al servizio;*
- 3. La squadra originalmente al servizio deve servire con l'altro giocatore I punti assegnati sono 1 – 1;*
- 4. Il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.*

Se la doppia penalizzazione è a 19-20 non porta alla fine del set per 19-21, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione al punteggio di 20-21.

Se l'assegnazione delle due penalizzazioni non è contemporanea, si segue temporalmente l'evolversi degli eventi.

CAPITOLO OTTAVO IL COLLEGIO ARBITRALE E LE PROCEDURE

Regola 24: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

24.1 COMPOSIZIONE

Il collegio arbitrale per una gara è composto dai seguenti ufficiali:

- il primo arbitro;
- il secondo arbitro;
- il segnapunti;
- quattro (*due*) giudici di linea.

La loro posizione è indicata nella Figura 6.

24.2 PROCEDURE

24.2.1 Soltanto il primo ed il secondo arbitro possono fischiare durante la gara:

- a) il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio allo scambio di gioco;
- b) il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dello scambio se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

24.2.2 Essi possono fischiare durante un'interruzione di gioco per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra.

- 24.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per segnalare la fine dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali (*Regola 29.1*):
- a) la squadra che dovrà effettuare il servizio;
 - b) la natura del fallo (quando necessario);
 - c) il/i giocatore/i che ha commesso il fallo (quando necessario).

Regola 25: PRIMO ARBITRO

25.1 POSIZIONE

Il primo arbitro svolge le sue funzioni seduto o in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete (*Figura 6*).

25.2 COMPETENZE

- 25.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Il primo arbitro ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui giocatori. Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che queste siano sbagliate.
- 25.2.2 Il primo arbitro controlla anche l'operato dei raccattapalle.
- 25.2.3 Il primo arbitro ha il potere di decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate nelle Regole.
- 25.2.4 Il primo arbitro non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. Tuttavia, a richiesta di un atleta, deve fornire una spiegazione sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione. Se il giocatore non è d'accordo con le spiegazioni e protesta formalmente, il primo arbitro deve autorizzare l'inizio del Protocollo di Protesta.
- 25.2.5 Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere, prima e durante la gara, sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.

25.3 RESPONSABILITÀ

- 25.3.1 Prima dell'incontro, il primo arbitro:
- a) controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;
 - b) effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;
 - c) controlla il riscaldamento delle squadre.
- 25.3.2 Durante la gara, il primo arbitro è autorizzato:
- a) a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco;
 - b) a decidere su:
 - i falli del giocatore al servizio
 - il velo della squadra al servizio
 - i falli di tocco di palla;
 - i falli di rete e sulla sua parte superiore;
- 25.3.3 Al termine della gara egli controlla il referto e lo firma

1. PER UNA MOMENTANEA INDISPOSIZIONE DI UN ARBITRO, PUÒ ESSERE INTERROTTO IL GIOCO?

Si, l'arbitro può concedersi una breve interruzione e nel frattempo sottoporsi alle dovute cure.

2. IN CASO DI INFORTUNIO O MALORE DEL 1° ARBITRO, TALE DA NON POTER CONTINUARE LA DIREZIONE DELLA GARA, CHI LO SOSTITUISCE?

In questo caso va informato immediatamente il Supervisor e sarà lui a valutare come far proseguire l'incontro.

Regola 26: SECONDO ARBITRO

26.1 POSIZIONE

Il secondo arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco e di fronte al primo arbitro (*Figura 6*).

26.2 COMPETENZE

26.2.1 Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza (Regola 26.3). Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.

26.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere con tali segnalazioni verso il primo arbitro.

26.2.3 Il secondo arbitro supervisiona l'operato del segnapunti.

26.2.4 Il secondo arbitro autorizza i tempi di riposo, i cambi di campo, controlla la loro durata e respinge le richieste improprie.

26.2.5 Il secondo arbitro controlla il numero dei tempi di riposo utilizzati da ciascuna squadra e segnala al primo arbitro ed ai giocatori il completamento del tempo di riposo usufruito in quel set.

26.2.6 In caso di infortunio di un giocatore, il secondo arbitro autorizza la sospensione.

26.2.7 Durante la gara il secondo arbitro controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.

26.3 RESPONSABILITÀ

26.3.1 Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:

a) il contatto falloso con la parte inferiore della rete o con l'antenna situata dalla sua parte (*Regola 15.3.1*);

b) l'interferenza nella penetrazione nel campo opposto e sotto la rete (*Regola 15.2*);

c) la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente ad di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato (*Regola 11.4*);

d) il contatto della palla con un oggetto esterno

26.3.2 Al termine della gara firma il referto (25.2.3.3).

1. I GIOCATORI A CHI DEVONO RIVOLGERE LE PROPRIE RICHIESTE DI INTERRUZIONE?

Le richieste di tempo di riposo devono essere rivolte al 2° arbitro, ma se ciò non è possibile o il 2° arbitro non se ne avvede, possono essere rivolte al 1° arbitro, il quale deve intervenire accogliendo la richiesta di interruzione.

Regola 27: SEGNAPUNTI

27.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica la sua funzione seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta e di fronte al primo arbitro (*Figura 6*).

27.2 RESPONSABILITÀ

Il segnapunti compila il referto secondo le Regole, in collaborazione con il secondo arbitro.

27.2.1 Prima della gara e del set, il segnapunti registra i dati della gara e delle squadre secondo le modalità previste e raccoglie le firme dei capitani.

27.2.2 Durante la gara il segnapunti:

- a) registra i punti acquisiti e si assicura che il tabellone indichi il punteggio corretto;
- b) controlla l'ordine di servizio per ciascun giocatore e la sua alternanza nel set;
- c) indica l'ordine di servizio a ciascuna squadra mostrando una paletta numerata col numero 1 o 2 corrispondente al giocatore al servizio. Il segnapunti avvisa gli arbitri immediatamente di ogni errore;
- d) registra i tempi di riposo, ne controlla il numero e informa il secondo arbitro;
- e) segnala agli arbitri le richieste di improprie di tempo di riposo;
- f) comunica agli arbitri la fine del set e i cambi di campo.

27.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

- a) registra il risultato finale;
- b) firma il referto, raccoglie le firme dei capitani e poi degli arbitri;
- c) in caso di reclamo (Regola 6.1.7 a), scrive o permette di scrivere all'interessato sul referto di gara le annotazioni in relazione all'accaduto contestato

Regola 28: GIUDICI DI LINEA

28.1 POSIZIONE

28.1.1 E' obbligatorio avere due giudici di linea negli incontri ufficiali internazionali. Essi si pongono diagonalmente agli angoli opposti del campo, a 1 o 2 metri dall'angolo.

Ciascuno di loro controlla una linea di fondo e quella laterale dal proprio lato (*Figura 6*).

28.1.2 Se i giudici di linea utilizzati sono quattro, essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 metri da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano (*Figura 6*):

28.2 RESPONSABILITÀ

- 28.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (30 x 30 cm) come mostrato nella Figura 9:
- a) essi segnalano la palla “dentro” e “fuori” ogni qualvolta la palla cade nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;
 - b) essi segnalano la palla “fuori”, che è stata toccata dalla squadra ricevente;
 - c) essi segnalano quando la palla attraversa la rete fuori dallo spazio di passaggio, o tocca l’antenna (*Regola 14.1.1*).
La competenza della segnalazione è, in primis, del giudice di linea più vicino al punto di passaggio della palla.
 - d) i giudici di linea responsabili delle linee di fondo segnalano i falli di piede del giocatore al servizio (*Regola 16.5.1*);
Su richiesta del primo arbitro i giudici di linea debbono ripetere la segnalazione.

Regola 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (*Figura 8*)

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali il motivo della interruzione del gioco nella seguente maniera:

- 29.1.1 L’arbitro indica la squadra che avrà il prossimo servizio.
- 29.1.2 Quando necessario, l’arbitro indica poi la natura del fallo sanzionato o il motivo della interruzione del gioco. Il segnale deve essere mantenuto per un breve lasso di tempo e, se è indicato con una mano, quella corrispondente al lato della squadra in fallo o che ha effettuato la richiesta.
- 29.1.3 Quando necessario, l’arbitro indica infine il giocatore che ha commesso il fallo o la squadra che ha fatto la richiesta.

28.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA (*Figura 9*)

I giudici di linea debbono indicare, utilizzando la bandierina, la natura del fallo sanzionato e devono mantenerla per un breve lasso di tempo.

CASISTICA

1. NEL CASO IN CUI LA PALLA TOCCHI IL TERRENO FUORI DALLE LINEE PERIMETRALI DEL CAMPO DI GIOCO, QUALE DEVE ESSERE LA SEGNALAZIONE DEGLI ARBITRI?

Le situazioni che causano il tocco della palla con il terreno al di fuori del campo di gioco sono varie e con esse diverse sono le segnalazioni che gli arbitri debbono eseguire:

- *se la palla viene inviata da una squadra fuori dal campo avversario, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla “fuori”;*
- *se la palla viene toccata dal muro e da questi inviata fuori delle linee perimetrali del campo avverso, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla “fuori”;*
- *se la palla viene toccata dal muro, cadendo successivamente fuori del proprio campo di gioco, il 1° e il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale di “palla toccata”;*

- *se la palla viene intercettata dalla squadra in ricezione o in difesa e viene inviata fuori del campo della stessa squadra, il 1° ed il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale “palla toccata”;*
- *se la palla, colpita per essere inviata nel campo avversario, tocca la rete e non il muro avverso, cadendo successivamente al di fuori del campo della squadra attaccante, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla “fuori”, indicando successivamente il giocatore attaccante che per ultimo ha toccato la palla.*

2. SE DOPO IL TOCCO DELLA PALLA DA PARTE DEL MURO, QUESTA, PRIMA DI CADERE AL DI FUORI DEL TERRENO DI GIOCO DALLA PARTE DELLA SQUADRA A MURO, TOCCA UN QUALSIASI OSTACOLO (ES. PALO, SEGGIOLONE,, QUALE SEGNALETICA DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA?

Palla “fuori”.

3. QUALE È LA POSIZIONE INIZIALE DELLA SEGNALETICA UFFICIALE RELATIVA ALLA AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO?

La posizione iniziale della segnaletica è quella del braccio disteso con il palmo della mano rivolto in avanti e le dita ugualmente distese.

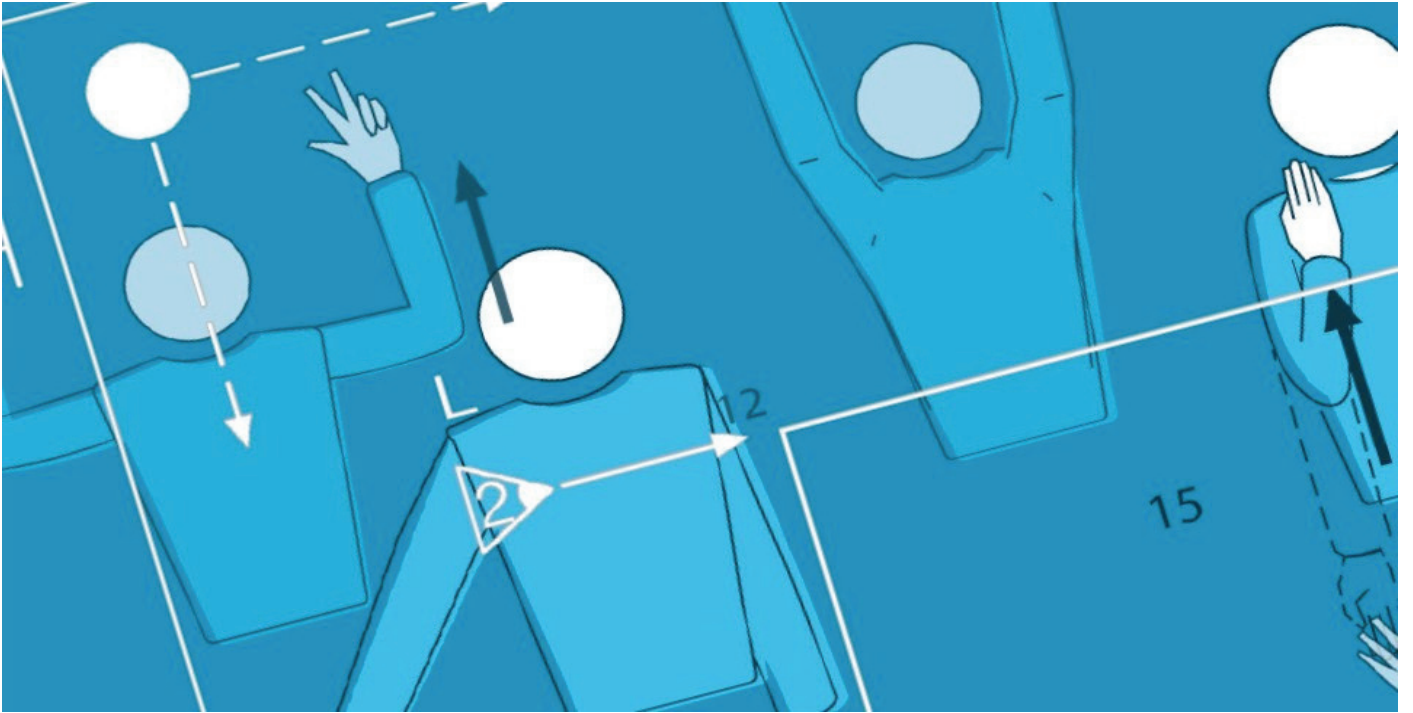


FIGURE ALLEGATE

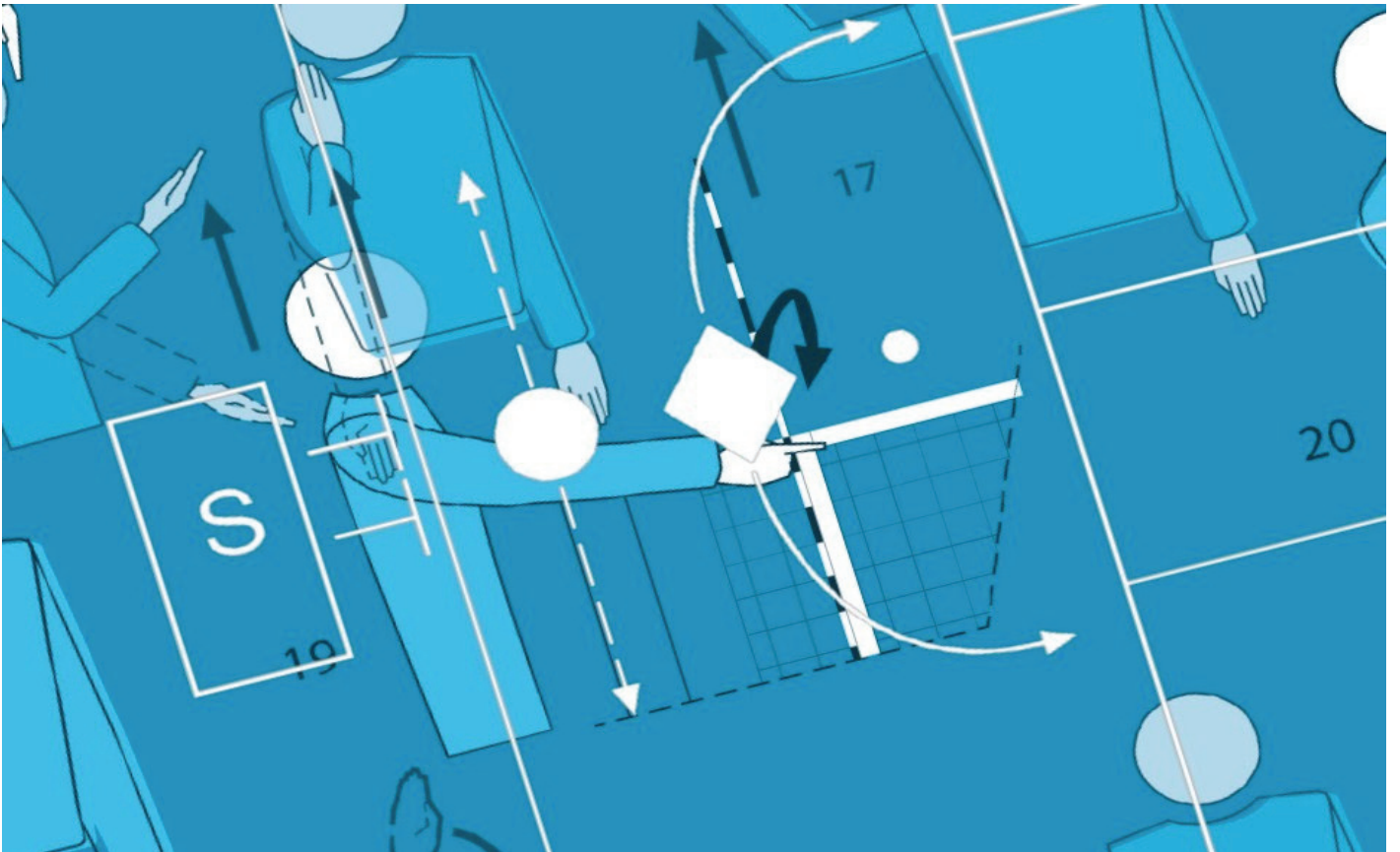


Figura 3 - Palla che attraversa il piano verticale della rete

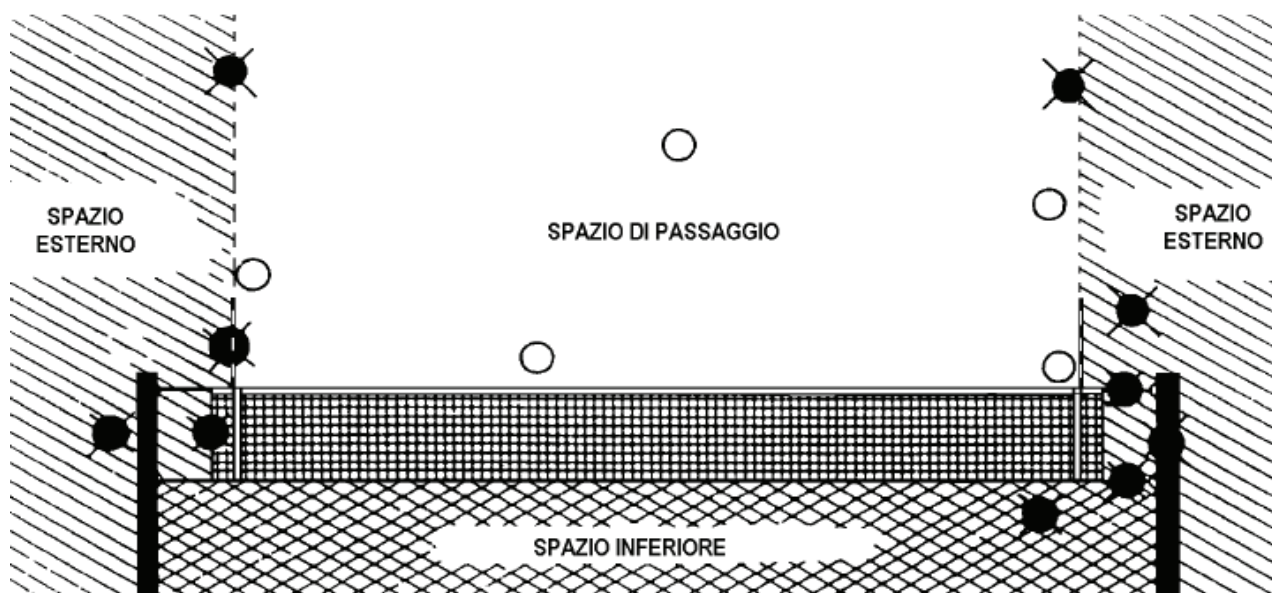


Figura 4 - Velo

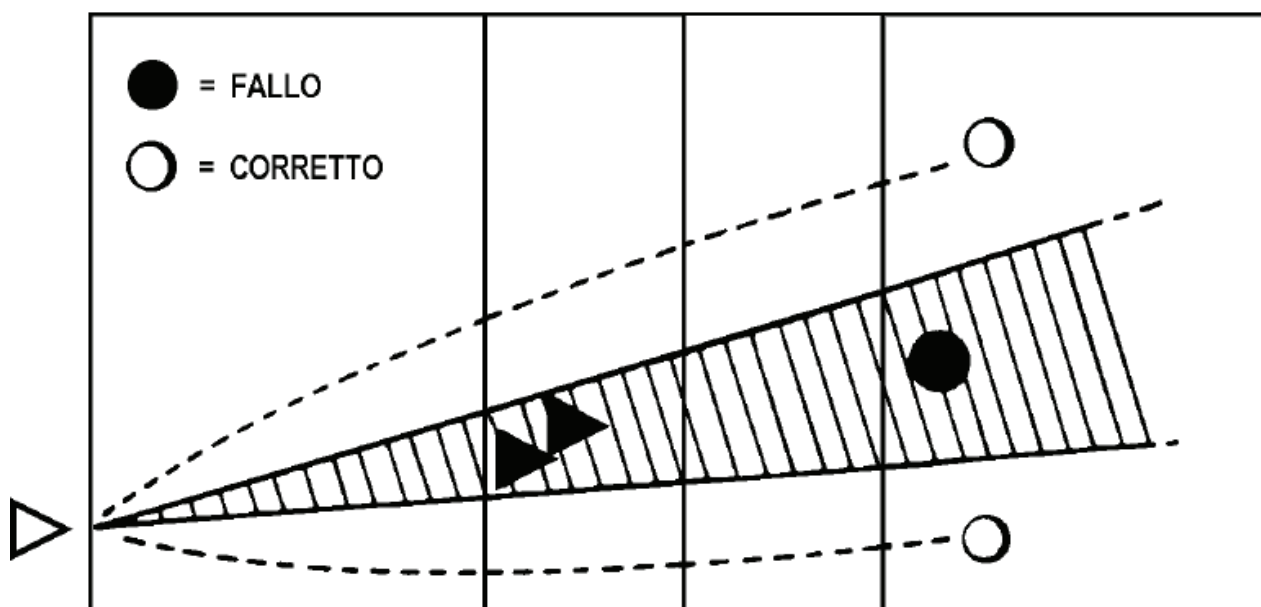


Figura 5 - Muro effettivo

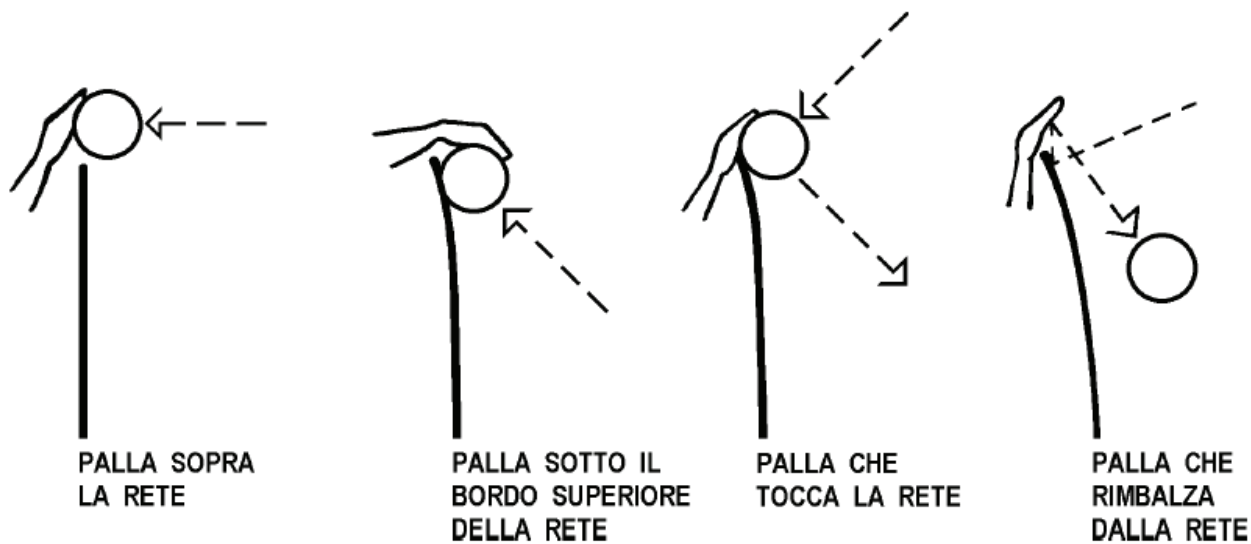
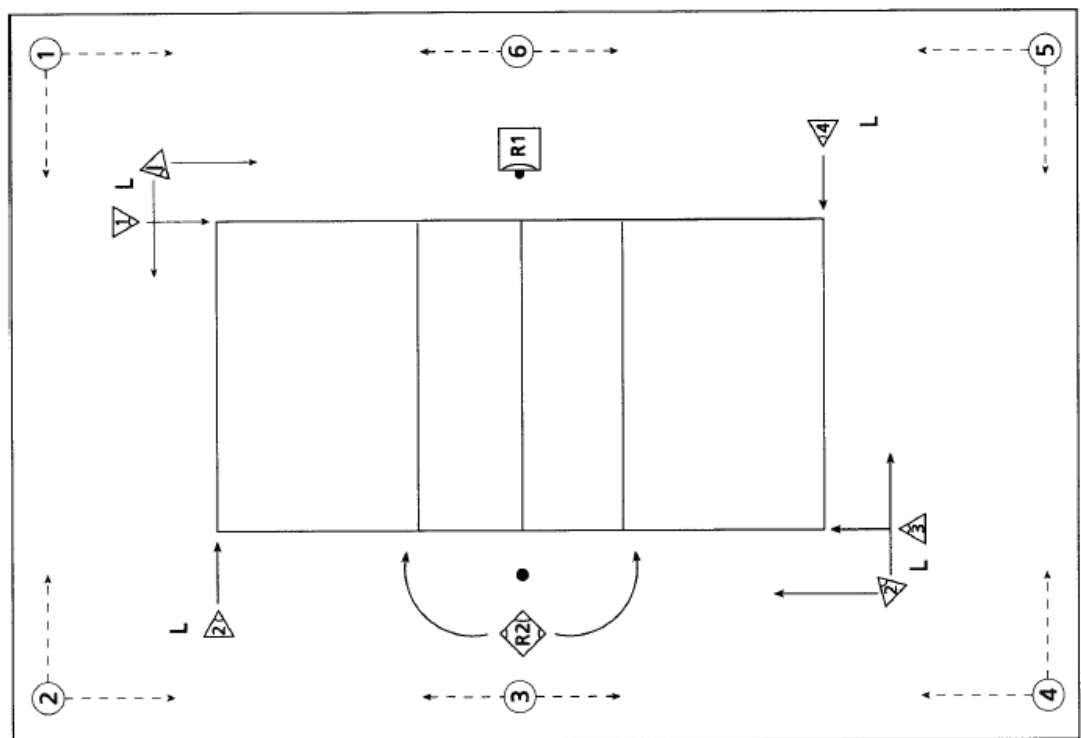


Figura 6 - Posizione del Collegio arbitrale



TTT

R1 = Primo Arbitro

R2 = Secondo Arbitro

S = Segnapunti

2 = Giudice di Linea

3 = Raccattapalle

TTT

Figura 7 - Scala delle Sanzioni

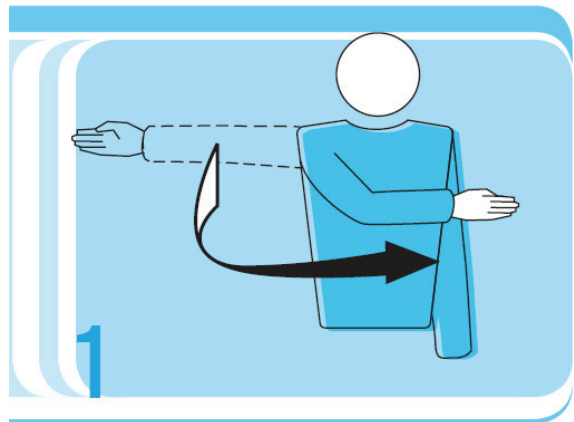
CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI				
CONDOTTA	VOLTE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
CONDOTTA ANTISPORTIVA	Prima volta	avvertimento	GIALLO	nessuna conseguenza
	Seconda e successive	penalizzazione	ROSSO	perdita dell'azione
CONDOTTA MALEUCATA	Prima volta	penalizzazione	ROSSO	perdita dell'azione
	Seconda	espulsione	INSIEME GIALLO + ROSSO	Squadra incompleta per il set; Perdita del set
CONDOTTA OFFENSIVA	Prima volta	espulsione	INSIEME GIALLO + ROSSO	Squadra incompleta per il set; Perdita del set
CONDOTTA AGGRESSIVA	Prima volta	squalifica	SEPARATAMENTE GIALLO + ROSSO	Squadra incompleta per la gara; Perdita dell'incontro

Figura 8 - Segnaletica arbitrale ufficiale

1 - AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio

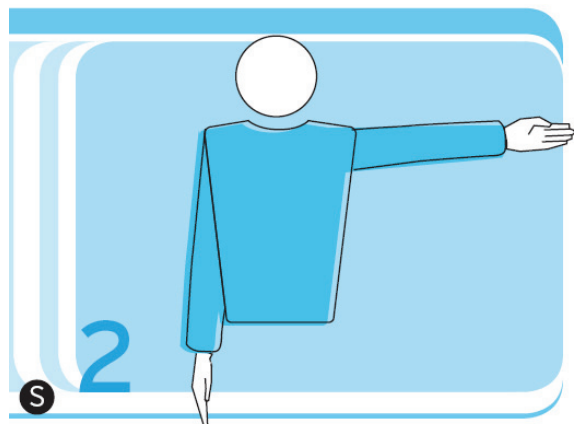
Reg. 16.4



2 - BATTUTA / SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio

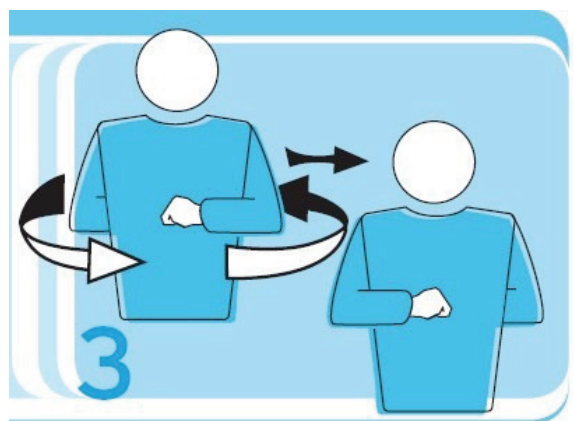
Reg. 7.3 - 24.2.3.a



3 - CAMBIO DI CAMPO

Portare gli avambracci In avanti e ruotarli attorno al corpo

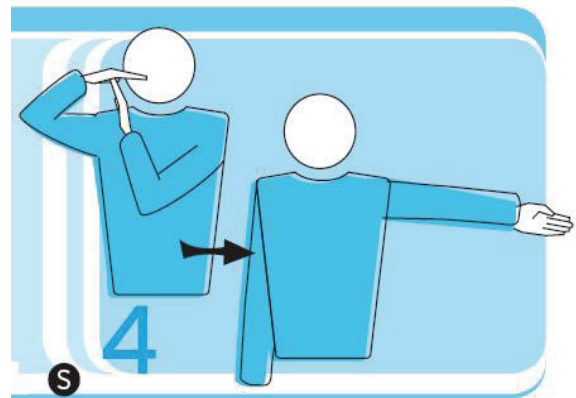
Reg. 22.1



4 - TEMPI DI RIPOSO

Poggiare il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di T), quindi indicare la squadra richiedente

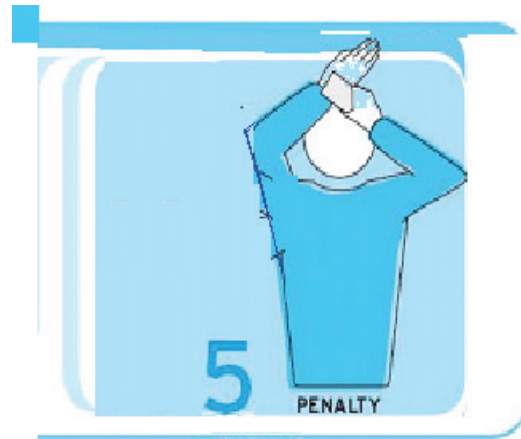
Reg. 19.3



5 - PENALIZZAZIONE PER RITARDO DEL GIOCO

Coprire il polso con la mano aperta, palmo di fronte all'arbitro (avvertimento) o indicare il polso con il cartellino giallo (penalizzazione)

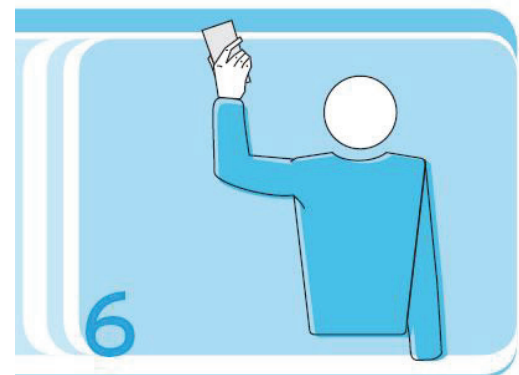
Reg. 20.2.1. - 20.2.2



6 - AVVERTIMENTO/PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA

Mostrare un cartellino giallo per l'avvertimento o cartellino rosso per la penalizzazione

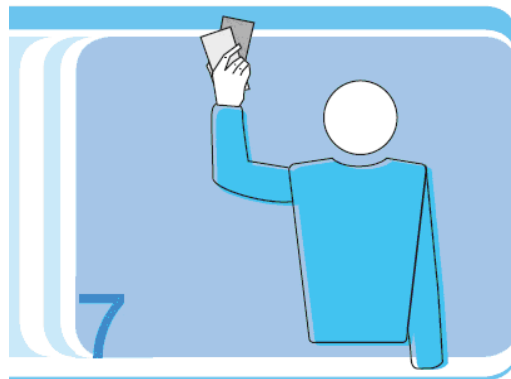
Reg. 23.2.1- 23.2.2



7 – ESPULSIONE

Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per la espulsione

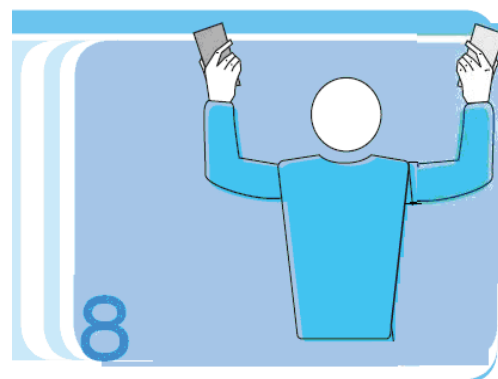
Reg. 23.2.3



8 - SQUALIFICA

Mostrare entrambi i cartellini in mani diverse per la squalifica

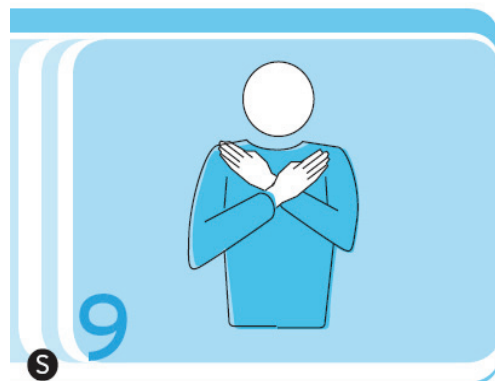
Reg. 23.2.4



9 - FINE DEL SET (O GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte

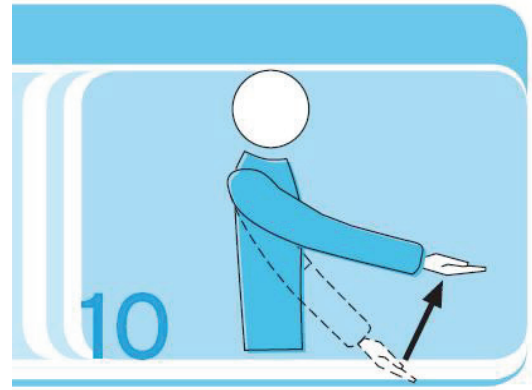
Reg. 7.1 - 7.2



10 - PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

Alzare il braccio teso,
il palmo della mano
verso l'alto

Reg. 16.5.5



11 - RITARDO AI SERVIZIO

Mostrare cinque dita
divaricate

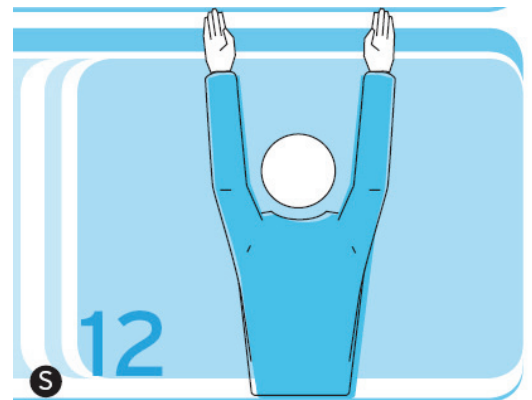
Reg. 16.5.3



12 - VELO

Alzare verticalmente
le braccia, palmi delle
mani in avanti

Reg. 16.6



13 - PALLA TOCCATA

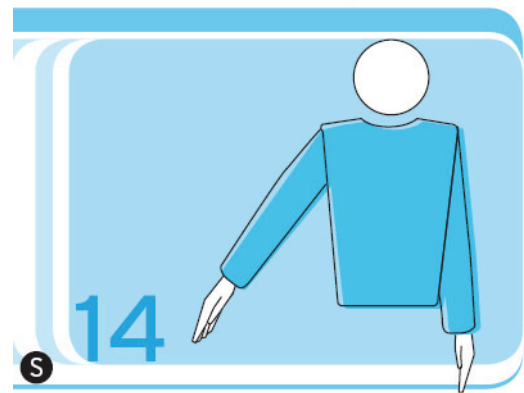
Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra posizionata verticalmente



14 - PALLA « DENTRO »

Stendere il braccio e le dita verso il suolo

Reg. 11.3



15 - PALLA « FUORI »

Alzare gli avambracci Verticalmente, mani aperte e palmi verso di sé

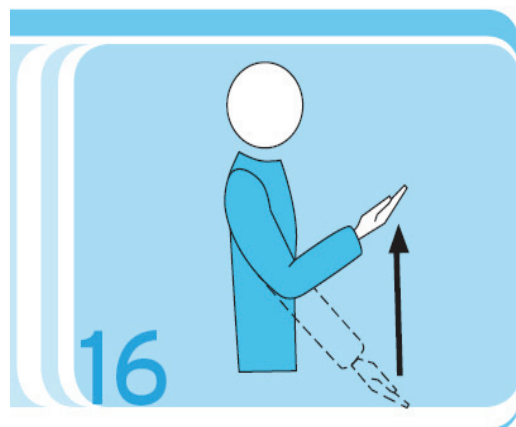
Reg.11.4



16 - TRATTENUTA

Alzare lentamente
l'avambraccio, il palmo
della mano verso l'alto.

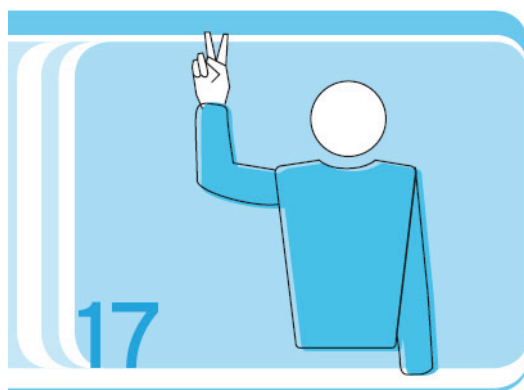
Reg. 13.5.3



17 - DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate

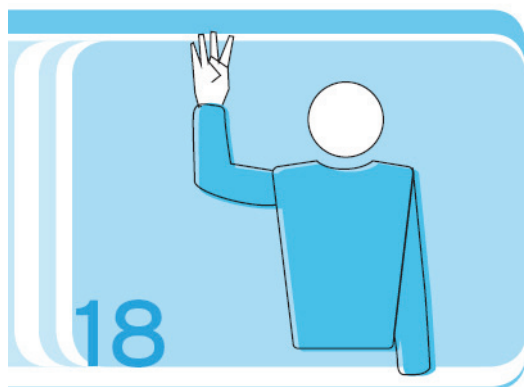
Reg. 13.5.4



18 - QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita
divaricate

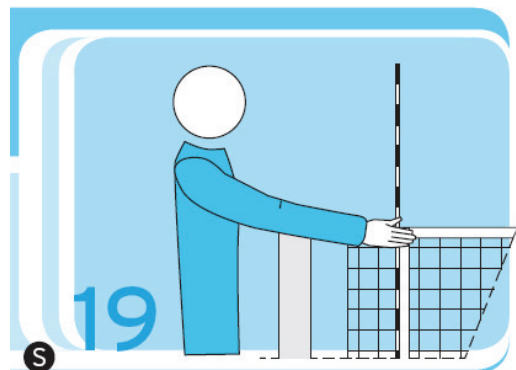
Reg. 13.5.1



19 - GIOCATORE TOCCA LA RETE

Mostrare il lato corrispondente della rete.

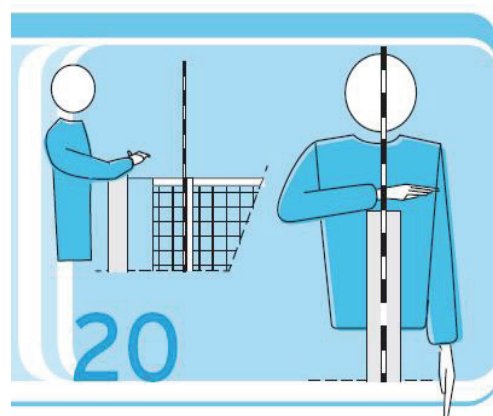
Reg. 15.4.3



20 - INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

Mettere una mano
Al di sopra la rete, palmo verso il basso.

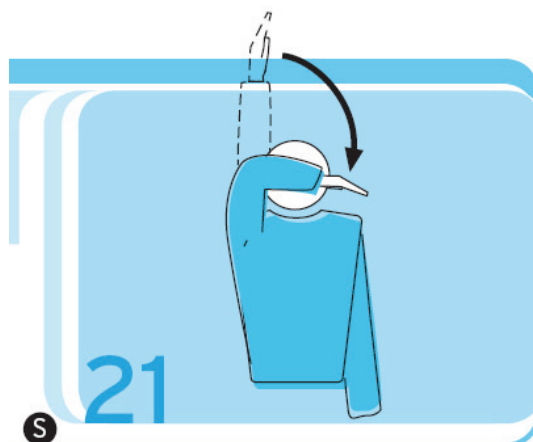
Reg. 15.4.1



21 - FALLO D'ATTACCO

Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, la mano aperta

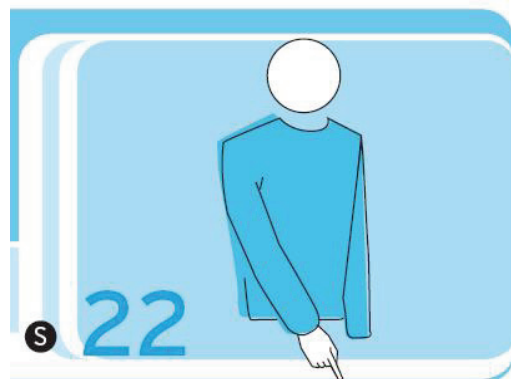
Reg. 17.2.3 - 17.2.5 o sul servizio opposto 17.2.4



22 - INTERFERENZA NEL CAMPO AVVERSO O PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETTE

Indicare con il dito
la linea centrale o la linea
interessata

Reg. 15.2 - 14.1.3



23 - DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente
i pollici delle mani

Reg. 12.2.3

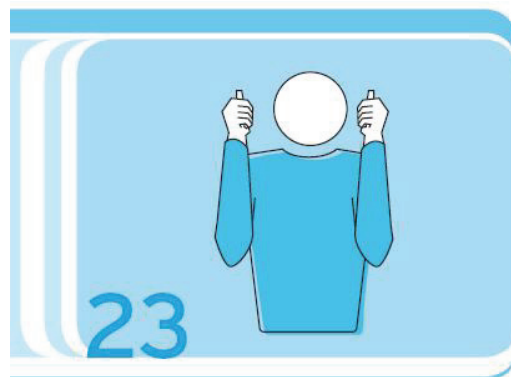
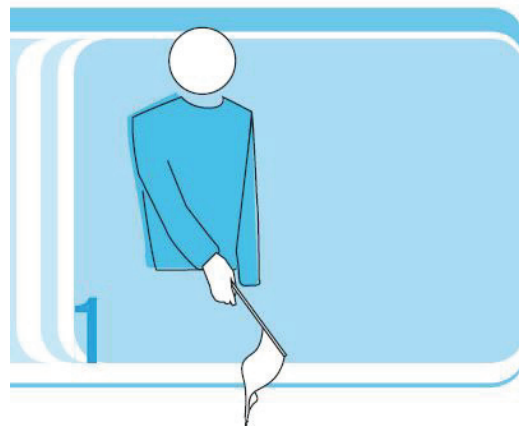


Figura 9 - Segnaletica ufficiale dei giudici di linea

1 - PALLA DENTRO

Abbassare la bandierina

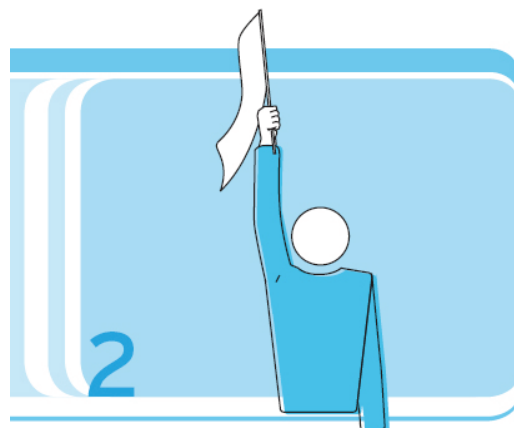
Reg. 11.3



2 - PALLA FUORI

Alzare verticalmente la bandierina

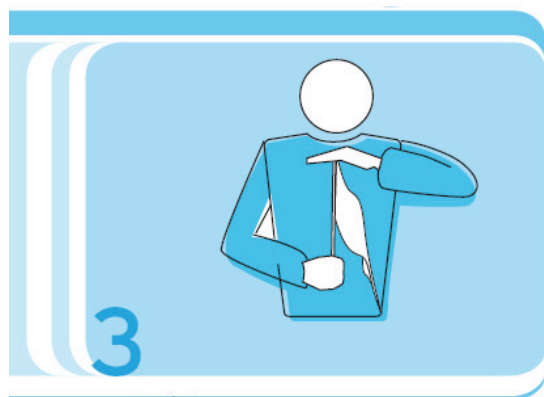
Reg. 11.4.a



3 - PALLA TOCCATA

Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.

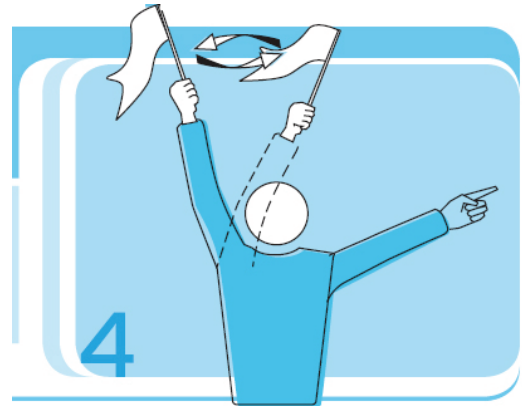
Reg. 28.1.b



4 - PALLA FUORI DALLO SPAZIO DI PASSAGGIO, FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO

Agitare la bandierina in alto sulla testa e mostrare con il dito l'antenna o la linea interessata.

Reg. 11.4 b), c) e d) -
16.5.1



5 - GIUDIZIO IMPOSSIBILE

Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto.

