



PALLAVOLO

REGOLE DI GIOCO

Edizione 2026 – 2027

L'Edizione 2026-2027 delle "Regole di Gioco" abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.

Le regole in essa contenute è l'interpretazione ufficiale del Centro Sportivo Italiano alla quale debbono attenersi tutte le società sportive e tutti gli arbitri.

Le interpretazioni ufficiali di queste regole, o chiarimenti su di esse, potranno essere chieste alla Direzione Tecnica Nazionale.

Si fa presente che questa edizione rappresenta le Regole del Gioco e le "Norme per l'attività sportiva del CSI" le uniche fonti regolamentari circa l'attività ufficiale di pallavolo del CSI.

I documenti FIPAV sono validi per quanto non in contrasto con le suddette fonti.

Evidenziato in giallo le parti recepite dalle Regole di Gioco 2025-2028 edizione 2025 della FIPAV

Evidenziato in azzurro le parti recepite dalle Normative Federali della FIPAV 2026, come sperimentazioni tecniche.

Si ringrazia il S.T.U.G. della FIPAV per il permesso di utilizzo delle figure presenti in questo regolamento.

Sommario

SEZIONE I - IL GIOCO	7
CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE	7
Regola 1: AREA DI GIOCO (figura 1 e 2).....	7
1.1 DIMENSIONI.....	8
1.2 SUPERFICIE DI GIOCO.....	8
1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO.....	8
1.4 ZONE ED AREE	8
1.5 TEMPERATURA.....	9
1.6 ILLUMINAZIONE	9
Regola 2: RETE E PALI (Figure 3a e 3b)	10
2.1 ALTEZZA DELLA RETE	10
2.2 STRUTTURA.....	11
2.3 BANDE LATERALI	11
2.4 ANTENNE.....	11
2.5 PALI	11
2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI	11
Regola 3: PALLONI	12
3.1 CARATTERISTICHE.....	12
3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI	12
CAPITOLO SECONDO PARTECIPANTI.....	13
Regola 4: SQUADRE.....	13
4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA	13
4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA	13
4.3 EQUIPAGGIAMENTO.....	14
4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO	14
4.5 OGGETTI VIETATI	14
Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA	15
5.1 CAPITANO	15
5.2 ALLENATORE	15
5.3 ASSISTENTE-ALLENATORE	15
CAPITOLO TERZO-FORMULA DEL GIOCO.....	16
Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA	16
6.1 ACQUISIRE UN PUNTO	16
6.2 VINCERE UN SET	16
6.3 VINCERE LA GARA.....	16
6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA	16
Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO	17
7.1 SORTEGGIO.....	17

7.2	RISCALDAMENTO UFFICIALE.....	17
7.3	FORMAZIONE DELLA SQUADRA	17
7.4	POSIZIONI	18
7.5	FALLI DI POSIZIONE.....	19
7.6	ROTAZIONE	19
7.7	FALLO DI ROTAZIONE.....	19
CAPITOLO QUARTO AZIONI DI GIOCO.....		20
Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO		20
8.1	PALLA “IN GIOCO”	20
8.2	PALLA “FUORI GIOCO”	20
8.3	PALLA “DENTRO”	20
8.4	PALLA “FUORI” (figura 5a).....	20
Regola 9: GIOCARE LA PALLA		21
9.1	TOCCHI DI SQUADRA	21
9.2	CARATTERISTICHE DEL TOCCO.....	21
9.3	FALLI DI TOCCO DI PALLA	22
Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE		23
10.1	PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE	23
10.2	PALLA CHE TOCCA LA RETE.....	24
10.3	PALLA IN RETE	24
Regola 11: GIOCATORE A RETE.....		25
11.1	PASSAGGIO OLTRE LA RETE	25
11.2	INVASIONE SOTTO RETE.....	25
11.3	CONTATTO CON LA RETE	25
11.4	FALLI DEL GIOCATORE A RETE	25
Regola 12: SERVIZIO		26
12.1	PRIMO SERVIZIO DEL SET	26
12.2	ORDINE DEL SERVIZIO	26
12.3	AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO	26
12.4	ESECUZIONE DEL SERVIZIO	26
12.5	VELO.....	27
12.6	FALLI DURANTE IL SERVIZIO	27
12.7	FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE	27
Regola 13: ATTACCO		28
13.1	CARATTERISTICHE DELL’ATTACCO	28
13.2	RESTRIZIONI DELL’ATTACCO.....	28
13.3	FALLI D’ATTACCO	29
Regola 14: MURO		30
14.1	IL MURARE.....	30
14.2	TOCCO DI MURO	30
14.3	MURARE NELLO SPAZIO AVVERSAIO	30

14.4	MURO E TOCCHI DI SQUADRA	31
14.5	MURARE IL SERVIZIO	31
14.6	FALLI DI MURO	31
CAPITOLO QUINTO -INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI		32
Regola 15: INTERRUZIONI.....		32
15.1	NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO	32
15.2	SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO	32
15.3	RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO	32
15.4	TEMPI DI RIPOSO.....	32
15.5	SOSTITUZIONE.....	32
15.6	LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI	33
15.7	SOSTITUZIONE ECCEZIONALE	33
15.8	SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA	33
15.9	SOSTITUZIONE IRREGOLARE	33
15.10	PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI	33
15.11	RICHIESTE IMPROPRIE	34
Regola 16: RITARDI DI GIOCO.....		35
16.1	TIPI DI RITARDO.....	35
16.2	SANZIONI PER I RITARDI	35
Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO.....		36
17.1	INFORTUNIO O MALATTIA.....	36
17.2	INTERFERENZE ESTERNE	36
17.3	INTERRUZIONI PROLUNGATE	36
Regola 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI		37
18.1	INTERVALLI	37
18.2	CAMBIO DEI CAMPI	37
CAPITOLO SESTO IL GIOCATORE “LIBERO”		38
Regola 19: IL GIOCATORE “LIBERO”		38
19.1	DESIGNAZIONE DEL “LIBERO”	38
19.2	EQUIPAGGIAMENTO.....	38
19.3	AZIONI PERMESSE AL “LIBERO”	38
19.4	RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO “LIBERO”	39
19.5	ESPULSIONE E SQUALIFICA.....	39
CAPITOLO SETTIMO COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI		40
Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO		40
20.1	CONDOTTA SPORTIVA.....	40
20.2	FAIR-PLAY	40
Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI		41
21.1	LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	41
21.2	CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE	41
21.3	SCALA DELLE SANZIONI	41

21.4	APPLICAZIONE DELLE SANZIONI.....	42
21.5	CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET	42
21.6	CARTELLINI	42
SEZIONE II - GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI		43
CAPITOLO OTTAVO GLI ARBITRI		43
Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE		43
22.2	COMPOSIZIONE.....	43
22.3	PROCEDURE	43
Regola 23: 1° ARBITRO		45
23.1	POSIZIONE	45
23.2	AUTORITA'	45
23.3	RESPONSABILITÀ	45
Regola 24: 2° ARBITRO		47
24.1	POSIZIONE	47
24.2	AUTORITÀ.....	47
24.3	RESPONSABILITÀ	47
Regola 25: SEGNAPUNTI.....		48
25.1	POSIZIONE	48
25.2	RESPONSABILITÀ	48
Regola 26: GESTI UFFICIALI		49
SEZIONE III – CATEGORIA MISTA		
CAPITOLO NONO - LA CATEGORIA MISTA		52
Regola 27: CATEGORIA MISTA		52
27.1	PARTECIPANTI	52
27.2	POSIZIONI	52
27.3	FORMAZIONI.....	52
27.4	ALTEZZA RETE	52
27.5	FALLI.....	52

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI E ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO (figura 1 e 2)

L'area di gioco comprende il terreno di gioco e la zona libera. Essa deve essere rettangolare e simmetrica.

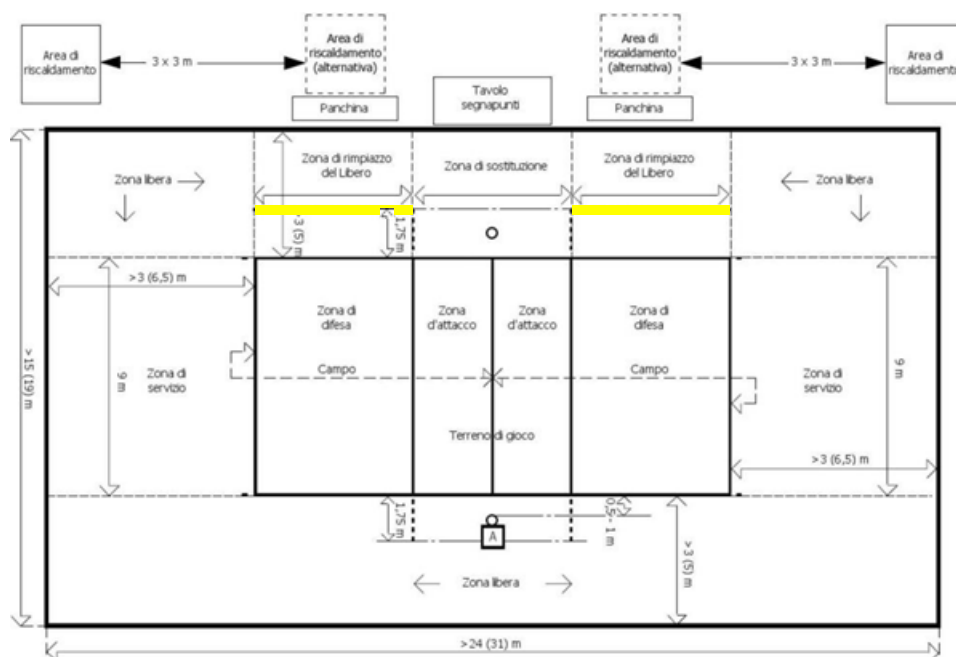


Figura 1 Area di gioco

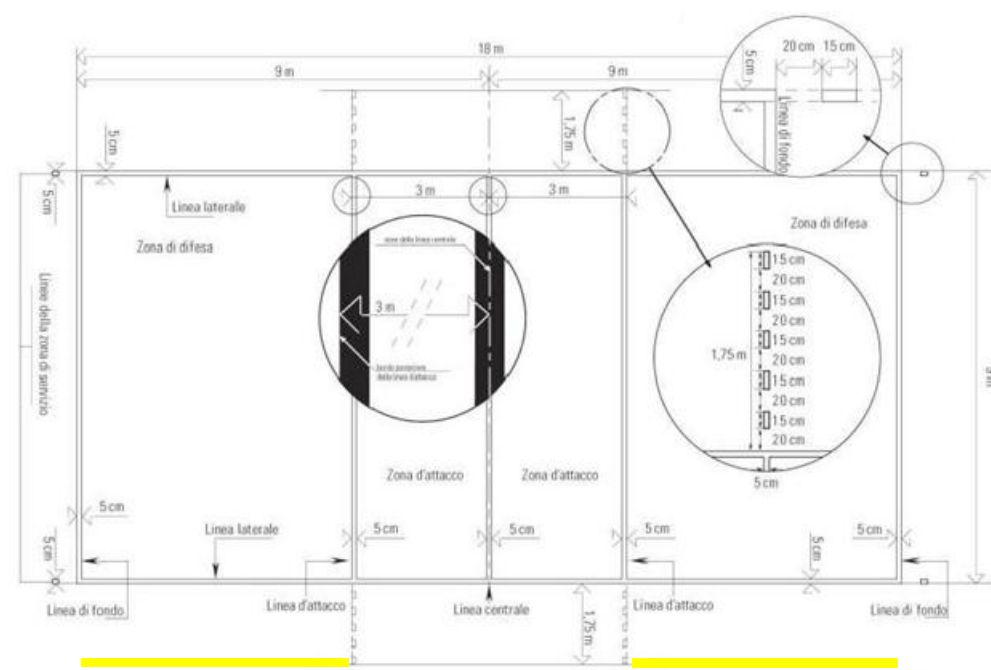


Figura 2 Linee del terreno di gioco

1.1 DIMENSIONI

Il terreno di gioco è un rettangolo di m 18 x 9, circondato da una zona libera larga almeno 3 m da ogni lato.

Lo spazio di gioco LIBERO è lo spazio sopra l'area di gioco che è LIBERO da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco LIBERO deve misurare almeno 7 m al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere *piana, orizzontale ed uniforme*.

Essa non deve presentare alcun pericolo di infortunio per i giocatori. È vietato giocare su superfici ruvide o scivolose.

1.2.2 Nelle palestre la superficie del terreno di gioco deve essere di colore chiaro

1.2.3 Per i terreni all'aperto è permessa una pendenza di 5 mm per metro per il drenaggio. Sono vietate le linee costituite da materiali solidi (Regola 1.3).

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore chiaro, che sia differente da quello del pavimento e di ogni altra linea presente (Regola 1.2.2).

1.3.2 LINEE PERIMETRALI

Due *linee laterali* e due *linee di fondo* delimitano il terreno di gioco. Tutte sono tracciate all'interno delle sue dimensioni (Regola 1.1).

1.3.3 LINEA CENTRALE

L'asse della *linea centrale* divide il terreno di gioco in due campi uguali di m 9 x 9 m ciascuno; comunque l'intera larghezza della linea appartiene egualmente ad entrambi i campi. Essa si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra.

1.3.4 LINEA D'ATTACCO

Su ogni campo, una *linea d'attacco*, il cui margine posteriore è tracciato a 3 m dall'asse della linea centrale, delimita la zona d'attacco (Regole 1.3.3 e 1.4.1).

Le linee d'attacco sono prolungate oltre le linee laterali con cinque tratti di 15 cm, larghi 5 cm, distanti 20 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di 1,75 m.

1.4 ZONE ED AREE

1.4.1 ZONA D'ATTACCO

Su ogni campo la *zona d'attacco* è delimitata dall'asse della linea centrale e il margine posteriore della linea d'attacco (Regole 1.3.3, 1.3.4 e 19.3.1.4).

La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee perimetrali fino al limite della zona libera (Regole 1.1 e 1.3.2).

1.4.2 ZONA DI SERVIZIO

La *zona di servizio* è l'area larga 9 metri situata oltre ciascuna linea di fondo.

Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm, tracciate a 20 cm dalla linea di fondo sul prolungamento delle linee laterali, entrambe incluse nella larghezza della zona (Regole 1.3.2 e 12).

In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera (Regola 1.1).

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE

La *zona di sostituzione* è delimitata dal prolungamento delle due linee d'attacco fino all'altezza del tavolo del segnapunti (Regole 1.3.4 e 15.10.1).

1.4.4 ZONA DI RIMPIAZZO DEL LIBERO

La *zona di rimpiazzo del LIBERO* è la parte della zona libera dal lato delle panchine, limitata dal prolungamento della linea d'attacco e dalla linea di fondo (Regola 19.3.2.7).

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

Le aree di riscaldamento, di dimensioni approssimativamente di m 3 x 3, sono collocate a **entrambi** gli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera dove non ostruiscono la visuale degli spettatori o in alternanza dietro ciascuna panchina dove la tribuna inizi 2,5 m sopra la superficie del campo.



Fig. 1 – Sezione area di gioco

1.5 TEMPERATURA

La temperatura minima non può essere inferiore ai 10°C.

1.6 ILLUMINAZIONE

L'illuminazione non deve essere inferiore ai 300 lux

Regola 2: RETE E PALI (Figure 3a e 3b)

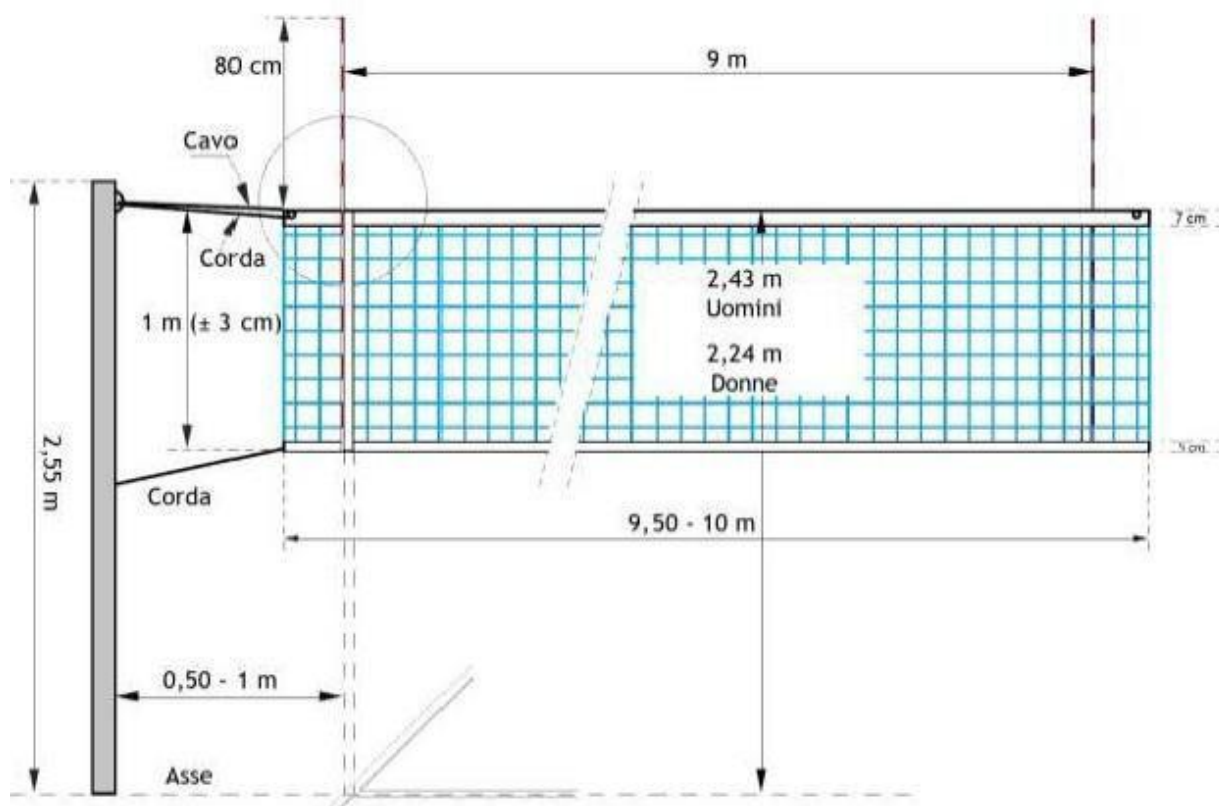


Fig. 3a Disegno della rete

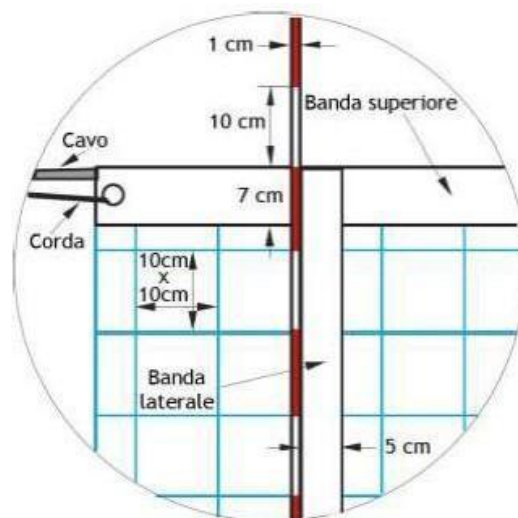


Fig. 3b Disegno della rete (particolare)

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale. Le altezze previste per ogni categoria verranno comunicate dalla Direzione Tecnica Nazionale con apposita circolare (Regola 1.3.3).

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 deve superare quella ufficiale di oltre 2 cm. (Regole 1.1 e 1.3.2).

2.2 STRUTTURA

La rete misura 1 m di larghezza (± 3 cm) e da 9,50 a 10 m di lunghezza (da 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale), ed è fatta di maglie quadrate nere di 4,5 o 10 cm di lato.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali per mantenerne tesa l'estremità superiore.

All'interno di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e ne tende l'estremità superiore.

Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale di 5 cm, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che fissa la rete ai pali e ne tende la parte inferiore.

2.3 BANDE LATERALI

Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale (Regola 1.3.2).

Esse sono larghe 5 cm e lunghe 1 metro e sono considerate come facenti parte della rete.

2.4 ANTENNE

Un'antenna è un'asta flessibile in fibra di vetro o materiale similare, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro.

Un'antenna è fissata al bordo esterno di ciascuna banda laterale (Regola 2.3)

Le antenne sono poste ai lati opposti della rete.

La parte superiore di ogni antenna si estende per 80 cm sopra la rete ed è verniciata con strisce 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 (Regola. 10.1.1).

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di $0,50 \div 1,00$ m oltre le linee laterali (Fig. 3a). Sono alti 2,55 metri, preferibilmente Regolabili.

2.5.2 Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi. Non devono essere presenti cause di pericolo o di impedimenti.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

- a) Un seggiolone per il 1° Arbitro, posto in posizione centrale rispetto al terreno di gioco e 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) panchine o sedie per le riserve e per gli altri componenti delle squadre;
- d) l'asta di misurazione dell'altezza della rete;
- e) il tabellone segnapunti;
- f) un manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni;
- g) la rete di riserva;
- h) le antenne di riserva.

Regola 3: PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico con all'interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.

Il suo colore può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori.

La sua circonferenza deve essere di $65 \div 67$ cm ed il suo peso di $260 \div 280$ g.

La sua pressione interna deve essere di $0,300 \div 0,325$ Kg/cm² ($4,26 \div 4,61$ psi) ($294,3 \div 318,82$ 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.

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di un massimo di 12/13/14* giocatori più

- staff tecnico: un allenatore, un Assistente- allenatore, un dirigente,
- staff medico: un medico e un fisioterapista.

*** 13 atleti + 1 LIBERO 12 atleti senza LIBERO - 12 atleti+1 LIBERO - 12 atleti+2 LIBERO 11 atleti+1 LIBERO - 11 atleti+2 LIBERO** Per Under 12 (6x6) e Under 13 fino ad un massimo di 14 atleti senza LIBERO

Soltanto coloro iscritti a referto possono normalmente entrare nell'area di controllo e partecipare al riscaldamento ufficiale e alla gara.

4.1.2 Uno dei giocatori, è il *capitano della squadra* che deve essere indicato sul referto di gara.

4.1.3 Soltanto i giocatori iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Dopo l'inizio del protocollo iniziale (**17 minuti** prima dell'orario d'inizio gara o, al "controllo dell'altezza della rete"), la composizione della squadra non può più essere modificata. Unica eccezione è rappresentata dalla mancanza del segnapunti (Casistica Regola 25 punto 5).

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

4.2.1 I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento (Regola 1.4.5). L'allenatore (Regola 5.2.3), e gli altri componenti della squadra, siedono sulla panchina, ma possono temporaneamente alzarsi.

Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, al di fuori della zona libera (Fig. 1).



Figura 1 – Sezione area di gioco

4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a entrare nell'area di gioco, a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (4.1.1 e 7.2).

4.2.3 I giocatori non in campo possono riscaldarsi senza palloni come segue:

4.2.3.1 durante il gioco, nell'area di riscaldamento (1.4.5);

4.2.3.2 durante i tempi di riposo, nella zona libera dietro il proprio campo.

4.2.4 Negli intervalli tra i set, i giocatori possono scaldarsi con i palloni nella propria zona libera.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia, di pantaloncini, di calzini (la divisa) e di scarpe sportive.

4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini e calzini, devono essere uniformi per tutta la squadra (ad eccezione del LIBERO). Le divise devono essere pulite.

4.3.2 Le scarpe debbono essere leggere e flessibili, con suole in gomma o in materiale composito, senza tacchi.

4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 99.

In caso di mancata numerazione, è permesso eccezionalmente l'utilizzo di una sola maglia con la cifra zero ("0").

4.3.3.1 I numeri devono essere posti sulla maglia al centro del petto e del dorso. Il colore e la brillantezza dei numeri devono contrastare con quelli delle maglie.

4.3.3.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sul petto e di 20 cm sul dorso. Il nastro con cui sono formati i numeri deve avere una larghezza di almeno 2 cm.

4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di cm 8 x 2, posto sotto il numero sul petto.

4.3.5 È vietato indossare divise di colore diverso da quello degli altri giocatori, ad eccezione dei LIBERO, e/o senza i numeri ufficiali (19.2).

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

4.4.1 a giocare scalzi.

4.4.2 a cambiare le divise umide o danneggiate tra un set e l'altro o dopo la sostituzione dell'atleta, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero;

4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano dello stesso colore e modello per tutta la squadra (ad eccezione dei LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.

4.5 OGGETTI VIETATI

4.5.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.

4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a contatto a loro rischio.

4.5.3 Bendaggi compressivi e imbottiture (attrezzature imbottite di protezione dagli infortuni) possono essere indossati per protezione o supporto.

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano della squadra e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. I LIBERO possono essere sia capitano della squadra, sia capitano in gioco.

5.1 CAPITANO

5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra rappresenta la sua squadra al sorteggio, quindi firma il referto.

5.1.2 DURANTE LA GARA e **finché è in campo**, il capitano della squadra esplica le funzioni di capitano in gioco. Quando il capitano della squadra non è **in campo**, l'allenatore o lui stesso **devono** designare un altro giocatore in campo, che assuma le funzioni di capitano in gioco.

Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando viene sostituito/rimpiazzato o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.

Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco, è autorizzato a parlare con gli arbitri:

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle regole di gioco e anche per sottoporre le richieste o le domande dei suoi compagni di squadra. Se il capitano in gioco non condivide la spiegazione del 1° arbitro, **può scegliere di ricorrere** contro tale decisione ed immediatamente informare il 1° arbitro che si riserva il diritto di registrare un'istanza sul referto al termine della gara;

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:

- a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento;
- b) a verificare le posizioni delle squadre;
- c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.;

5.1.2.3 in assenza dell'allenatore, sempre che la squadra non abbia un assistente allenatore che ne abbia assunto le funzioni, per richiedere i *tempi di riposo* e le *sostituzioni* (15.2.1).

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA

5.1.3.1 il capitano della squadra e tutti i componenti ringraziano gli arbitri e salutano tutti gli altri componenti della squadra avversaria

5.1.3.2 può, quando è stata preannunciata a tempo debito al 1° arbitro, confermare e registrare sul referto un'istanza relativa all'applicazione o interpretazione delle Regole da parte dell'arbitro.

5.2 ALLENATORE

5.2.1 Per tutta la gara *l'allenatore* conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il secondo arbitro.

5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori nel riquadro "SQUADRE" del referto, che poi sottoscrive.

5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:

5.2.3.1 prima di ogni set consegna al secondo arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato;

5.2.3.2 siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi;

5.2.3.3 richiede i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*;

5.2.3.4 può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in campo.

L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o camminando nella zona libera davanti alla panchina della propria squadra, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, se situata presso l'angolo dell'area di controllo senza disturbare o ritardare il gioco. Nel caso l'area di riscaldamento fosse dietro la panchina, l'allenatore potrà muoversi dal prolungamento della linea d'attacco alla fine del campo della propria squadra.

5.3 ASSISTENTE-ALLENATORE

5.3.1 *L'assistente- allenatore* siede sulla panchina **ma non ha diritto di intervenire durante la gara**.

5.3.2 Se l'allenatore deve abbandonare la propria squadra per qualsiasi ragione, compresa una sanzione, ma escludendo l'entrata in campo come giocatore, l'assistente- allenatore assume le sue funzioni per la durata della sua assenza una volta richiesto al 1° arbitro, del capitano in gioco.

CAPITOLO TERZO-FORMULA DEL GIOCO

Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 PUNTO

Una squadra conquista un punto:

6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo **avversario**;

6.1.1.2 quando la squadra **avversaria** commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra **avversaria** riceve una "penalizzazione".

6.1.2 FALLO

Una squadra commette **un fallo** eseguendo un'azione contraria alle regole (o violandole per altri versi). Gli arbitri giudicano i falli e ne stabiliscono le conseguenze in accordo con le Regole di Gioco:

6.1.2.1 Se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo di essi è sanzionato.

6.1.2.2 Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un doppio fallo **e l'azione rigiocata**.

6.1.3 AZIONE DI GIOCO E AZIONE DI GIOCO COMPLETATA

Un'azione di gioco è la sequenza di scambi dal momento del colpo di servizio da parte del giocatore al servizio fino a che la palla è fuori gioco. Un'azione di gioco *completata* è la sequenza di scambi che assegna un punto. Questo comprende

- l'assegnazione di una penalizzazione
- la perdita del servizio **perché effettuato dopo il tempo limite**

6.1.3.1 se la squadra al servizio vince l'azione di gioco, essa conquista un punto e continua a servire;

6.1.3.2 se la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

6.2 VINCERE UN SET

Un set (eccetto il decisivo 5° set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con un vantaggio di almeno due punti.

In caso di 24 punti pari, il gioco continua fino a conseguire il vantaggio di due punti (26-24; 27-25; ecc.).

6.3 VINCERE LA GARA

6.3.1 La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica tre set.

6.3.2 Nel caso di 2-2 pari, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con un vantaggio di almeno due punti.

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente *per rinuncia*, con il punteggio di 0-3 per la gara e 0-25 per ogni set.

6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla Regola 6.4.1.

6.4.3 Una squadra dichiarata *incompleta* per il set o per la gara, perde il set o la gara.

Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti, o i punti ed i set necessari per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

Prima della gara, il 1° arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo di gioco) del 1° set (Regola 12.1.1).

Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio (Regola 6.3.2).

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre (Regola 5.1).

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio (Regola 12.1.1), OPPURE

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a loro esclusiva disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un *riscaldamento ufficiale* 6 minuti insieme a rete altrimenti di 10 minuti.

7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare riscaldamenti ufficiali a rete separati (consecutivi), alle squadre saranno concessi 3 minuti ciascuna o 5 minuti ciascuna.

7.2.3 In caso di riscaldamenti ufficiali consecutivi, la squadra che ha il primo servizio si riscalda per prima a rete (Regola 7.1.2.1) (Regola 7.2.1).

7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra (Regola 6.4.3).

La *formazione iniziale* stabilisce l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Quest'ordine deve essere mantenuto per tutto il set (Regola 7.6).

7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare la formazione iniziale della propria squadra, su un tagliando debitamente compilato e firmato, al 2° arbitro o al segnapunti.
(Regole 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2).

7.3.3 I giocatori non inclusi nella formazione iniziale, sono le riserve per quel set (eccetto il LIBERO) (Regola, 7.3.2, e 15.5).

7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato al 2° arbitro o al segnapunti, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.

7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue: (Regola 24.3.1)

7.3.5.1 quando la discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, le posizioni dei giocatori in campo devono essere corrette in accordo con quelle sul tagliando senza alcuna sanzione;
(Regola 7.3.2).

7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, questo giocatore deve essere cambiato per adeguarsi al tagliando, senza alcuna sanzione; (Regola 7.3.2).

7.3.5.3 Tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, mostrando il corrispondente gesto ufficiale da registrare sul referto. Se la discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta formazione. I punti **degli avversari** sono mantenuti e in aggiunta **essi ottengono** un punto e il servizio seguente. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati (Regola 15.3.2).

7.3.5.4 Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato nell'elenco degli atleti della squadra, i punti **degli avversari** sono mantenuti e in aggiunta **essi ottengono** un punto e il servizio successivo. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-25, se necessario) conseguiti dal momento in cui il giocatore non registrato è entrato in campo e deve consegnare un tagliando della formazione corretto, facendo entrare in campo un nuovo giocatore registrato a referto **nella posizione** di quello non registrato (Regole 6.1.2 e 7.3.2).

7.4 POSIZIONI

Il momento dell'inizio dell'azione del servizio (ossia il primo movimento del giocatore al servizio ad esempio effettuando un passo, un movimento preparatorio delle braccia o delle gambe) definisce il momento in cui i giocatori della squadra in ricezione possono cambiare posizione stabilita dall'ordine di rotazione all'interno del terreno di gioco.

Nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo nell'ordine di rotazione (ad eccezione del suddetto giocatore).

I giocatori della squadra in ricezione devono trovarsi nell'ordine di rotazione al momento del colpo di servizio (Regole 7.6.1, 8.1 e 12.4).

I giocatori della squadra al servizio, invece, sono liberi di occupare qualsiasi posizione al momento del colpo di servizio.

7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

7.4.1.1 I tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli avanti ed occupano le posizioni 4 (avanti - sinistro), 3 (avanti - centro) e 2 (avanti - destro).

7.4.1.2 Gli altri tre sono i difensori occupanti le posizioni 5 (difensore - sinistro), 6 (difensore - centro) e 1 (difensore - destro).

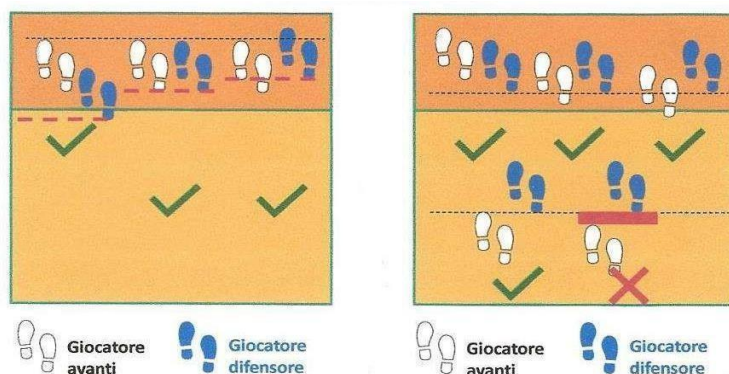
7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

7.4.2.1 Ciascun giocatore difensore deve essere posizionato più distante dalla linea centrale del proprio corrispondente avanti.

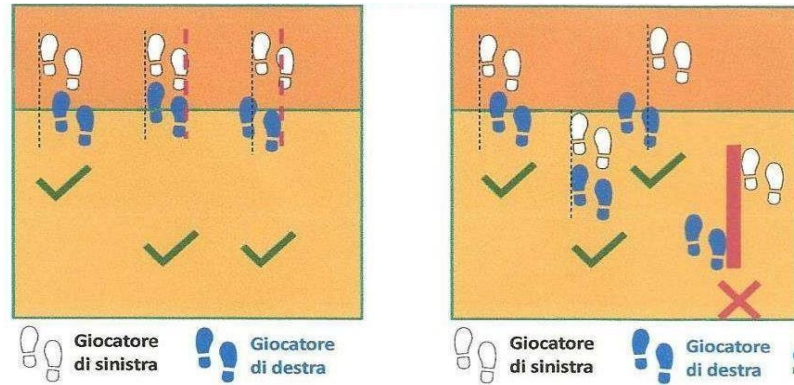
7.4.2.2 I giocatori avanti e quelli difensori, rispettivamente, debbono disporsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.

7.4.3 Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto dei loro piedi con il terreno (l'ultimo contatto con il terreno fissa la posizione del giocatore) come segue:

7.4.3.1 ogni giocatore difensore deve essere alla stessa distanza o avere una parte del piede più distante dalla linea centrale del piede più avanzato del corrispondente avanti (Regola 1.3.2);



7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi più distanti dalla linea laterale destra (sinistra) degli altri giocatori della propria linea.



7.4.4 Dopo il colpo di servizio i giocatori **di entrambe le squadre** possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul loro campo e sulla zona libera.

7.5 FALLI DI POSIZIONE

7.5.1 La squadra commette un *fallo di posizione* se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio. Quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare ed il gioco riprende, questo è considerato come fallo di posizione con le conseguenze di una sostituzione irregolare (Regole 7.3 7.4 e 15.9).

7.5.2 Se il giocatore al servizio commette un *fallo di esecuzione del servizio*, il suo fallo prevale su quello eventuale di posizione (Regole 12.4 e 12.7.1).

7.5.3 Se il servizio diviene falloso dopo l'esecuzione, è il fallo di posizione che deve essere sanzionato (Regola 12.7.2).

7.5.4 Un fallo di posizione porta le seguenti conseguenze:

7.5.4.1 La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria (Regola 6.1.3);

7.5.4.2 Le posizioni dei giocatori devono essere corrette (Regole 7.3 e 7.4).

7.6 ROTAZIONE

7.6.1 L'*ordine di rotazione* è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set (Regole 7.3 1, 7.4.1 e 12.2).

7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori devono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in 1 si porta in 6, ecc. (Regola 12.2.2.2).

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

7.7.1 Si determina un *fallo di rotazione* quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione (Regola 7.6.1). Ciò comporta le seguenti conseguenze, nell'ordine:

7.7.1.1 il segnapunti avverte il 2° arbitro che interrompe il gioco; la squadra avversaria guadagna un punto e il servizio seguente; se il fallo di rotazione è rilevato solo dopo il completamento dell'azione iniziata con esso, alla squadra avversaria viene attribuito un unico punto, indipendentemente dall'esito dell'azione (Regola 6.1.3).

7.7.1.2 l'ordine di rotazione della squadra in fallo deve essere rettificato (Regola 7.6.1).

7.7.2 Inoltre, il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore devono essere annullati. I punti conseguiti **dagli avversari** sono mantenuti (Regola 25.2.2.2).

Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento di punti ed un punto ed il servizio **agli avversari** è la sola sanzione da adottare (Regola 6.1.3).

CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

La palla è *in gioco* dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro (Regola 12 e 12.3).

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

La palla è *fuori gioco* nel momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri; in assenza di un fallo, nel momento del fischio.

8.3 PALLA "DENTRO"

La palla è *dentro*, se, in un qualsiasi istante del suo contatto col suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali (Regole 1.1 e 1.3.2).

8.4 PALLA "FUORI" (figura 5a)

La palla è *fuori* quando:

8.4.1 tutte le parti della palla che vengono a contatto con il suolo sono completamente fuori dalle linee perimetrali (Regola 1.3.2);

8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;

se dopo il primo o il secondo tocco di squadra la palla colpisce le infrastrutture del campo di gioco (maxischermi al centro del palasport, altri maxischermi, travi, lampade, soffietto o altre strutture della copertura) e può essere giocata dalla stessa squadra, l'azione prosegue. Qualora invece la palla impatti le suddette strutture e rimbalzi nel campo avversario, l'azione è fallosa.

Nel caso di strutture senza una distinzione chiara fra soffitto e pareti (palloni pressostatici, palazzetti con soffitto a volta ...) sarà considerato valido il contatto della palla che avviene direttamente sopra l'area di gioco. L'impatto con eventuale "spidercam" o "cameracranee" all'interno dell'area di gioco determina la ripetizione dell'azione

8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali, il seggiolone o la stessa rete oltre le bande laterali (Regola 2.3);

8.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.1 e 10.1.2.

8.4.5 attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete (Regola 23.3.2).

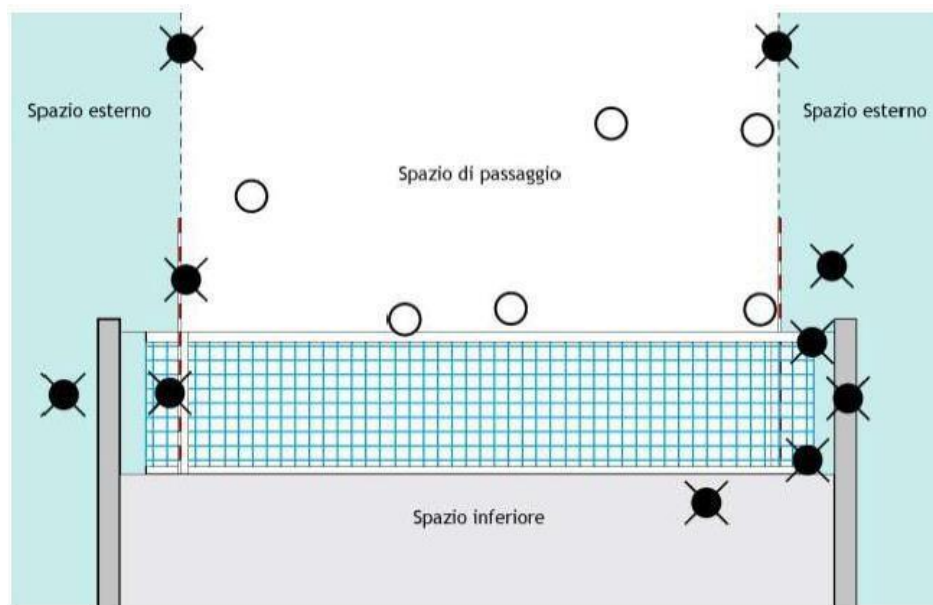


Figura 5a

Spazio di passaggio

Regola 9: GIOCARRE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la propria zona libera e sopra al tavolo del segnapunti, per tutta la sua estensione.

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un tocco è qualsiasi contatto della palla con un giocatore in gioco.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre quello di muro, 14.4.1) per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di *quattro tocchi*.

9.1.1 Tocchi consecutivi

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Reg. 9.2.3; 14.2 e 14.4.2).

9.1.2 Tocchi simultanei

Due o tre giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

9.1.2.1 Quando due (tre) giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due (tre) tocchi (ad eccezione del muro). Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.

9.1.2.2 Quando due avversari toccano simultaneamente la palla 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 *fuori*, il fallo è della squadra **dal lato opposto**.

9.1.2.3 Se il tocco simultaneo di due avversari al di sopra della rete, causando un contatto prolungato con la palla, il gioco continua anche se il contatto termina nello spazio avverso.

9.1.3 Tocco agevolato

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi 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, superamento della linea centrale, ecc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un compagno di squadra.

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione. *

9.2.3 La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente. Eccezioni:

9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione (Regola 14.2);

9.2.3.2 al primo tocco di squadra (Regole 9.1 e 14.4.1), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso di un'unica azione.

***Si evidenzia la necessità di una stretta applicazione della Regola 9.2.2 durante le azioni di attacco.**

La Palla non può essere spinta, fermata o lanciata.

Il pallonetto deve essere eseguito con una mano, con un breve contatto mano-palla e in "linea retta".

Sono vietate le azioni che comportano:

- cambi di direzione durante il contatto mano-palla;
- attacchi a due mani;
- palle spinte;
- palle accompagnate

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (Regola 9.1).

9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (Regola 9.1.3).

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla, è fermata e/o lanciata (Regola 9.2.2) non rimbalza al tocco.

9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo (Regola 9.2.3).

Con riferimento al fallo di doppio tocco previsto dalla regola 9.3.4, si precisa che in caso di palleggio effettuato, in occasione di secondo tocco di squadra, verso un compagno di squadra (quindi all'interno del proprio spazio di gioco) sono permessi contatti consecutivi delle mani con la palla, purché gli stessi avvengano nel corso di un'unica azione.

Nella suddetta circostanza, il fallo di doppio tocco continua a verificarsi qualora l'azione di palleggio determini un attacco completato o in caso di contatti successivi tra loro chiaramente separati;

la valutazione del fallo di palla trattenuta (regola 9.3.3) rimane invariata.

PRECISAZIONE

Nei campionati CSI Under 13 (Maschile, Femminile e Misto) e Under 14 – Ragazzi (Maschile, Femminile e Misto), non si applicherà la Regola 9.3.4 relativa al fallo di DOPPIO TOCCO ("un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del corpo") limitatamente alla sola valutazione del secondo tocco di squadra effettuato in "palleggio" e che non sia intenzionalmente di attacco.

Fermo restando che il criterio valutativo dei tocchi di palla deve essere improntato a garantire la continuità del gioco coerentemente con il contesto tecnico della gara, ne consegue che non dovranno essere sanzionati falli di doppio tocco (cosiddette "doppie") quando un qualsiasi giocatore, non necessariamente un palleggiatore, effettua un secondo tocco di squadra in palleggio che non sia intenzionalmente diretto verso il campo avversario (in tale caso l'approccio valutativo dovrà essere analogo a quello del terzo tocco di squadra).

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avversario deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio (Regola 10.2) (Fig. 5a).

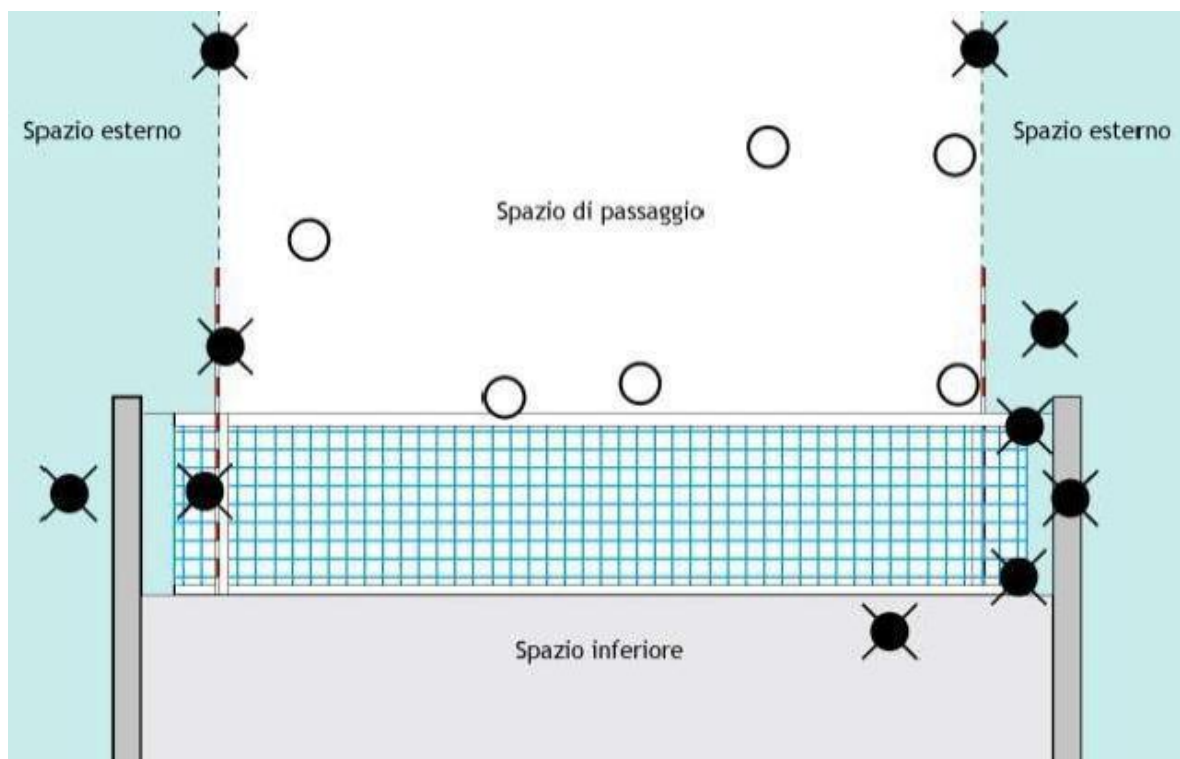


Figura 5a Spazio di passaggio

Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:

10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete (Regola 2.2);

10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario (Regola 2.4);

10.1.1.3 superiormente dal soffitto.

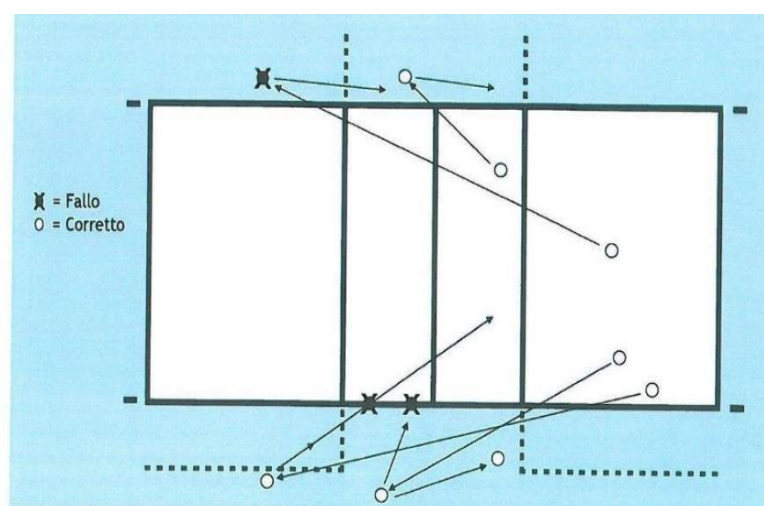


Figura 5b Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio

10.1.2 La palla **proveniente dal primo tocco di squadra** che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che (Regola 9.1):

10.1.2.1 non sia toccato il campo opposto dal giocatore in recupero (Regola 11.2.2);

10.1.2.2 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 avversa non può ostacolare tale azione (Regola 11.4.4).

10.1.2.3 la palla, inviata verso la zona libera avversaria totalmente o parzialmente nello spazio esterno, **proveniente dal secondo o terzo tocco di squadra**, non può essere recuperata e sarà giudicata palla fuori nel **momento in cui oltrepassa il piano verticale della rete**.

10.1.3 La palla che si dirige verso il campo **avversario** nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa (Regola 23.3.2.3f).

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete, la palla può toccarla.

10.3 PALLA IN RETE

10.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi (Regola 10.1.1).

10.3.2 Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata (Regola 9.1).

Regola 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

11.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima dell'ultimo colpo d'attacco (Regole 14.1 e 14.3).

11.1.2 Dopo un colpo d'attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla sia iniziato nel proprio spazio di gioco e che la palla non sia fermata o lanciata.

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

11.2.1 È permesso invadere lo spazio avversario sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario.

11.2.2 La penetrazione nel campo avversario oltre la linea centrale: (Regola 1.3.3)

11.2.2.1 è permesso il contatto con il campo avversario con il/i piede/i, a condizione che una parte del/i piede/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa, e che tale azione non interferisca con il gioco avversario;

11.2.2.2 è permesso toccare il campo avversario con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, a condizione che non interferisca con il gioco avversario;

11.2.3 un giocatore può penetrare nel campo avversario dopo che la palla è fuori gioco (Regola 8.2).

11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avverso.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla è fallo (Regole 11.4.4, 23.3.2.3c e 24.3.2.3).

L'azione di giocare la palla include (tra l'altro) il salto, il tocco di palla (o suo tentativo) e la ricaduta sicura, che permetta di iniziare una nuova azione.

I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco (eccetto Regola 9.1.3).

11.3.2 Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un avversario

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avversario prima del colpo d'attacco avversario (Regola 11.1.1).

11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio avversario sotto la rete (Regola 11.2.1).

11.4.3 Il/i piede/i di un giocatore invade/ono completamente nel campo avversario (Regola 11.2.2.2).

11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro) (Regola 11.3.1):

- Toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
- Usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio.
- Avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
- Compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario
- Afferrando o trattenendo la rete.

Qualsiasi giocatore nei pressi della palla quando viene giocata, e che tenti egli stesso di giocarla, è *considerato nell'azione di giocare la palla*, anche se effettivamente non la tocca. Tuttavia, toccare la rete all'esterno di una antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la Regola 9.1.3).

Regola 12: SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore difensore destro, piazzato nella zona di servizio (Regole 1.4.2, 8.1, 12.4.1).

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

12.1.1 Il primo servizio del 1° e del 5° set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio (Regole 6.3.2 e 7.1).

12.1.2 Gli altri set iniziano con il servizio della squadra che non lo aveva effettuato per prima nel set precedente.

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio registrato sul tagliando della formazione iniziale (Regole 7.3.1, 7.3.2).

12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è determinato come segue:

1.2.2.1 quando la squadra al servizio vince l'azione, il giocatore (o il suo sostituto) che lo aveva effettuato in precedenza, serve di nuovo (Regole 6.1.3 e 15.5).;

1.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire e deve ruotare prima di servire. Il servizio sarà eseguito dal giocatore che passa dalla posizione di avanti destro a quella di difensore destro (Regole 6.1.3 e 7.6.2).

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il 1° arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla (Regola 12).

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

12.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i.

12.4.2 È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.

12.4.3 Al momento del colpo di servizio o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore al servizio non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio.

Dopo il colpo, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo (Regola 1.4.2).

12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8" seguenti il fischio di autorizzazione del 1° arbitro.

12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto (Regole 12.3).

12.5 VELO

12.5.1 I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il colpo di servizio e la traiettoria della palla con un *velo individuale o collettivo* (Regola 12.5.2).

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di i giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente durante l'esecuzione del servizio o stanno raggruppati, in modo tale da nascondere sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla finché questa raggiunge il piano verticale della rete (Regola 12.4). Nel caso uno dei due sia visibile dalla squadra in ricezione, il fallo di velo non si configura.

12.5.3 Ai giocatori della squadra al servizio è proibito alzare le mani oltre la testa durante il servizio, finché la palla non ha oltrepassato la rete.

Il 1° arbitro è autorizzato ad avvisare una squadra attraverso il capitano in gioco se sospetta che stia deliberatamente effettuando un velo (Regola 12.5.2).

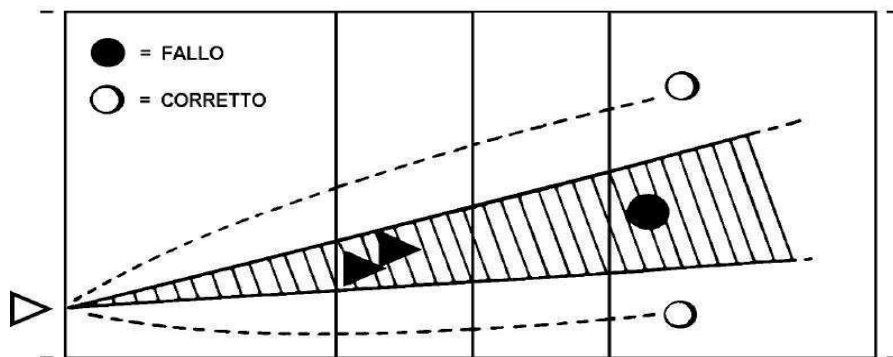


Figura 6 Velo collettivo e Regola 12.5.2

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio.

I seguenti falli causano un cambio del servizio, anche se la squadra avversaria è in fallo di posizione (Regole 12.2.2.2 e 12.7.1).

Il giocatore al servizio:

- 1.6.1.1** non rispetta l'ordine di servizio (Regola 12.2);
- 1.6.1.2** non effettua correttamente il servizio (Regola 12.4).

12.6.2 Falli dopo il colpo di servizio.

Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso (a meno che un giocatore sia in fallo di posizione) se la palla (Regola 12.4 e 12.7.2):

- 1.6.2.1** tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio (Regole 8.4.4, 8.4.5 e 10.1.1);
- 1.6.2.2** va fuori (Regola 8.4);
- 1.6.2.3** passa al di sopra di un velo (Regola 12.5).

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

12.7.1 Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra avversaria è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che viene sanzionato (Regole 7.5.1, 7.5.2 e 12.6.1).

12.7.2 Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato (Regole 12.5.2).

Regola 13: ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

13.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco (Regole 12 e 14.1.1).

13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se la palla è colpita nettamente e non è fermata o lanciata (Regola 9.2.2).

13.1.3 Un attacco è *completato* nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla sia iniziato entro il proprio spazio di gioco (eccezione Regole 13.2.4 e 13.03.6) (Fig.8°).

13.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza da dietro la zona d'attacco: (Regole 1.4.1, 7.4.1.2 e 13.3.6 e 19.3.1.2)

13.2.2.1 al momento del salto, il suo piede/i non deve/devono toccare o avere superato la linea d'attacco. (Regola 1.3.4).

13.2.2.2 dopo il colpo egli può cadere nella zona d'attacco (Regola 1.4.1).

13.2.3 Un difensore può anche completare un attacco nella zona d'attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete (Regole 14.1 e 7.4.1.2) (Fig. 8b).

13.2.4 Nessun giocatore può completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 1.4.1).

PARTE 2 - SEZIONE III - FIGURE

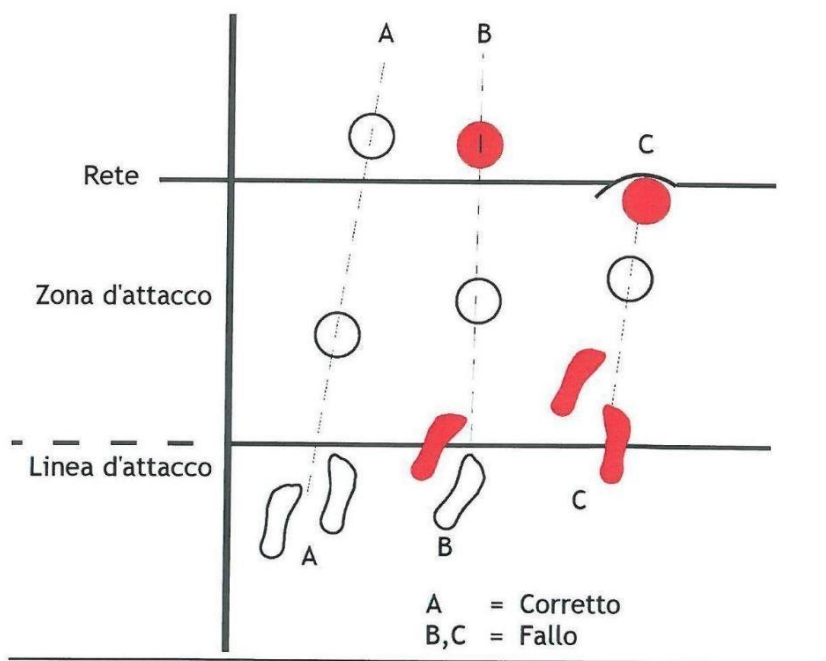


Figura 8a Attacco del difensore: punto di stacco

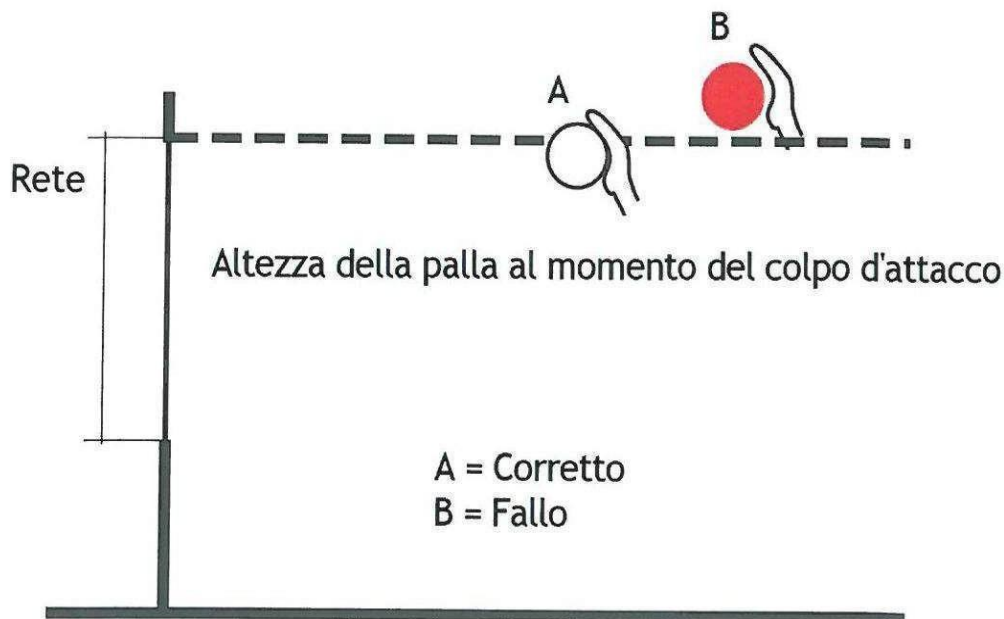


Figura 8b Attacco dei difensori: altezza della palla

13.3 FALLI D'ATTACCO

13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario (Regola 13.2.1);

13.3.2 Un giocatore invia la palla fuori (Regola 8.4);

13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona d'attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regole 1.4.1, 7.4.1.2 e 13.2.3);

13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona d'attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regole 1.4.1 e 13.2.4).

13.3.5 Un LIBERO completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 19.3.1.2 e 23.3.2.3d).

13.3.6 Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto di un LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco (Regola 1.4.1, 19.3.1.4 e 23.3.2.3e).

Regola 14: MURO

14.1 IL MURARE

14.1.1 Il *muro* è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dall'avversario, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

(Regola 7.4.1.1)

14.1.2 Tentativo di muro

Un *tentativo di muro* è l'azione di muro senza toccare la palla.

14.1.3 Muro effettivo

Un muro è *effettivo* quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro (Fig. 7).

14.1.4 Muro collettivo

Un muro *collettivo* è eseguito da due o tre giocatori vicini fra loro e diviene effettivo quando uno di loro tocca la palla.



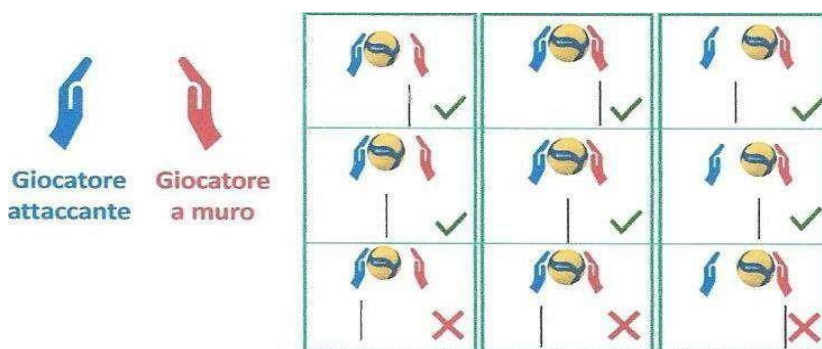
Figura 7 Muro effettivo

14.2 TOCCO DI MURO

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) sulla palla possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso di un'unica azione (Regola 9.1.1 e 9.2.3).

14.3 MURARE NELLO SPAZIO AVVERSARIO

Nel muro, il giocatore può passare le 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 prima che un avversario effettui un colpo d'attacco (Regola 13.1.1)



14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto del muro con la palla non è conteggiato come un tocco di squadra (Regola 9.1 e 14.4.2).

Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro.

14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare il servizio avversario (Regola 12).

14.6 FALLI DI MURO

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima del colpo d'attacco avversario (Regola 14.3).

14.6.2 Un difensore o un LIBERO effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo (Regole 14.1, 14,5 e 19.3.1.3).

14.6.3 Murare il servizio avversario (Regola 14.5).

14.6.4 Il muro invia la palla fuori (Regola 8.4).

14.6.5 Murare la palla nello spazio avversario al di fuori della antenna.

14.6.6 Un LIBERO esegue un tentativo di muro, individuale o collettivo (Regole 14.1 e 19.3.1.3)..

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI

Una interruzione è il tempo tra una azione di gioco completata ed il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio seguente (Regole 6.1.3, 8.1 e 8.2).

Le sole *interruzioni regolamentari* di gioco sono i *tempi di riposo* e le *sostituzioni* (Regole 15.4, 15.5 e 24.2.6).

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

Ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di due tempi di riposo e otto sostituzioni di giocatori per set (Regole 6.2, 15.4 e 15.5).

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.2.1 La richiesta di uno o due tempi di riposo e una richiesta di sostituzione di una qualunque delle squadre possono succedersi all'interno della stessa interruzione (Regola 15.4 e 15.5).

15.2.2 Tuttavia, una squadra non può porre più richieste consecutive di sostituzione nella stessa interruzione. Due o più giocatori possono essere sostituiti all'interno della stessa richiesta (Regola 15.5).

15.2.3 Ci deve essere un'azione di gioco completata tra due distinte richieste di sostituzione della stessa squadra (fanno eccezione le sostituzioni forzate dovute a infortunio, espulsione o squalifica) (Regole 6.1.3, 15.5, 15.7 e 15.8).

15.2.4 Non è permesso chiedere qualsiasi interruzione regolamentare di gioco dopo aver avuto una richiesta respinta e sanzionata con un avvertimento per ritardo di gioco nel corso della stessa interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata) (Regola 16.2.1).

15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.3.1 Le interruzioni regolamentari di gioco possono essere richieste dall'allenatore o in sua assenza, da un assistente allenatore o dal capitano in gioco e soltanto da loro (Regole 5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2 e 15).

15.3.2 È consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, che deve essere registrata come una sostituzione regolamentare di quel set (Regole 7.3.4 e 7.3.5.3).

15.4 TEMPI DI RIPOSO

15.4.1 La richiesta di un tempo di riposo è posta mostrando il corrispondente gesto ufficiale quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. Tutti i tempi di riposo richiesti durano 30" (Regole 6.1.3, 8.2, e 12.3).

15.4.2 Durante tutti i tempi di riposo, i giocatori in campo devono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.

15.5 SOSTITUZIONE

15.5.1 Una *sostituzione* è l'atto con il quale un giocatore, ad eccezione del LIBERO o dell'atleta da lui rimpiazzato, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo in quel momento (Regola 19.3.2.1).

15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco può essere accompagnata dall'allenatore (o capitano in gioco) che mostra il corrispondente gesto ufficiale (Regole 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2 e 12.3).

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

15.6.1 Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal gioco, ma una sola volta per set e rientrarvi, ma una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione (Regola 7.3.1).

15.6.2 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito soltanto dallo stesso titolare (Regola 7.3.1).

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia o espulsione/squalifica, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una *sostituzione eccezionale*, oltre le limitazioni della Regola 15.6 (Regole 15.6, 19.4, 21.3.2 e 21.3.3) Per *sostituzione eccezionale* si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio/malattia o espulsione/squalifica (ad eccezione del LIBERO, del secondo LIBERO o del giocatore da questi rimpiazzato) può sostituire l'infortunato/malato espulso/squalificato. Il giocatore infortunato/malato espulso, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.

Una *sostituzione eccezionale* non deve essere conteggiata, in ogni caso, come una *sostituzione regolamentare*, ma deve essere registrata a referto come parte del totale delle sostituzioni del set e della gara.

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore "espulso" o "squalificato" deve essere sostituito immediatamente nei termini Regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra ha diritto di effettuare una sostituzione eccezionale. Se ciò non è possibile la squadra è dichiarata *incompleta* (Regole 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2 e 21.3.3).

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

15.9.1 Una sostituzione è *irregolare* se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7) o se vede coinvolto un giocatore non registrato a referto.

15.9.2 Quando una squadra effettua una sostituzione *irregolare* ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura, nell'ordine (Regola 8.1 e 15.6):

15.9.2.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario (Regola 6.1.3);

15.9.2.2 la sostituzione deve essere rettificata (regola 6.1.3);

15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore commesso sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI

15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione (Regola 1.4.3 – Fig. 1).



Figura 1 Zona di sostituzione

15.10.2 una sostituzione deve durare solo il tempo necessario alla sua registrazione sul referto e all'entrata e uscita dal campo dei giocatori (Regole 24.2.6 e 25.2.2.3).

15.10.3.1 L'effettiva richiesta di sostituzione si origina al momento dell'ingresso del/dei giocatore/i subentrante/i nella zona di sostituzione, pronto/pronti a giocare, durante un'interruzione. L'allenatore non deve mostrare il gesto ufficiale a meno che la sostituzione non sia dovuta ad infortunio o sia prima dell'inizio del set (Regole 1.4.3, 7.3.5.3, e 15.5.2).

15.10.3.2 Se il giocatore non è pronto, al momento della richiesta, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco (Regola 16.2).

15.10.3.3 La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal 2° arbitro usando il fischio. Il 2° arbitro autorizza la sostituzione (Regola 24.2.6).

15.10.4 Se una squadra intende procedere a più di una sostituzione contemporaneamente, tutti i giocatori subentranti devono portarsi insieme nella zona di sostituzione per essere considerata come unica richiesta. In tal caso le sostituzioni devono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro. Se una di queste è irregolare, quelle regolamentari sono concesse e quella irregolare è respinta e sanzionata con un ritardo di gioco (Regole 1.4.3 e 15.2.2\c1c1).

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 È improprio richiedere qualunque interruzione regolamentare di gioco:

15.11.1.1 nel corso di un'azione di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (Regola 12.3);

15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato (Regole 5.1.2.3 e 15.2.3.3);

15.11.1.3 per una seconda sostituzione della stessa squadra durante la medesima interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata), eccetto il caso di infortunio o malattia/ espulsione/squalifica di un atleta in gioco; (Regole 15.2.2, 15.2.3, 15.8 e 16.1)

15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso (Regola 15.1);

15.11.2 La prima richiesta impropria di una squadra che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto senza altre conseguenze (Regola 15.11.3 e 16.1)

15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra, costituisce un ritardo di gioco (Regola 16.1.4).

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

- 16.1.1** ritardare un'interruzione regolamentare di gioco (Regole 15.4.1 e 15.10.2);
- 16.1.2** prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco (Regola 15);
- 16.1.3** richiedere una sostituzione irregolare (Regola 15.9);
- 16.1.4** ripetere una richiesta impropria (Regola 15.11.3);
- 16.1.5** ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

16.2.1 Le sanzioni di *avvertimento per ritardo* e di *penalizzazione per ritardo* sono riferite alla squadra.

16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara (Regola 6.3).

16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara (Regola 25.2.2.6).

16.2.2 Il primo ritardo di una squadra nella gara è sanzionato con un *avvertimento per ritardo*. (Regola 4.1.1)

16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituiscono un fallo e sono sanzionati con la *penalizzazione per ritardo*: un punto e servizio all'avversario (Regola 6.1.3).

16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente (Regola 18.1).

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO O MALATTIA

17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare in campo (Regola 8.1).
L'azione è rigiocata (Regola 6.1.3).

17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (Regole 15.6 e 15.7), è concesso un *tempo di recupero di 3 minuti*, ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara. Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta (Regole 6.4.3 e 7.3.1).

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata (Regola 6.1.3).

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il 1° arbitro, gli organizzatori e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali (Regola 23.2.3).

Nel caso di sopravvenuta impraticabilità o di sopravvenuta irregolarità del campo, l'arbitro constatato il fatto sospende il gioco (*Sport in Regola Norme per l'Attività Sportiva art. 67 e 68*).

17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale (Regola 17.3.1):

17.3.2.1 se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori (escluso quelli espulsi o squalificati) e posizioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti (Regole 1 e 7.3);

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un altro terreno, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (esclusi i titolari espulsi o squalificati) mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto.

Sono conservati i punteggi dei set precedenti (Regola 7.3).

17.3.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, la gara deve essere rigiocata.

Regola 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

Un *intervallo* è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli hanno una durata di 3' (Regola 4.2.4).

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara (Regole 7.3.2, 18.2 e 25.2.1.2).

L'intervallo tra il secondo ed il terzo set può essere esteso a 10' dalla competente giuria su richiesta degli organizzatori.

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

18.2.1 Dopo ogni set le squadre cambiano i campi, ad eccezione del set decisivo (Regola 7.1).

18.2.2 Nel set decisivo, quando una squadra al comando raggiunge l'8° punto, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse (Regole 6.3.2, 7.4.1 e 25.2.2.5).

Se il cambio non viene effettuato quando la squadra al comando raggiunge l'8° punto, si deve effettuare nel momento in cui l'errore viene segnalato. I punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE “LIBERO”

Regola 19: IL GIOCATORE “LIBERO”

19.1 DESIGNAZIONE DEL “LIBERO”

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti a referto due specialisti difensori: i “LIBERO” (Regola 4.1.1).

19.1.2 I LIBERO devono essere registrati sul referto nelle speciali righe a loro riservate (Regole 5.2.2 e 25.2.1.1).

19.1.3 Il LIBERO in campo è il *LIBERO attivo*. Se c'è un secondo LIBERO, questi è il *secondo LIBERO* per la squadra. Solo un LIBERO può essere in campo in ogni momento.

I LIBERO sono ammessi dalla categoria Ragazze/i all'Open

È vietato l'utilizzo del LIBERO nelle categorie Under 12 (6x6) e Under 13

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I LIBERO devono indossare una divisa (o giacca/canotta per il LIBERO ridesignato), che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. La divisa deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra (Regola 4.3).

Entrambi i LIBERO possono indossare una divisa differente l'uno dall'altro e dal resto della squadra. Le divise dei LIBERO devono essere numerate come il resto della squadra.

19.3 AZIONI PERMESSE AL “LIBERO”

19.3.1 Le azioni di gioco.

19.3.1.1 Il LIBERO è autorizzato a rimpiazzare qualsiasi giocatore difensore (Regola 7.4.1.2).

19.3.1.2 La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione (includendo terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

(Regole 13.1.3, 13.2.2, 13.2.3 e 13.3.5)

19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare (Regole 12, 14.1, 14.6.2 e 14.6.6).

19.3.1.4 Un giocatore non può completare un attacco quando la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un “palleggio” con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal LIBERO che si trova al di fuori della sua zona d'attacco

(Regole 1.4.1 13.3.6 e 23.3.2e).

19.3.2 Rimpiazzo dei giocatori:

19.3.2.1 I rimpiazzati che coinvolgono i LIBERO non sono conteggiati come sostituzioni (Regola 15.5).

Essi sono illimitati, ma ci deve essere una azione completata tra due rimpiazzati del LIBERO (tranne se una penalizzazione causa la rotazione della squadra, portando in posizione 4 il LIBERO attivo), o questi diventa inabile a giocare, rendendo l'azione non completata (Regola 6.1.3).

19.3.2.2 l'atleta rimpiazzato regolarmente può rimpiazzare ed essere rimpiazzato da uno qualsiasi dei LIBERO. Il LIBERO attivo può essere rimpiazzato soltanto dall'atleta precedentemente rimpiazzato in quella posizione o dal secondo LIBERO.

19.3.2.3 Prima dell'inizio di ogni set, il LIBERO non può entrare in campo fino a che il 2° arbitro non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei titolari (Regole 7.3.2 e 12.1)

19.3.2.4 Gli altri rimpiazzati del LIBERO devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio (Regole 8.2 e 12.3).

19.3.2.5 Un rimpiazzo del LIBERO effettuato dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato, tuttavia al termine dell'azione il capitano in gioco deve essere informato che ciò non è permesso e che la ripetizione sarà oggetto della sanzione del ritardo di gioco (Regole 12.3 e 12.4).

19.3.2.6 Ogni susseguente rimpiazzo ritardato deve portare alla immediata interruzione del gioco ed alla sanzione di un *ritardo di gioco* (Regola 16.2). La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.

19.3.2.7 Il LIBERO ed il giocatore rimpiazzato possono entrare ed uscire dal campo solo attraverso la *zona di rimpiazzo* del LIBERO (Regola 1.4.4).

19.3.2.8 I rimpiazzi dei LIBERO devono essere registrati sul referto o nel referto elettronico.

19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del LIBERO può avvenire (tra l'altro):

- quando non vi è un'azione non completata tra 2 rimpiazzi del LIBERO (Regola 6.1.3);
- quando il LIBERO è rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo LIBERO o da quello **regolarmente** rimpiazzato.

Un rimpiazzo irregolare del LIBERO deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare (Regola 15.9):

- se il rimpiazzo irregolare viene rilevato prima dell'inizio dell'azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri e la squadra sanzionata per ritardo di gioco;
- se, invece, viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare (Regola 15.9).

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO "LIBERO"

19.4.1 Un LIBERO *diventa inabile* a giocare se si infortuna, si ammala, viene espulso o squalificato (Regola 21.3.3 e 21.3.3).

Un LIBERO può essere *dichiarato inabile* a giocare per qualunque ragione dall'allenatore o, in sua assenza, da un assistente allenatore o dal capitano in gioco (Regole 5.1.2.1, 5.1.2.3 e 5.2.1).

19.4.2 Squadra con un LIBERO

19.4.2.1 Quando un solo LIBERO è disponibile per una squadra, secondo la Regola 19.4.1, o la squadra ne ha registrato a referto solo uno, e questo LIBERO diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore (oppure un assistente allenatore o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente), può ridesignare come LIBERO, per il resto della gara, qualsiasi altro giocatore (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione (Regole 5.1.2.1, 5.1.2.3 e 19.4.1)

19.4.2.2 Se il LIBERO attivo diviene inabile a giocare, può essere rimpiazzato dal giocatore che aveva rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal LIBERO ridesignato. Tuttavia un LIBERO che è stato oggetto di ridesignazione non può rientrare in gioco per il resto della gara.

Se il LIBERO non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può ugualmente essere oggetto di una ridesignazione. Il LIBERO dichiarato inabile a giocare non può rientrare in gioco per il resto della gara

19.4.2.3 L'allenatore, oppure un assistente allenatore o il capitano in gioco se non è presente l'allenatore, contatta il 2° arbitro per informarlo della ridesignazione. (Regole 5.1.2.1, 5.1.2.3 e 5.2.1)

19.4.2.4 Se un LIBERO ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazione sono permesse. (Regola 19.4.1)

19.4.2.5 Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come LIBERO, ciò è permesso (Regole 5.1.2 e 19.4.1).

19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del LIBERO, il numero del giocatore ridesignato deve essere registrato sul referto nello spazio "OSSERVAZIONI" o sul referto elettronico, se viene utilizzato). (Regole 25.2.2.7).

19.4.3 Squadra con due LIBERO

19.4.3.1 Quando una squadra ha registrato a referto due LIBERO, ma uno solo diventa inabile a giocare, la squadra ha diritto di giocare con un solo LIBERO (Regole 4.1.1 e 19.1.1).

Nessuna ridesignazione sarà concessa, tuttavia, a meno che il LIBERO rimanente sia inabile a giocare per la gara (Regola 19.4.1).

19.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

Se il LIBERO è espulso o squalificato può essere rimpiazzato immediatamente dal secondo LIBERO della squadra. Se la squadra dispone di un solo LIBERO, ha il diritto di effettuare una ridesignazione (Regole 19.4.1, 21.3.2 e 21.3.3).

CAPITOLO SETTIMO - COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.1.1 I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco e rispettarle.

20.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali con sportività, senza discuterle. In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco (Regola 5.1.2.1).

20.1.3 I partecipanti debbono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del *fair play*, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri ufficiali di gara, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.

20.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (Regola 5.2.3 4).

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Le lievi condotte scorrette non sono soggette a sanzioni. È compito del 1° arbitro prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile da parte delle squadre (Regole 5.1.2 e 21.3).

Questo avviene in due fasi:

- **fase 1:** assegnando un **avvertimento verbale** tramite il capitano in gioco;
- **fase 2:** mostrando un **cartellino giallo** all'indirizzo del componente la squadra interessato.

Questo *avvertimento ufficiale* non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la sua squadra) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara.

È registrato a referto, ma non ha conseguenze immediate.

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali di gara, gli avversari, i propri compagni o gli spettatori, è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti (Regola 4.1.1).

21.2.1 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.

21.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori, od ogni atto che esprima disprezzo.

21.2.3 Aggressione: attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: *penalizzazione, espulsione o squalifica* (Regola 21.2 e 15.2.2.6).

21.3.1 Penalizzazione

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria (Regole 4.1.1 e 21.2.1).

21.3.2 Espulsione

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'*espulsione* non può partecipare per il resto del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve recarsi nello spogliatoio della squadra fino al completamento del set in corso, senza altre conseguenze (Regole 4.1.1 e 15.8).

Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set: e deve recarsi nello spogliatoio della squadra fino al completamento del set in corso (Regole 5.2.1, 5.2.3.3 e 5.3.2).

21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente della squadra è sanzionata con la *espulsione*, senza altre conseguenze (Regole 4.1.1 e 21.2.2).

21.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con la *espulsione*, senza altre conseguenze (Regole 4.1.1 e 15.8).

21.3.3 Squalifica

21.3.3.1 Un componente della squadra che è sanzionato con la *squalifica*, deve essere sostituito immediatamente in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve recarsi nello spogliatoio della squadra per il resto della gara, senza altre conseguenze (Regole 4.1.1 e 15.8).

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o minacciato o comportamento aggressivo è sanzionata con la *squalifica*, senza altre conseguenze (Regola 21.2.3).

21.3.3.3 La seconda condotta offensiva nella gara da parte di uno stesso componente della squadra è sanzionata con la *squalifica*, senza altre conseguenze (Regole 4.1.1 e 21.2.2).

21.3.3.4 La terza condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra, è sanzionata con la *squalifica*, senza altre conseguenze (Regole 4.1.1 e 21.2.1).

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara (Regola 21.3 e 25.2.2.6).

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte dello stesso componente la squadra nella gara, è sanzionato progressivamente (il componente della squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta) (Regole 4.1.1, 21.2 e 21.3).

21.4.3 L'espulsione o squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiede sanzioni precedenti (Regole 21.2 e 21.3).

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni applicate nel set seguente (Regole 18.1, 21.2 e 21.3).

21.6 CARTELLINI AVVERTIMENTO

- **Fase 1** (non sanzione): verbale, senza cartellini (Regola 21.1).
- **Fase 2** (non sanzione): cartellino GIALLO (Regola 21.1).

PENALIZZAZIONE: (sanzione): cartellino rosso (Regola 21.3.1).

ESPULSIONE (sanzione): cartellini giallo + rosso insieme (Regola 21.3.2).

SQUALIFICA (sanzione): cartellini giallo + rosso separatamente (Regola 21.3.3).

AVVERTIMENTI E SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA					
CONDOTTA	OCCASIONE	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Fase 1	Qualsiasi partecipante	Non considerata come sanzione	Nessuno	Finalità preventiva, nessuna conseguenza
	Fase 2			GIALLO	
	Qualsiasi ripetizione		Penalizzazione	ROSSO	Un punto e servizio agli avversari
CONDOTTA MALEDUCATA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Penalizzazione	ROSSO	Un punto e servizio agli avversari
	2° evento	Stesso partecipante	Espulsione	GIALLO + ROSSO insieme	Recarsi nel proprio spogliatoio per il set
	3° evento	Stesso partecipante	Squalifica	GIALLO + ROSSO separatamente	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Espulsione	GIALLO + ROSSO insieme	Recarsi nel proprio spogliatoio per il set
	2° evento	Stesso partecipante	Squalifica	GIALLO + ROSSO separatamente	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Squalifica	GIALLO + ROSSO separatamente	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
AVVERTIMENTI E SANZIONI PER RITARDO DI GIOCO					
CONDOTTA	OCCASIONE	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
RITARDO DI GIOCO	1° evento	Qualsiasi partecipante	Avvertimento per ritardo	GIALLO AL POLSO	Finalità preventiva, nessuna conseguenza
	Successivi eventi	Stessa squadra	Penalizzazione per ritardo	ROSSO AL POLSO	Un punto e servizio agli avversari

Figura 9 Avvertimenti e scala delle sanzioni e loro conseguenze

SEZIONE II - GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

CAPITOLO OTTAVO - GLI ARBITRI

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.2 COMPOSIZIONE

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

- il 1° arbitro;
- il 2° arbitro;
- il segnapunti;

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

22.3 PROCEDURE

22.3.1.1 Soltanto il 1° e 2° arbitro possono fischiare durante la gara:

22.3.1.2 il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco (Regola 6.3 e 12.3);

22.3.1.3 il 1° e 2° arbitro fischiano la fine dell'azione se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

21.3.2 Essi possono fischiare quando la palla è fuori gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra (Regole 5.1.2 e 8.2).

21.3.3 Immediatamente dopo aver fischiato per stabilire il completamento dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali (Regole 6.1.3 e 22.2.1.2):

22.3.3.1 Se il fallo è fischiato **dal 1° arbitro**, egli indicherà nell'ordine:

- a) la squadra che dovrà servire (Regola 12.2.2);
- b) la natura del fallo;
- c) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

in questo caso il 2° arbitro si posizionerà dalla parte della squadra che ha perso l'azione senza effettuare alcun gesto.

22.3.3.2 Se il fallo è fischiato dal **secondo arbitro**, egli indicherà:

- a) la natura del fallo;
- b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);
- c) la squadra al servizio, ripetendo il gesto del 1° arbitro (Regola 12.2.2).

In questo caso il 1° arbitro non deve mostrare né la natura né il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

22.3.3.3 Nel caso di un fallo d'attacco o di muro da parte di un difensore o del LIBERO, entrambi gli arbitri si comportano come previsto dalle regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2 (Regole 13.3.3, 13.3.5, 14.6.2, 14.6.6 e 19.3.1.2).

22.3.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine: (Regole 6.1.2.2, 17.1 e 17.2):

- a) la natura del fallo
- b) i giocatori in fallo (se necessario)

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal 1° arbitro (Regola 12.2.2):

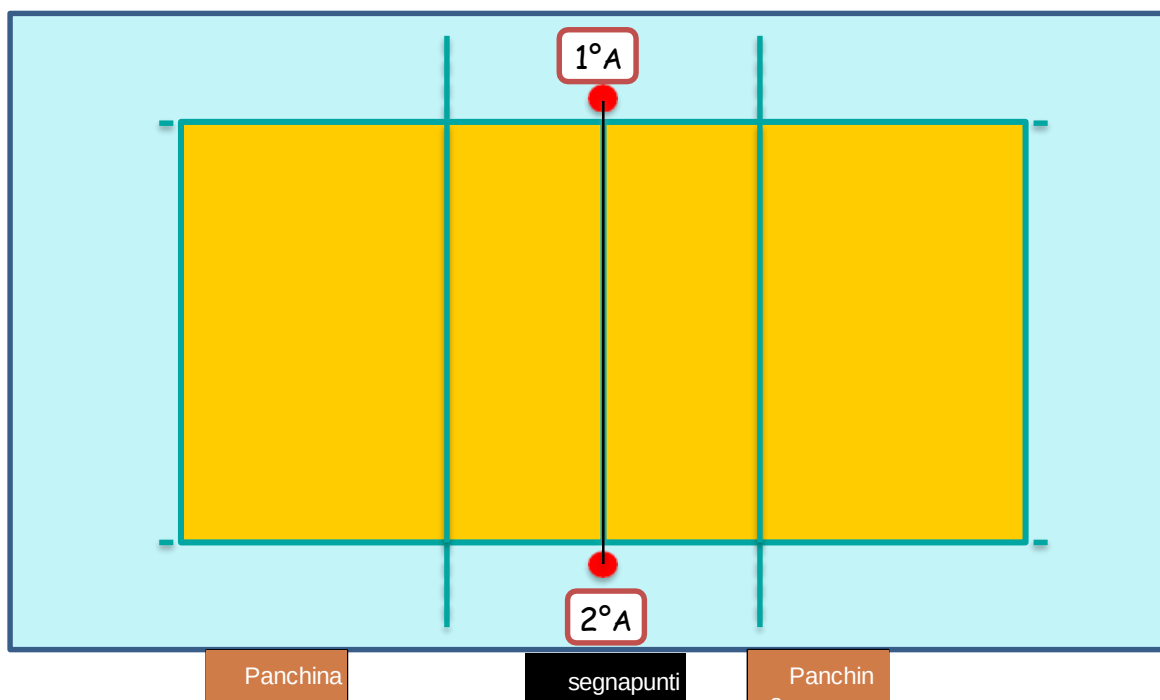


Figura 10 Disposizione del collegio arbitrale

Regola 23: 1° ARBITRO

23.1 POSIZIONE

Il 1° arbitro svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto al segnapunti. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete. (Figura 10).

23.2 AUTORITA'

23.2.1 Il 1° arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre (Regole 4.1.1 e 6.3).

Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore.

Può anche rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolga correttamente le proprie funzioni.

23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori veloci quando presenti

23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate dalle Regole.

23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni (Regola 20.1.2).

Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle regole su cui ha basato la sua decisione (Regola 5.1.2.1).

Se il capitano in gioco non condivide questa spiegazione, e **sceglie di ricorrere contro tale decisione**, deve immediatamente riservarsi il diritto di registrare un'istanza al termine della gara. Il 1° arbitro è obbligato ad autorizzare tale facoltà del capitano in gioco (Regole 5.1.2.1, 5.1.3.2 e 25.2.3.2).

23.2.5 Il 1° arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara se le attrezzature dell'area di gioco e le condizioni soddisfano i requisiti di gioco (Regole 1, 2, 3, 23.3.1.1).

23.3 RESPONSABILITÀ

23.3.1 Prima dell'incontro, il 1° arbitro:

23.3.1.1 controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature (Regole 1, 2, 3, 23.2.5);

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre (Regola 7.1);

23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre (Regola 7.2).

23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

23.3.2.1 a comunicare gli *avvertimenti* alle squadre (Regola 21.1);

23.3.2.2 a sanzionare le *condotte scorrette ed i ritardi di gioco* (Regole 16.2 e 21.2);

23.3.2.3 a decidere su:

- a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra al servizio se al momento del colpo di servizio un altro giocatore della squadra al servizio, ha una parte di piede a contatto con la zona libera, compreso il velo; (Regole 7.5, 7.7, 12.4 e 12.5)
- b) i falli di tocco di palla; (Regola 9.3)
- c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato dell'attaccante; (Regole 11.3.1, 11.4.1 e 11.4.4);
- d) l'attacco falloso del LIBERO e dei difensori; (Regole 13.3.3, 13.3.5 e 24.3.2.4)
- e) l'attacco completato da un giocatore su palla completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco; (Regole 11.21 e 13.3.6).
- f) la palla che attraversa completamente lo spazio inferiore sotto rete. (Regole 8.4.5 e 24.3.2.7).
- g) il muro effettivo dei difensori o il tentativo di muro del LIBERO. (Regole 14.6.2, 14.6.6 e 24.3.2.4).
- h) la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo avversario, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo;
- i) la palla di servizio, **il secondo** e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo

23.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma (Regole 24.3.3 e 25.2.3.3).

Regola 24: 2° ARBITRO

24.1 POSIZIONE

Il 2° arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco dal lato opposto e di fronte al 1° arbitro (Fig. 10).

24.2 AUTORITÀ

24.2.1 Il 2° arbitro assiste il 1° arbitro, ma ha anche il proprio campo di competenza (Regola 24.3). Può rimpiazzare il 1° arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.

24.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere (Regola 24.3).

24.2.3 Controlla l'operato del segnapunti. (Regola 25.2)

24.2.4 Sorveglia il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta (Regola 4.2.1).

24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento (Regola 4.2.3).

24.2.6 Autorizza le interruzioni regolamentari di gioco, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie (Regole 15.1 e 25.2.2.3).

24.2.7 Controlla il numero dei tempi di riposo e delle sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala al 1° arbitro ed all'allenatore interessato il 2° tempo di riposo e la 5a e 6a sostituzione (Regole 15.1 e 25.2.2.3)

24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale o concede il tempo di recupero di 3' (Regole 15.7 e 17.1.2).

24.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente la zona d'attacco. Durante la gara controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari (Regole 1.2.1 e 3).

24.3 RESPONSABILITÀ

24.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, il 2° arbitro verifica che le posizioni effettive dei giocatori in campo corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali (Regole 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5 e 18.2.2).

24.3.2 Durante la gara, il 2° arbitro decide, fischia e segnala:

24.3.2.1 l'invasione nel campo avversario e nello spazio avverso sotto la rete (Regola 11.2);

24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione (Regola 7.5);

24.3.2.3 il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato del muro e con l'antenna situata dal suo lato del campo (Regola 11.3.1);

24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del LIBERO o l'attacco falloso dei difensori o del LIBERO (Regole 13.3.3, 13.3.5, 14.6.2, 14.6.6 e 23.3.2.3d e 3g);

24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno (Regole 8.4.2 e 8.4.3);

24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto (Regola 8.3);

24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo avversario, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo (Regole 8.4.3 e 8.4.4).

24.3.2.8 la palla di servizio il secondo e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato di campo.

24.3.3 Al termine della gara controlla e firma il referto (Regole 23.3.3 e 25.2.3.3).

Regola 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

Il segnapunti svolge le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso.

25.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il 2° arbitro: segnala agli arbitri le irregolarità secondo le proprie responsabilità.

25.2.1 Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti:

25.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, incluso nomi e numeri dei LIBERO, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori (Regole 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2; 19.1.2 e 19.4.2.6);

25.2.1.2 registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi. (o controlla i dati inviati elettronicamente). Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, deve informare immediatamente il 2° arbitro. (Regole 5.2.3.1 e 7.3.2).

25.2.2 Durante la gara il segnapunti:

25.2.2.1 registra i punti acquisiti; (regola 6.1.)

25.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala qualunque errore agli arbitri immediatamente dopo l'esecuzione del servizio (Regola 12.2);

25.2.2.3 registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero ed informandone il 2° arbitro (Regole 15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6 e 24.2.7);

25.2.2.4 segnala agli arbitri le richieste di interruzione regolamentari di gioco al di fuori delle regole (Regola 15.11);

25.2.2.5 comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'8° punto nel set decisivo (Regole 6.2, 15.4.1 e 18.2.2);

25.2.2.6 registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie (Regole 15.11, 16.2, 21.1 e 21.3);

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del 2° arbitro, come sostituzioni eccezionali, tempo di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, redesignazioni del LIBERO ecc. (Regole 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 e 19.4.2.6).

25.2.2.8 controlla la durata degli intervalli tra i set.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 registra il risultato finale (Regola 6.3);

25.2.3.2 in caso di istanza, con l'autorizzazione del 1° arbitro, annota o permette di annotare sul referto al capitano della squadra (o in gioco) una dichiarazione sull'evento oggetto della stessa.

Con l'autorizzazione del 1° arbitro annota l'orario della consegna della conferma scritta da parte dal dirigente o dal capitano della squadra proponente l'istanza

25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri.

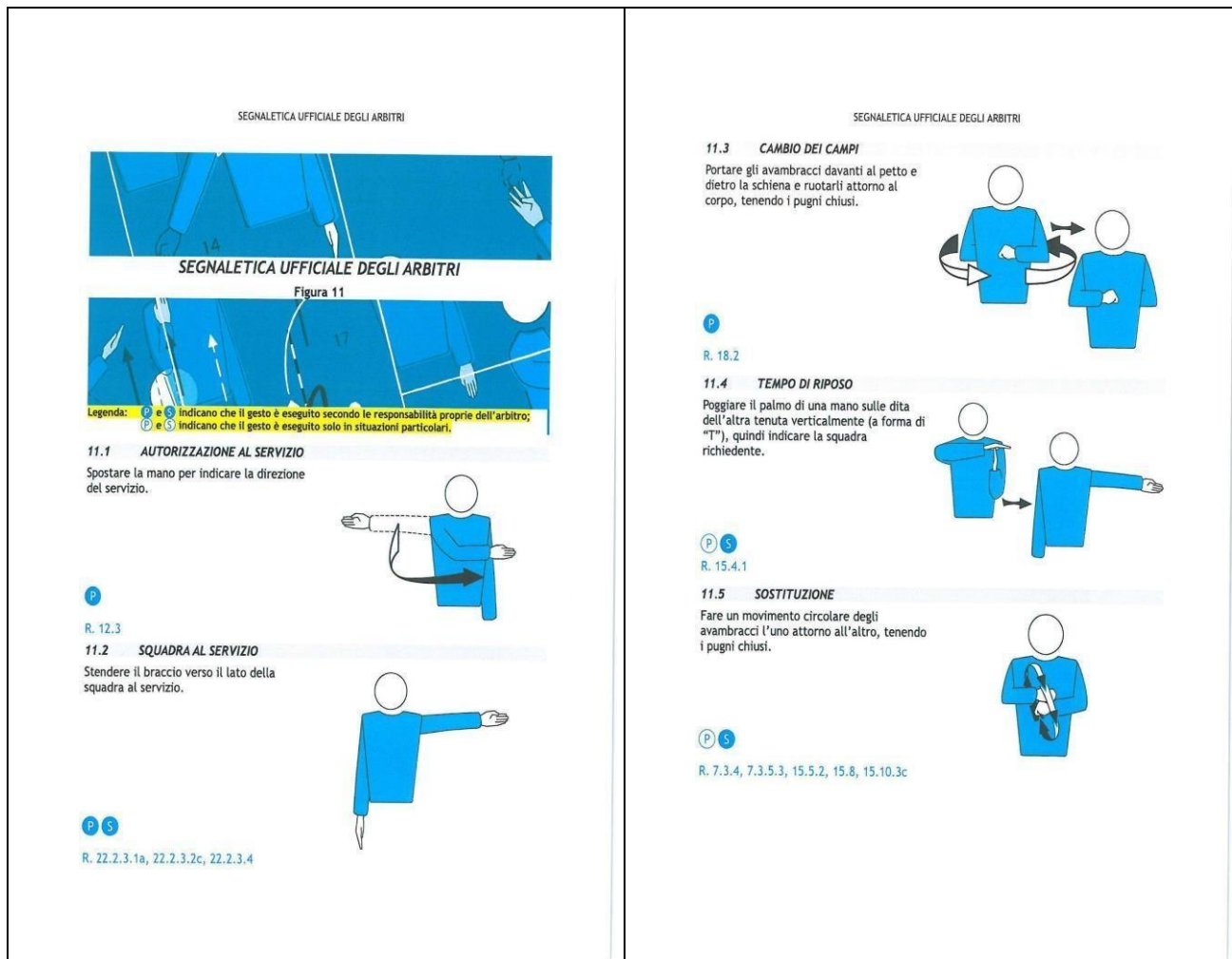
Regola 26: GESTI UFFICIALI

26.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Fig. 11)

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o lo scopo della interruzione autorizzata).

Il gesto deve essere mantenuto per un momento e, se è eseguito con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

Figura 11 Segnaletica ufficiale degli arbitri



SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

11.6a AVVERTIMENTO

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.



P

R. 21.1, 21.6, 23.3.2.1

11.6b PENALIZZAZIONE

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.



P

R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

11.7 ESPULSIONE

Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione.



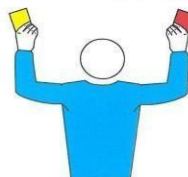
P

R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

11.8 SQUALIFICA

Mostrare entrambi i cartellini separatamente nelle due mani per la squalifica.



P

R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.



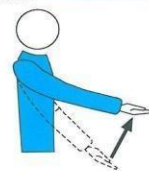
P

S

R. 6.2, 6.3.1

11.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

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



P

R. 12.4.1

SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

11.11 RITARDO AL SERVIZIO

Mostrare otto dita divaricate.



P

R. 12.4.4

11.12 FALLO DI MURO O VELO

Alzare verticalmente le braccia, con i palmi delle mani in avanti.



P

S

R. 12.5.1, 12.6.2.3, 14.5, 14.6, 19.3.1.3, 22.2.3.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

Fare un movimento circolare con l'indice di una mano.



P

S

R. 7.5.1, 7.7.1, 23.3.2.3a, 24.3.2.2; C. 7.7

SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

11.14 PALLA DENTRO

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.



P

S

R. 8.3, 24.3.2.6

11.15 PALLA FUORI

Alzare gli avambracci verticalmente, con le mani aperte e i palmi verso di sé.



P

S

R. 8.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 14.6.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

11.16 TRATTENUTA

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



P

R. 9.3.3, 23.3.2.3b

11.17 **DOPPIO TOCCO**

Alzare due dita divaricate.



P

R. 9.3.4, 23.3.2.3b

11.18 **QUATTRO TOCCHI**

Alzare quattro dita divaricate.

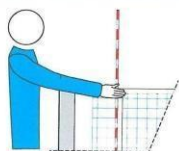


P

R. 9.3.1, 23.3.2.3b

11.19 **GIOCATORE TOCCA LA RETE - PALLA DI SERVIZIO TOCCA E NON SUPERA LA RETE NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO**

Indicare il lato interessato della rete con la mano corrispondente.

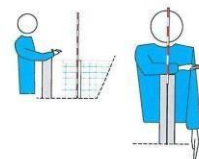


P S

R. 11.4.4, 12.6.2.1, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

11.20 **INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE**

Mettere una mano al di sopra della rete, con il palmo verso il basso.



P

R. 11.4.1, 13.3.1, 14.6.1, 23.3.2.3c

11.21 **FALLO D'ATTACCO**

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



P S

R. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.6, 22.2.3.3, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, 24.3.2.4

11.22 **INVASIONE NEL CAMPO AVVERSO - PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETE - GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO - GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO**

Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata.



P S

R. 7.4, 8.4.5, 10.1.3, 11.2.2, 11.4.2, 11.4.3, 12.4.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1

11.23 **DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE**

Alzare verticalmente i pollici delle mani.



P S

R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2, 22.2.3.4a

11.24 **PALLA TOCCATA**

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



P S

R. 14.6.4, 24.3.2.6

11.25 **AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO**

Coprire il polso con il cartellino giallo (avvertimento) o con il cartellino rosso (penalizzazione).



P

R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.1, 23.3.2.2

SEZIONE III – CATEGORIA MISTA

CAPITOLO NONO- CATEGORIA MISTA

Regola 27: CATEGORIA MISTA

27.1.1 In ogni momento della gara devono essere presenti in campo almeno 3 atlete femmine (F).

27.1.2 In ogni momento della gara deve essere presente in campo almeno 1 atleta maschio (M).

27.1.3 Nel tagliando della formazione iniziale l'allenatore e/o il capitano devono indicare, accanto al numero, il sesso del giocatore: una lettera, scritta in carattere stampatello, "M" per l'atleta maschio e una lettera "F" per l'atleta femmina. Tale dicitura ha un valore puramente informativo e in caso di errore potrà essere corretta in qualsiasi momento.

27.1.4 Nel conteggio delle atlete femmine e degli atleti maschi va inserito anche l'eventuale LIBERO in campo che può essere o un giocatore (M) o una giocatrice (F) (Regole 27.1.1, e 27.1.2).

27.2 POSIZIONI

Durante tutta la gara gli eventuali 3 atleti (M) presenti in campo non devono mai trovarsi contemporaneamente in prima linea ("avanti"; zone 2, 3, 4 del campo).

27.3 FORMAZIONI

Se al momento della consegna del tagliando della formazione (e mai successivamente), l'allenatore e/o il capitano si accorgono che la formazione, appena consegnata, è effettivamente o potenzialmente non corretta circa le Regole 27.1 e 27.2, anche su avvertimento dell'arbitro, possono:

- confermare la formazione appena consegnata; oppure
- riformulare l'intera formazione senza tenere conto di quella precedentemente consegnata.

In questo caso ~~Solo nel caso la squadra in difetto debba riformulare l'intera formazione~~ il 1°arbitro sanzionerà la squadra con un ritardo di gioco.

27.4 ALTEZZA RETE

L'altezza rete per la Categoria Open Mista è di 2,35 metri.

27.5 FALLI

La squadra che non si atterrà alle regole 27.1 e/o 27.2 verrà sanzionata con un fallo di gioco. L'arbitro segnerà tale fallo utilizzando la segnaletica corrispondente al "fallo di posizione".

