



# Sperimentazioni & Novità Regolamentari

Aggiornamento ufficiale su protocolli di gara, composizione squadre, tocchi di palla e contatti con strutture esterne.

# Composizione della Squadra

Max 14 Giocatori in Referto



## 12 Giocatori

Consentita l'iscrizione a referto anche senza alcun Libero designato.



## 13 Giocatori

Obbligo Libero. Combinazioni ammesse: **12 + 1 Libero** oppure **11 + 2 Liberi**.



## 14 Giocatori

Obbligo Libero. Combinazioni ammesse: **13 + 1 Libero** oppure **12 + 2 Liberi**.

**Nota Obbligatoria:** Se una squadra iscrive a referto più di 12 atleti, è obbligatorio che almeno 1 di essi sia un Libero.

# Protocollo di Gara — Cronoprogramma Pre-Partita

**-20'** Ingresso sul terreno di gioco

**-17'** Controllo rete

**-16'** Sorteggio capitani

**-15'** **Inizio Riscaldamento Ufficiale**

**-12'** Ritiro dei tagliandi di formazione

**-8'** Riscaldamento separato al servizio (servizio alternato)

**-5' / -0'** Fine riscaldamento (-5') → Presentazione (-4') → Introduzione (-3') → Ingresso (-1') → Inizio Gara (0')

# Riscaldamento Separato al Servizio

**-8' min**

## Turno Servizio Squadra A

Durata complessiva esclusiva di 90 secondi.

**-6' 30" min**

## Turno Servizio Squadra B

Durata complessiva esclusiva di 90 secondi.

**-5' min**

## Fine Riscaldamento Ufficiale

Le squadre sgomberano il terreno di gioco.



## Posizione Squadra Non Impegnata

Durante il turno di servizio avversario, la squadra non impegnata deve **sostare fuori dal terreno di gioco** nei pressi della propria panchina.

✓ Sono consentiti esercizi di riscaldamento **SENZA palla**.

# Gestione Sostituzioni

8

## Sostituzioni Massime

Ogni squadra ha a disposizione un massimo di **8 sostituzioni regolamentari** per ciascun set.

7<sup>a</sup> 8<sup>a</sup>

## Segnalazione Obbligatoria

L'arbitro deve **segnalare all'allenatore** il raggiungimento della 7<sup>a</sup> e della 8<sup>a</sup> sostituzione.

# Anticipo del Movimento di Ricezione

I giocatori della squadra in ricezione possono spostarsi dalla propria posizione corretta di rotazione/formazione non appena il battitore effettua il **PRIMO MOVIMENTO PER IL SERVIZIO**.

## ✓ Cosa Costituisce "Primo Movimento"

- Inizio del passo di rincorsa
- Sollevamento o caricamento del braccio
- Movimento preparatorio delle gambe

## ✗ NON è Primo Movimento (Esclusi)

- Passare la palla tra le mani
- Palleggiare la palla a terra
- Altri movimenti scaramantici preparatori

# Tocchi di Palla — Il Pallonetto

1

## Una Sola Mano

Il pallonetto deve essere eseguito esclusivamente con una sola mano.

2

## Contatto Breve

Il contatto tra le dita e la palla deve essere netto, pulito e breve.

3

## Nessun Cambio di Direzione

Non ci possono essere cambi di direzione della mano durante il contatto con la palla.



# Attacchi a Due Mani (Non di Muro)

FALLO

## Colpo di Attacco a Due Mani

Traiettoria tesa dall'alto verso il basso e velocità elevata in uscita.

CORRETTO

## Palleggio a Due Mani Oltre Rete

Palleggio destinato ad inviare semplicemente la palla con traiettoria ad arco.

### Criteri di Distinzione per l'Arbitro

Parametro 1

**Traiettoria della Palla**

Parametro 2

**Velocità in Uscita**

# Contatto della Palla al 1° o 2° Tocco

## Infrastrutture del Soffitto Coinvolte:

Soffitto stesso, travi, tiranti d'acciaio, reti protettive, lampade, ecc.

## AZIONE REGOLARE

Se dopo il 1° e/o 2° tocco di squadra la palla colpisce un'infrastruttura del soffitto ma **rimane giocabile** nel proprio campo... **IL GIOCO PROSEGUE!**



# Contatto nello Spazio Avverso e Rientro

✓ AZIONI REGOLARI

## Palla che tocca il soffitto avverso e ritorna

È **REGOLARE** anche quando la palla tocca un'infrastruttura del soffitto situata nello **spazio di gioco avverso** e ritorna giocabile nel proprio campo.

---

Condizione necessaria: La palla non deve toccare terra o cadere direttamente senza possibilità di riacquisto del possesso.

# Tocchi Multipli e Permanenza Breve



## Tocchi Successivi

È **REGOLARE** se la palla tocca successivamente più infrastrutture del soffitto ed è o ritorna giocabile nel proprio campo.



## Permanenza Breve

È **REGOLARE** se la palla rotola, rimbalza o permane per un breve lasso di tempo sulle infrastrutture e ritorna giocabile nel proprio campo.

# Impianti e Canestri Sollevati



AZIONI REGOLARI

## Canestri Chiusi / Sollevati a Soffitto

È **REGOLARE** anche quando la palla tocca i canestri **SOLLEVATI A SOFFITTO** ed è o ritorna giocabile nel proprio campo.

# Contatto Palla — Azioni Fallose



## Fallo nello Spazio Avverso

È **FALLO** quando la palla tocca un oggetto esterno nello spazio di gioco avverso e cade subito nel campo avverso.



## Rimbalzo Oltre Rete

È **FALLO** se, dopo il contatto con l'oggetto esterno sopra il proprio campo, la palla rimbalza direttamente nel campo avverso oltre la rete.

# Falli al 3° Tocco e Palla Incastrata

## SEMPRE FALLO

### Contatto dopo il 3° Tocco

La palla che tocca il soffitto o le sue infrastrutture **dopo il terzo tocco di squadra** determina sempre l'interruzione e il fallo.

## DOPPIO FALLO

### Palla Incastrata

Se dopo il 1° e/o 2° tocco la palla **rimane incastrata** tra le infrastrutture del soffitto (sopra proprio campo o avverso), si decreta il doppio fallo e si ripete l'azione.

# Strutture Senza Distinzione Soffitto/Pareti



## Palazzetti a Volta e Tensostrutture

Nel caso di impianti privi di una netta demarcazione tra soffitto e pareti perimetrali, sarà da considerarsi **VALIDO** il contatto della palla che avviene direttamente sopra l'**AREA DI GIOCO**.

# Interruzioni di Gioco & Fischi Superflui

## Eliminazione Fischi Superflui

L'arbitro fischia solo per sanzionare i falli. Dopo il colpo di servizio, NON si fischia nei seguenti casi:

- **Palla nettamente in/out:** Caduta all'interno o all'esterno senza dubbi sul contatto a terra e senza tocchi precedenti.
- **Servizio in rete:** Palla che non supera il bordo superiore della rete.



## Segnaletica Ufficiale

La segnaletica arbitrale ufficiale va **sempre e comunque effettuata**, anche in assenza del fischio.

# Valutazione del "Doppio Tocco" sul 2° Tocco

## Criterio Volontarietà

### Nessuna Rilevanza

La valutazione del doppio tocco sul secondo tocco in palleggio **NON terrà più conto** della volontarietà o meno del completamento dell'attacco.

## Regola Uniforme

### Sanzione Obbligatoria

Dovrà essere sanzionato qualsiasi "doppio tocco" che diviene un colpo di attacco, conformandosi alla regola in vigore in tutte le altre categorie.

# Buona Stagione a Tutti

Per consultare le norme complete e approfondire le deroghe specifiche, fare riferimento alle pubblicazioni CSI.

