



Regole di Gioco Snow Volley 2022-2024

Da applicare in tutte le competizioni a partire dal 1° gennaio 2022

Indice

| | |
|---|-----------|
| Caratteristiche del gioco..... | 1 |
| PARTE 1 - FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO | 3 |
| PARTE 2 - SEZIONE I - IL GIOCO | 5 |
| <i>Capitolo primo - Installazioni ed attrezzature</i> | 5 |
| 1 Area di gioco | 5 |
| 1.1 Dimensioni | 5 |
| 1.2 Superficie di gioco | 5 |
| 1.3 Linee del terreno di gioco | 5 |
| 1.4 Zone ed aree | 5 |
| 1.5 Condizioni climatiche..... | 5 |
| 1.6 Illuminazione | 5 |
| 2 Rete e pali..... | 6 |
| 2.1 Altezza della rete | 6 |
| 2.2 Struttura | 6 |
| 2.3 Bande laterali | 6 |
| 2.4 Antenne | 6 |
| 2.5 Pali..... | 7 |
| 3 Palloni..... | 7 |
| 3.1 Caratteristiche..... | 7 |
| 3.2 Uniformità dei palloni | 7 |
| 3.3 Sistema dei quattro palloni..... | 7 |
| <i>Capitolo secondo - Partecipanti</i> | 7 |
| 4 Squadre | 7 |
| 4.1 Composizione della squadra | 7 |
| 4.2 Posizione della squadra | 7 |
| 4.3 Equipaggiamento e accessori..... | 8 |
| 4.4 Cambi di equipaggiamento | 8 |
| 4.5 Oggetti vietati | 8 |
| 5 Responsabili della squadra..... | 8 |
| 5.1 Capitano | 8 |
| <i>Capitolo terzo - Formula del gioco</i> | 9 |
| 6 Acquisire un punto, vincere un set e la gara | 9 |
| 6.1 Acquisire un punto | 9 |
| 6.2 Vincere un set..... | 10 |
| 6.3 Vincere la gara..... | 10 |
| 6.4 Rinuncia e squadra incompleta | 10 |
| 7 Struttura del gioco | 10 |
| 7.1 Il sorteggio..... | 10 |
| 7.2 Riscaldamento ufficiale | 10 |
| 7.3 Formazione iniziale della squadra..... | 10 |
| 7.4 Posizioni..... | 11 |
| 7.5 Ordine di servizio..... | 11 |
| 7.6 Fallo di rotazione..... | 11 |
| <i>Capitolo quarto - Azioni di gioco</i> | 12 |
| 8 Situazioni di gioco..... | 12 |
| 8.1 Palla in gioco | 12 |
| 8.2 Palla fuori gioco | 12 |
| 8.3 Palla dentro | 12 |
| 8.4 Palla fuori..... | 12 |
| 9 Giocare la palla..... | 12 |
| 9.1 Tocchi di squadra..... | 12 |

INDICE

| | | |
|--|--|-----------|
| 9.2 | Caratteristiche del tocco | 13 |
| 9.3 | Falli di tocco di palla | 14 |
| 10 | Palla in direzione della rete | 14 |
| 10.1 | Passaggio della palla oltre la rete | 14 |
| 10.2 | Palla che tocca la rete | 14 |
| 10.3 | Palla in rete | 14 |
| 11 | Giocatore a rete | 14 |
| 11.1 | Passaggio oltre la rete | 14 |
| 11.2 | Penetrazione nello spazio, campo e/o zona libera avversari | 15 |
| 11.3 | Contatto con la rete | 15 |
| 11.4 | Falli del giocatore a rete | 15 |
| 12 | Servizio | 15 |
| 12.1 | Primo servizio del set | 15 |
| 12.2 | Ordine del servizio | 16 |
| 12.3 | Autorizzazione al servizio | 16 |
| 12.4 | Esecuzione del servizio | 16 |
| 12.5 | Falli durante il servizio | 16 |
| 13 | Attacco | 17 |
| 13.1 | Caratteristiche dell'attacco | 17 |
| 13.2 | Falli d'attacco | 17 |
| 14 | Muro | 17 |
| 14.1 | Il murare | 17 |
| 14.2 | Tocco di muro | 17 |
| 14.3 | Murare nello spazio opposto | 17 |
| 14.4 | Muro e tocchi di squadra | 18 |
| 14.5 | Murare il servizio | 18 |
| 14.6 | Falli di muro | 18 |
| Capitolo quinto - Interruzioni, ritardi ed intervalli | | 18 |
| 15 | Interruzioni | 18 |
| 15.1 | Numero di interruzioni regolamentari di gioco | 18 |
| 15.2 | Sequenza delle interruzioni regolamentari di gioco | 18 |
| 15.3 | Richiesta di interruzioni regolamentari di gioco | 18 |
| 15.4 | Tempi di riposo | 18 |
| 15.5 | Sostituzioni | 19 |
| 15.6 | Limitazione delle sostituzioni | 19 |
| 15.7 | Sostituzione eccezionale | 19 |
| 15.8 | Sostituzione per espulsione o squalifica | 19 |
| 15.9 | Sostituzione irregolare | 19 |
| 15.10 | Procedura di sostituzione | 20 |
| 15.11 | Richieste improprie | 20 |
| 16 | Ritardi di gioco | 20 |
| 16.1 | Tipi di ritardo | 20 |
| 16.2 | Sanzioni per i ritardi | 20 |
| 17 | Interruzioni eccezionali di gioco | 21 |
| 17.1 | Infortunio o malattia | 21 |
| 17.2 | Interferenze esterne | 21 |
| 17.3 | Interruzioni prolungate | 21 |
| 18 | Intervalli e cambio dei campi | 21 |
| 18.1 | Intervalli | 21 |
| 18.2 | Cambio dei campi | 21 |
| Capitolo sesto - Condotta dei partecipanti | | 22 |
| 19 | Requisiti del comportamento | 22 |
| 19.1 | Condotta sportiva | 22 |
| 19.2 | Fair play | 22 |
| 20 | Condotta scorretta e sue sanzioni | 22 |
| 20.1 | Lieve condotta scorretta | 22 |
| 20.2 | Condotta scorretta da sanzionare | 22 |

| | | |
|------|--|----|
| 20.3 | Scala delle sanzioni | 23 |
| 20.4 | Applicazione delle sanzioni | 23 |
| 20.5 | Condotta scorretta prima e tra i set | 23 |
| 20.6 | Cartellini | 23 |

PARTE 2 - SEZIONE II - GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI 24

| | |
|---|-----------|
| Capitolo settimo - Gli arbitri | 24 |
| 21 Collegio arbitrale e procedure | 24 |
| 21.1 Composizione | 24 |
| 21.2 Procedure | 24 |
| 22 1° arbitro | 25 |
| 22.1 Posizione | 25 |
| 22.2 Autorità | 25 |
| 22.3 Responsabilità | 25 |
| 23 2° arbitro | 26 |
| 23.1 Posizione | 26 |
| 23.2 Autorità | 26 |
| 23.3 Responsabilità | 26 |
| 24 Segnapunti | 27 |
| 24.1 Posizione | 27 |
| 24.2 Responsabilità | 27 |
| 25 Gesti ufficiali | 28 |
| 25.1 Segnalazioni degli arbitri | 28 |

PARTE 2 - SEZIONE III - FIGURE 29

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Area di gioco | 29 |
| Figura 2 - Terreno di gioco | 30 |
| Figura 3 - Rete | 31 |
| Figura 4a - Spazio di passaggio | 31 |
| Figura 4b - Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio | 32 |
| Figura 5 - Muro effettivo | 32 |
| Figura 6 - Avvertimenti e scala delle sanzioni e loro conseguenze | 33 |
| Figura 7 - Disposizione del collegio arbitrale | 34 |
| Figura 8 - Segnaletica ufficiale degli arbitri | 35 |
| 8.1 Autorizzazione al servizio | 35 |
| 8.2 Squadra al servizio | 35 |
| 8.3 Cambio dei campi | 35 |
| 8.4 Tempo di riposo | 36 |
| 8.5 Sostituzione | 36 |
| 8.6a Avvertimento | 36 |
| 8.6b Penalizzazione | 37 |
| 8.7 Espulsione | 37 |
| 8.8 Squalifica | 37 |
| 8.9 Fine del set (o della gara) | 38 |
| 8.10 Palla non lanciata o lasciata al servizio | 38 |
| 8.11 Ritardo al servizio | 38 |
| 8.12 Palla dentro | 39 |
| 8.13 Palla fuori | 39 |
| 8.14 Trattenuta | 39 |
| 8.15 Doppio tocco | 40 |
| 8.16 Quattro tocchi | 40 |
| 8.17 Giocatore tocca la rete - Palla di servizio tocca e non supera la rete nello spazio di passaggio | 40 |
| 8.18 Invasione al di sopra della rete | 41 |
| 8.19 Fallo d'attacco | 41 |

INDICE

| | | |
|------|---|----|
| 8.20 | Interferenza a seguito della penetrazione nel campo avverso - Palla che attraversa lo spazio inferiore - Giocatore al servizio che tocca la linea di fondo - Giocatore fuori dal campo al momento del colpo di servizio | 41 |
| 8.21 | Doppio fallo ed azione da rigiocare | 42 |
| 8.22 | Palla toccata | 42 |
| 8.23 | Avvertimento o penalizzazione per ritardo di gioco | 42 |

PARTE 3 - DEFINIZIONI

43

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Lo *Snow Volley* è uno sport giocato da due squadre su un campo di neve diviso da una rete. La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (in aggiunta al tocco di muro). Nello *Snow Volley*, la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto. Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire. I giocatori si avvicendano al servizio ogni qualvolta ciò accade.

PARTE 1 - FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO

INTRODUZIONE

Lo *Snow Volley* è la dimostrazione del divertimento, della passione e dell'universalità dello sport della pallavolo, oggi accessibile tutto l'anno, dall'estate all'inverno, dalla spiaggia alla montagna, *indoor* e *outdoor*. Pallavolo in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo.

L'FIVB sta attualmente sviluppando lo *Snow Volley*, collaborando con eventi sportivi esitenti per aumentare la consapevolezza della disciplina e creare un movimento globale, costruito su ciò che è già stato messo in pratica grazie alla sua popolarità in Europa e in altri territori.

L'FIVB ha riconosciuto lo *Snow Volley* come una delle sue discipline e ciò contribuirà alla crescita di questo sport a livello di base e internazionale.

Questo testo è rivolto a un vasto pubblico di *Snow Volley* - giocatori, arbitri, spettatori, commentatori e altri - perché la comprensione delle regole favorisce un gioco migliore e una soddisfazione personale - gli allenatori possono creare migliori struttura e tattiche di squadra, dando ai giocatori le più ampie opportunità di mostrare i propri talenti. Inoltre, la comprensione della relazione tra regole scritte e azioni giocate consente agli arbitri di prendere decisioni migliori.

Lo *Snow Volley* è sia ricreativo che competitivo. Lo sport ricreativo attinge allo spirito umano e promuove il "divertimento" e una vita sana. La competizione consente alle persone di esibire il meglio delle capacità della creatività, della libertà di espressione e dello spirito combattivo. Le regole sono progettate e strutturate per consentire a tutte queste sfaccettature di prosperare.

Questa introduzione inizialmente si concentra sullo *Snow Volley* come sport competitivo, per poi passare a identificare le principali qualità richieste per un arbitraggio di successo.

LO SNOW VOLLEY È UNO SPORT COMPETITIVO

Sebbene lo *Snow Volley* sia una disciplina giovane e in divenire, ci si aspetta una continua e costante crescita negli anni a venire.

Lo *Snow Volley* è uno sport giocato da due squadre su un campo (8×16 m) diviso da una rete. Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo opposto e di evitare che gli avversari facciano altrettanto.

Nello *Snow Volley*, la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto. Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto e il diritto a servire. I giocatori si avvicendano al servizio ogni qualvolta ciò accade.

Una squadra comprende tre giocatori in campo, più una riserva opzionale se lo desidera. Sono possibili due sostituzioni per squadra, per set.

A tal riguardo, lo *Snow Volley* ha mantenuto alcuni elementi distintivi ed essenziali. Alcuni di questi li condivide con altri giochi di rete/palla/racchetta: servizio - rotazione (servire a turno) - attacco - difesa - giocatori capaci di giocare in qualsiasi parte del campo.

IL RUOLO DELL'ARBITRO

L'essenza di un buon arbitro si riassume nel concetto di imparzialità e uniformità:

- essere imparziale con ogni partecipante,
- essere visto come imparziale dagli spettatori.

Ciò richiede una grande credibilità. L'arbitro deve acquisire la fiducia onde permettere agli atleti di divertirsi:

- essendo *accurato* nel suo *giudizio*;
- *comprendendo il perché della regola scritta*;
- essendo un *organizzatore efficiente*;
- permettendo alla competizione di scorrere fluidamente e *dirigendola* verso la conclusione;
- essendo un *educatore*, usando le regole per penalizzare la slealtà ed ammonire la scorrettezza;
- *promuovendo* il gioco, cioè *permettendo di brillare* agli elementi spettacolari del gioco ed ai migliori atleti di fare ciò che sanno fare meglio: *intrattenere* il pubblico.

In conclusione, possiamo dire che un buon arbitro userà le regole per rendere la competizione un'esperienza soddisfacente per *tutti* gli interessati.

A coloro che hanno letto finora: considerate le Regole che seguono come lo stato attuale di sviluppo di un grande gioco, ma ricordatevi perché questi pochi precedenti paragrafi possono essere di egual importanza per voi in base alla posizione che occupate all'interno di questo sport.

PARTE 2 - SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

1 AREA DI GIOCO

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

1.1 DIMENSIONI

1.1.1 Il *terreno di gioco* è un rettangolo di 16×8 m, 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 composta da neve, il più possibile piana ed uniforme, priva di pietrisco e di ogni altra cosa possa rappresentare rischio di infortuni ai giocatori.

1.2.2 Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, la neve deve avere una profondità di almeno 30 cm.

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di un colore che contrasti in modo evidente con quello della neve.

1.3.2 Due *linee laterali* e due *linee di fondo* delimitano il terreno di gioco. Non c'è linea centrale. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.

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

1.4 ZONE ED AREE

Attorno al terreno di gioco ci sono solamente la *zona di servizio* e la *zona libera*.

1.4.1 La *zona di servizio* è un'area di 8 m di lunghezza oltre la linea di fondo, che si estende fino al termine della zona libera.

1.5 CONDIZIONI CLIMATICHE

1.5.1 Le condizioni climatiche non devono costituire un pericolo di infortunio per i giocatori.

1.6 ILLUMINAZIONE

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, giocate di notte, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere compresa tra 1000 e 1500 lux a 1 m dal suolo.

2 RETE E PALI

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente al centro del terreno di gioco, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne.

NOTA: l'altezza della rete può essere modificata per specifici gruppi d'età come segue:

| Gruppo di età | Donne | Uomini |
|----------------|--------|--------|
| Fino a 16 anni | 2,24 m | 2,24 m |
| Fino a 14 anni | 2,12 m | 2,12 m |
| Fino a 12 anni | 2,00 m | 2,00 m |

2.1.2 La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco con un'asta di misurazione. L'altezza della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non superiore di oltre 2 cm rispetto a quella ufficiale.

2.2 STRUTTURA

La rete misura 8,0÷8,5 m di lunghezza e 1 m (± 3 cm) di larghezza quando è tesa, posta verticalmente sull'asse minore al centro del terreno di gioco.

È composta di maglie quadrate di 10 cm di lato. Nella sua parte superiore e inferiore è cucita una doppia banda di tela larga 7÷10 cm per tutta la sua lunghezza, preferibilmente di colore blu scuro o altro colore brillante. All'interno della banda superiore, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore. All'interno della banda inferiore, passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa. È permesso apporre messaggi promozionali sulle bande.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, può essere usata una rete di 8,0 m con maglie più piccole e messaggi promozionali posizionati tra le estremità della rete e i pali, a condizione che la visibilità per atleti ed ufficiali di gara sia preservata. La pubblicità può essere stampata sui sopracitati elementi come da regolamento FIVB.

2.3 BANDE LATERALI

Due bande colorate, di 5 cm di larghezza (la stessa delle linee perimetrali) e 1 m di lunghezza, sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Sono considerate come facenti parte della rete.

È permesso apporre messaggi promozionali sulle bande.

2.4 ANTENNE

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

Un'antenna è fissata al bordo esterno di ciascuna banda laterale. 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 a fasce alternate di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente bianco e rosso.

Esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio.

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di $0,70 \div 1,00$ m oltre ciascuna linea laterale. Sono alti 2,55 m e preferibilmente regolabili.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, i pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 1 m oltre le linee laterali.

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

3 PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un materiale flessibile (cuoio, cuoio sintetico o simile) che non assorba l'umidità. Il pallone ha al suo interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.

Colore: uniforme e chiaro o una combinazione di colori.

Circonferenza: $66 \div 68$ cm.

Peso: $260 \div 280$ g.

Pressione interna: $0,175 \div 0,225$ kg/cm² ($171 \div 221$ mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

Tutti i palloni utilizzati durante una gara devono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo di colore, ecc.

Le competizioni mondiali e ufficiali FIVB devono essere giocate con palloni omologati FIVB, salvo diversa autorizzazione della FIVB.

3.3 SISTEMA DEI QUATTRO PALLONI

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, devono essere utilizzati quattro palloni. In questo caso, due raccattapalle saranno posizionati uno ad ogni angolo della zona libera dal lato del 1° arbitro.

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

4 SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di 3 giocatori e, eventualmente, una riserva.

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

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

4.1.4 Ai giocatori non è consentito ricevere assistenza esterna o *coaching* durante la gara.

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

Le aree riservate alle squadre (incluse due sedie per ciascuna) devono essere ad almeno 3 m dalla linea laterale e non meno di 3 m dal tavolo del segnapunti.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO E ACCESSORI

L'equipaggiamento di un giocatore consiste in scarpe con una buona presa sulla neve, che non rappresentino una minaccia alla salute dei giocatori, una maglietta aderente con maniche lunghe o corte e dei pantaloni lunghi attillati. I giocatori possono indossare pantaloncini sopra i pantaloni lunghi attillati. I giocatori possono indossare guanti e copricapi.

- 4.3.1 I giocatori di una squadra devono indossare divise dello stesso colore e stile.
- 4.3.2 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 4.
 - 4.3.2.1 Il numero deve essere posto sul petto e sul dorso.
 - 4.3.2.2 Il numero deve essere di colore contrastante con quello della maglia e deve avere un'altezza minima di 10 cm. Il nastro con cui è formato il numero deve avere una larghezza di almeno 1,5 cm.
- 4.3.3 Bendaggi compressivi (attrezzature imbottite di protezione dagli infortuni) possono essere indossati per protezione o supporto.

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Se entrambe le squadre si presentano alla gara con maglie dello stesso colore, si dovrà effettuare un sorteggio per stabilire quale squadra dovrà cambiarle.

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

- 4.4.1 a giocare con giacche o giacche anti-pioggia;
- 4.4.2 a cambiare le maglie e le scarpe umide tra un set e l'altro, a patto che anche le nuove seguano la regolamentazione del torneo e della FIVB.

4.5 OGGETTI VIETATI

- 4.5.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore.
- 4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a contatto a loro rischio.

5 RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il *capitano della squadra* è responsabile della condotta e della disciplina della propria squadra.

5.1 CAPITANO

- 5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra:
 - a) firma il referto di gara;
 - b) rappresenta la sua squadra al sorteggio.
- 5.1.2 DURANTE LA GARA, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con gli arbitri, quando la palla è fuori gioco, nei seguenti tre casi:
 - 5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole di Gioco; se la spiegazione non lo soddisfa, il capitano deve immediatamente comunicare al 1° arbitro la sua intenzione di *protestare*;
 - 5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:
 - a) a cambiare le divise o l'equipaggiamento;
 - b) a verificare il numero del giocatore al servizio;

6. ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

- c) a controllare la rete, il pallone, la superficie, ecc.;
- d) a far riallineare una linea perimetrale da parte di qualsiasi giocatore;

5.1.2.3 per richiedere i *tempi di riposo*.

NOTA: i giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare l'area di gioco.

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA:

5.1.3.1 Tutti i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari. Il capitano firma il referto per ratificare il risultato.

5.1.3.2 Se il capitano precedentemente aveva richiesto un Protocollo di Protesta al 1° arbitro, e questo non è stato risolto positivamente quando si è verificato, il capitano ha il diritto di confermarlo con una protesta scritta ufficiale, registrata sul referto al termine della gara.

CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO

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 facendo cadere a terra la palla 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 di gioco 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 è sanzionato;

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

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 hanno come risultato l'assegnazione di un punto. Questo comprende:

- l'assegnazione di una penalizzazione;
- la perdita del servizio per averlo eseguito 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 conquista un punto e deve successivamente servire.

6.2 VINCERE UN SET

Un *set* è vinto dalla squadra che per prima consegue 15 punti con uno scarto di almeno 2 punti. In caso di 14 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (16-14; 17-15; ecc.).

6.3 VINCERE LA GARA

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

6.3.2 Nel caso di parità 1-1, il 3° set decisivo è giocato a 15 punti con uno scarto 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 0-2 per la gara e 0-15 per ogni set.

6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco è dichiarata perdente per rinuncia.

6.4.3 Una squadra è considerata *incompleta* se ha meno di 3 giocatori iscritti a referto, cioè due giocatori o un giocatore.

6.4.4 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 e i set, necessari per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti e i set acquisiti.

7 STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 IL SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro effettua il *sorteggio* per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set.

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre, quando previsto.

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio,
oppure

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

7.1.2.3 Nel secondo set chi ha perso il sorteggio nel primo set avrà la scelta 7.1.2.1 o 7.1.2.2.

In caso di set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

Prima della gara, le squadre hanno diritto ad un *riscaldamento ufficiale* di 3 minuti a rete.

7.3 FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

7.3.1 In gioco ci devono sempre essere tre giocatori per squadra.

La *formazione iniziale* stabilisce l'ordine di servizio dei giocatori. Quest'ordine deve essere mantenuto per tutto il set.

7. STRUTTURA DEL GIOCO

- 7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, il capitano deve comunicare la formazione iniziale della propria squadra al 2° arbitro o al segnapunti.
- 7.3.3 Il giocatore non incluso nella formazione iniziale è la *riserva* per quel set.
- 7.3.4 Una volta che la formazione iniziale è stata comunicata al 2° arbitro o al segnapunti, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.
- 7.3.5 Discrepanze tra l'ordine di servizio e la formazione iniziale sono risolte come segue:
- 7.3.5.1 quando la discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, il giocatore al servizio deve essere corretto secondo quanto previsto nella formazione iniziale, senza alcuna sanzione;
- 7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato nella formazione iniziale di quel set, tale giocatore deve essere cambiato secondo quanto previsto nella formazione iniziale, senza alcuna sanzione;
- 7.3.5.3 tuttavia, se il capitano desidera mantenere in campo il giocatore non riportato nella formazione iniziale, deve richiedere la sostituzione regolamentare, mostrando il corrispondente gesto ufficiale, da registrare sul referto.
- Se una discrepanza tra le posizioni in campo e la formazione iniziale è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare il corretto ordine di servizio. I punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene 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.
- 7.3.5.4 Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato nell'elenco degli atleti della squadra, i punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio successivo. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-15, se necessario) conseguiti dal momento in cui il giocatore non registrato è entrato in campo e deve presentare una formazione iniziale corretta, facendo entrare in campo il giocatore registrato a referto al posto di quello non registrato.

7.4 POSIZIONI

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

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

7.5 ORDINE DI SERVIZIO

- 7.5.1 L'*ordine di servizio* deve essere mantenuto per tutta la durata del set, così come determinato dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio.
- 7.5.2 Quando la squadra in ricezione guadagna il diritto a servire, i suoi giocatori "ruotano" di una posizione.

7.6 FALLO DI ROTAZIONE

- 7.6.1 Si determina un *fallo di rotazione* quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di servizio. La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio agli avversari.

- 7.6.2 Il segnapunti deve indicare correttamente l'ordine di servizio e correggere qualsiasi giocatore non corretto al servizio prima del fischio di autorizzazione.

CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

8 SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA IN GIOCO

La palla è *in gioco* dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro.

8.2 PALLA FUORI GIOCO

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

8.3 PALLA DENTRO

La palla è *dentro se*, in un qualsiasi istante del suo contatto con la superficie di gioco, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali.

8.4 PALLA FUORI

La palla è *fuori* quando:

- 8.4.1 cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle);
- 8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, o una persona esterna al gioco;
- 8.4.3 tocca le antenne, i pali, i cavi o la stessa rete oltre le bande laterali;
- 8.4.4 attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente nello *spazio esterno* durante il servizio o durante il terzo tocco della squadra (ad eccezione della Regola 10.1.2);
- 8.4.5 attraversa completamente lo *spazio inferiore* sotto la rete.

9 GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella propria area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2).

Tuttavia, la palla può essere recuperata oltre la zona libera.

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un tocco è qualsiasi contatto con la palla da parte di un giocatore in gioco.

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

Questi tocchi della squadra includono non solo i tocchi intenzionali, ma anche i contatti involontari con la palla.

9.1.1 Tocchi consecutivi

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regole 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. GIOCARE LA PALLA

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.

9.1.2.1 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 a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.

9.1.2.2 Se la palla tocca l'antenna dopo un tocco simultaneo tra due avversari al di sopra della rete, l'azione deve essere rigiocata.

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, interferenza con un avversario, 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 Contatti simultanei

La palla può toccare varie parti del corpo, a condizione che tali contatti abbiano luogo simultaneamente.

9.2.2.1 Se, a seguito di servizio, la palla viene ricevuta in palleggio, questa non può toccare le dita/mani consecutivamente, anche se il contatto avviene nel corso di un'unica azione.

9.2.2.2 Contatti consecutivi

Al primo tocco di squadra (eccetto la ricezione del servizio), contatti consecutivi sono permessi, a condizione che avvengano nel corso di un'unica azione e non siano eseguiti usando le dita delle mani (palleggio).

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

9.2.2.4 Contatti prolungati

In azioni di difesa su *attacco forte*, il contatto con la palla può essere prolungato momentaneamente anche nel caso in cui vengano usate le dita delle mani (palleggio).

9.2.3 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;

9.2.3.2 al primo tocco di squadra, a meno che la palla sia giocata in palleggio (eccezione Regola 9.2.2.1), questa può toccare consecutivamente varie parti del corpo, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione;

9.2.3.3 se il tocco simultaneo tra due avversari al di sopra della rete causa un contatto prolungato con la palla, il gioco continua (e la squadra che la rigioca avrà diritto a tre nuovi tocchi).

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

- 9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla.
- 9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o di qualsiasi attrezzatura/oggetto come supporto per toccare la palla entro l'area di gioco.
- 9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco (eccezioni Regole 9.2.2.1, 9.2.2.2).
- 9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca varie parti del suo corpo in successione.

10 PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

- 10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo *spazio di passaggio*. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:
- 10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete;
- 10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- 10.1.1.3 superiormente dal soffitto o dalla struttura (se presente).
- 10.1.2 La palla 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:
- 10.1.2.1 la palla, quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.
La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
- 10.1.3 La palla è *fuori* quando attraversa completamente lo *spazio inferiore* sotto la rete.
- 10.1.4 Un giocatore, tuttavia, può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che passi all'esterno dello spazio di passaggio, o prima che attraversi completamente lo spazio inferiore.

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 di squadra.
- 10.3.2 Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

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 con il gioco dell'avversario prima dell'ultimo colpo d'attacco.

12. SERVIZIO

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

11.2 PENETRAZIONE NELLO SPAZIO, CAMPO E/O ZONA LIBERA AVVERSARI

- 11.2.1 Un giocatore può entrare nello spazio, campo e/o zona libera avversari, a condizione che ciò non interferisca con il gioco avversario.

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.

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

- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la stessa rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco.

- 11.3.3 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 avverso prima del colpo d'attacco avversario.

- 11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio avverso sotto la rete.

- 11.4.3 Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro):

- a) toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
- b) usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;
- c) avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
- d) compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;
- e) 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 un'antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la Regola 9.1.3).

12 SERVIZIO

Il *servizio* è l'atto della messa in gioco della palla da parte del corretto giocatore, posto nella zona di servizio.

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

- 12.1.1 Il primo servizio di un set è effettuato dalla squadra determinata dal sorteggio.

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

- 12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio riportato nel referto.
- 12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è determinato come segue:
- 12.2.2.1 quando la squadra al servizio vince l'azione, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato serve di nuovo;
- 12.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire e deve ruotare in senso orario, prima di servire. Il giocatore successivo nell'ordine di servizio serve.

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il 1° arbitro autorizza il servizio, dopo aver verificato che entrambe le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla.

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 scambiare la palla tra le mani.
- 12.4.3 Il giocatore al servizio può muoversi liberamente all'interno della zona di servizio. Al momento del colpo di servizio o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore al servizio non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo.
- Dopo il colpo, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo. Non è fallo se la linea si muove a causa dello spostamento della neve causato dal giocatore al servizio.
- 12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5" 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.
- 12.4.6 Se la palla, lanciata o lasciata dal giocatore al servizio, cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato.
- 12.4.7 Non è permesso un ulteriore tentativo di servizio.

12.5 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.5.1 Falli di servizio

I seguenti falli causano un cambio del servizio. Il giocatore al servizio:

- 12.5.1.1 non rispetta l'ordine di servizio;
- 12.5.1.2 non effettua correttamente il servizio.

12.5.2 Falli dopo il colpo di servizio

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

- 12.5.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio;

12.5.2.2 va fuori.

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*.
- 13.1.2 Un attacco è *completato* nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.
- 13.1.3 Qualunque giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla sia avvenuto entro il proprio spazio di gioco (ad eccezione delle Regole 13.2.4 e 13.2.5).

13.2 FALLI D'ATTACCO

- 13.2.1 Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario.
- 13.2.2 Un giocatore invia la palla fuori.
- 13.2.3 Un giocatore completa un attacco con un tocco delle dita a mano aperta o usando le punte delle dita non rigide e unite.
- 13.2.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 13.2.5 Un giocatore completa un attacco utilizzando un palleggio che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle, ad eccezione di quando effettua un tentativo di passaggio ad un compagno di squadra.

14 MURO

14.1 IL MURARE

- 14.1.1 Il *muro* è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dall'altezza del contatto con la palla. Al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.
- 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.
- 14.1.4 **Muro collettivo**
Un muro *collettivo* è eseguito da due o tre giocatori vicini fra di loro e diviene effettivo quando uno di loro tocca la palla.

14.2 TOCCO DI MURO

Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso di un'unica azione. Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo.

14.3 MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è

permesso toccare la palla oltre la rete fino a che un avversario non ha effettuato un colpo d'attacco.

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. Conseguentemente, dopo un tocco di 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.

14.6 FALLI DI MURO

- 14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima del colpo d'attacco avversario.
- 14.6.2 Murare la palla nello spazio avverso dal di fuori dell'antenna.
- 14.6.3 Un giocatore mura il servizio avversario.
- 14.6.4 Il muro invia la palla fuori.

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI

15 INTERRUZIONI

Una *interruzione* è il tempo tra un'azione di gioco completata ed il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio successivo.

Le sole *interruzioni regolamentari di gioco* sono i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*.

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

Ogni squadra può richiedere al massimo un tempo di riposo per set.

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

- 15.2.1 Le richieste di tempo di riposo di entrambe le squadre possono susseguirsi l'una all'altra nella stessa interruzione.
- 15.2.2 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 15.5.2, 15.7, 15.8).

15.3 RICHIESTA DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

- 15.3.1 Le interruzioni regolamentari possono essere richieste solo dal capitano.
- 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.

15.4 TEMPI DI RIPOSO

- 15.4.1 Le richieste di tempo di riposo devono essere poste 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".

- 15.4.2 Durante tutti i tempi di riposo e gli intervalli tra i set, i giocatori devono recarsi nell'area a loro assegnata.

15.5 SOSTITUZIONI

- 15.5.1 Una sostituzione è l'atto con il quale un giocatore, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro, che lascia il campo in quel momento.
- 15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco, può essere accompagnata dal capitano che mostra il corrispondente gesto ufficiale.

15.6 LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI

- 15.6.1 Il numero massimo di sostituzioni per squadra è di 2 per set.
- 15.6.2 Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal gioco, ma una sola volta per set, e rientrarvi, ma una sola volta per set. Egli può entrare nella precedente posizione o in una differente rispetto a quella della formazione iniziale.
- 15.6.3 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito dallo stesso giocatore o da un altro.

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia, 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.

Per sostituzione eccezionale si intende che il giocatore non in gioco al momento dell'infortunio/malattia può sostituire l'infortunato/malato. Il giocatore infortunato/malato, così sostituito, non può più 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 il diritto di effettuare una sostituzione eccezionale. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata incompleta.

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 ha effettuato una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura, nell'ordine:
- 15.9.2.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario;
- 15.9.2.2 la sostituzione deve essere rettificata;
- 15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore commesso sono annullati. I punti conseguiti dall'altra squadra sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 15.10.1 L'effettiva richiesta di sostituzione si origina con il gesto ufficiale rivolto dal capitano al 1° o al 2° arbitro.
- 15.10.2 Se il giocatore non è pronto, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco.
- 15.10.3 La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal 1° o dal 2° arbitro usando il fischio. Il 1° o il 2° arbitro autorizza la sostituzione.
- 15.10.4 Una sostituzione deve aver luogo presso la linea laterale di fronte al tavolo del segnapunti e deve durare solo il tempo necessario alla sua registrazione sul referto e all'entrata e uscita dal campo dei giocatori.

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;
 - 15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato;
 - 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 di un atleta in gioco;
 - 15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso.
- 15.11.2 Ogni richiesta impropria che non incide sul gioco o lo ritarda deve essere respinta senza alcuna sanzione, a meno che non sia ripetuta nella stessa gara.
- 15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco.

16 RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

- 16.1.1 ritardare un'interruzione regolamentare di gioco;
- 16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- 16.1.3 richiedere una sostituzione irregolare;
- 16.1.4 ripetere una richiesta impropria;
- 16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente della squadra (15" deve essere il tempo massimo tra la fine di un'azione di gioco ed il fischio di autorizzazione del servizio, in condizioni di gioco normali).

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

- 16.2.1 *Penalizzazione per ritardo* è una sanzione alla squadra.
 - 16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara.
 - 16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
- 16.2.2 Il primo ritardo nella gara da parte di un componente della squadra è sanzionato con un *avvertimento per ritardo*.

17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

- 16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, da parte di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituiscono un fallo e sono sanzionati con una *penalizzazione per ritardo*: un punto e servizio alla squadra avversaria.
- 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set sono applicate nel set seguente.

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.

L'azione sarà quindi rigiocata.

- 17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente, è concesso un *tempo di recupero* di 3', ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara. In assenza di un medico, il 1° arbitro è autorizzato a far partire i 3'.

Se il giocatore non recupera, la sua squadra è dichiarata incompleta.

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è un'interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il 1° arbitro, gli organizzatori e la commissione di controllo, se presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.

- 17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale, la gara riprende con il punteggio acquisito, indipendentemente dal fatto che continui sullo stesso terreno di gioco o su un altro.

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

18 INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

- 18.1.1 Un *intervallo* è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli durano 1'.

- 18.1.2 Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi e alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara.

- 18.1.3 Durante l'intervallo prima del set decisivo, il 1° o il 2° arbitro effettua un sorteggio come previsto dalla Regola 7.1.

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

- 18.2.1 Le squadre cambiano i campi ogni 5 punti in tutti i set.

- 18.2.2 Durante il cambio dei campi, le squadre devono cambiare immediatamente, senza ritardo.

Se il cambio dei campi non viene effettuato al momento previsto, sarà effettuato non appena ci si accorgerà dell'errore.

Il punteggio al momento in cui è effettuato il cambio dei campi rimane inalterato.

CAPITOLO SESTO - CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

19 REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

19.1 CONDOTTA SPORTIVA

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

19.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni degli arbitri con sportività, senza discuterle.

In caso di dubbio, può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano.

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

19.2 FAIR PLAY

19.2.1 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.

19.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara.

20 CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

20.1 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.

Questo avviene in due fasi:

- fase 1: assegnando un *avvertimento verbale* tramite il capitano;
- 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 squadra) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. È registrato a referto ma non ha conseguenze immediate.

20.2 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.

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

20.2.2 *Condotta offensiva*: gesti o parole insultanti o diffamatori, compreso qualsiasi atto che esprima disprezzo.

20.2.3 *Aggressione*: attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.

20.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del 1° arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto sono: *penalizzazione, espulsione o squalifica*.

20.3.1 Penalizzazione

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria.

20.3.2 Espulsione

20.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non può giocare per il resto del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve rimanere seduto nell'area riservata alla squadra, senza altre conseguenze.

20.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente la squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.

20.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.

20.3.3 Squalifica

20.3.3.1 Un componente la squadra sanzionato con la squalifica deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve lasciare l'area di gioco per il resto della gara, senza altre conseguenze.

Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.

20.3.3.2 La seconda condotta offensiva nella gara da parte dello stesso componente la squadra è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

20.3.3.3 La terza condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

20.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

20.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara.

20.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte dello stesso componente la squadra nella gara è sanzionato progressivamente (il componente la squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta).

20.4.3 L'espulsione o la squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiedono sanzioni precedenti.

20.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 20.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente.

20.6 CARTELLINI

Avvertimento - fase 1: verbale, senza cartellini.

Avvertimento - fase 2: cartellino giallo.

Penalizzazione: cartellino rosso.

Espulsione: cartellini giallo + rosso insieme.

Squalifica: cartellini giallo + rosso separatamente.

PARTE 2 - SEZIONE II - GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

CAPITOLO SETTIMO - GLI ARBITRI

21 COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

21.1 COMPOSIZIONE

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

- il 1° arbitro;
- il 2° arbitro (se presente);
- il segnapunti.

La loro posizione è indicata nella Figura 7.

21.2 PROCEDURE

21.2.1 Soltanto il 1° ed il 2° arbitro possono fischiare durante la gara:

21.2.1.1 il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco;

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

21.2.2 Essi possono fischiare quando la palla è fuori gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra.

21.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per indicare il completamento dell'azione di gioco, essi devono segnalare con i gesti ufficiali:

21.2.3.1 se il fallo è fischiato dal 1° arbitro, egli indicherà nell'ordine:

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

21.2.3.2 Se il fallo è fischiato dal 2° arbitro, egli indicherà:

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

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

21.2.3.3 Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine:

- 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.

22 1° ARBITRO

22.1 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.

22.2 AUTORITÀ

22.2.1 Il 1° arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui componenti delle squadre.

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.

22.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle.

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

22.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.

Tuttavia, su richiesta del capitano, il 1° arbitro deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.

Se il capitano in gioco non condivide questa spiegazione e intende protestare contro tale decisione, deve immediatamente riservarsi il diritto di registrare questa protesta al termine della gara. Il 1° arbitro deve autorizzare tale diritto del capitano in gioco.

22.2.5 Il 1° arbitro ha la responsabilità di decidere, prima e durante la gara, se l'area di gioco e le condizioni soddisfano i requisiti di gioco.

22.3 RESPONSABILITÀ

22.3.1 Prima della gara, il 1° arbitro:

22.3.1.1 verifica le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;

22.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;

22.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.

22.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

22.3.2.1 a comunicare gli *avvertimenti* alle squadre;

22.3.2.2 a sanzionare le *condotte scorrette* e i *ritardi di gioco*;

22.3.2.3 a decidere su:

a) i falli del giocatore al servizio;

b) i falli di tocco di palla;

c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato dell'attaccante;

d) la palla che attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete;

- e) la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna, dal suo lato del campo;
- f) la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo.

22.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma.

23 2° ARBITRO

(Se non presente, le sue autorità e responsabilità sono assunte dal 1° arbitro.)

23.1 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.

23.2 AUTORITÀ

23.2.1 Il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza.

Può rimpiazzare il 1° arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.

23.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

23.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.

23.2.4 Controlla i giocatori nelle aree di riscaldamento.

23.2.5 Autorizza le interruzioni regolamentari di gioco, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.

23.2.6 Controlla il numero di tempi di riposo e di sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala, al 1° arbitro e al capitano interessato, la 2ª sostituzione.

23.2.7 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale o concede il tempo di recupero di 3'.

23.2.8 Controlla le condizioni della neve. Durante la gara, controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.

23.3 RESPONSABILITÀ

23.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio dei campi nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, il 2° arbitro controlla che l'ordine di servizio corrisponda con quello delle formazioni iniziali.

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

23.3.2.1 l'interferenza a seguito della penetrazione nel campo avverso e nello spazio sotto la rete;

23.3.2.2 il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato del muro, e con l'antenna situata dal suo lato del campo;

23.3.2.3 il contatto della palla con un oggetto esterno;

23.3.2.4 il contatto della palla con la neve, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto;

24. SEGNAPUNTI

- 23.3.2.5 la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna, dal suo lato del campo;
- 23.3.2.6 la palla di servizio 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 e firma il referto.

24 SEGNAPUNTI

24.1 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.

24.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il 1° o il 2° arbitro.

Egli utilizza un segnalatore acustico o un altro dispositivo sonoro per segnalare irregolarità o avvertire gli arbitri secondo le proprie responsabilità.

- 24.2.1 Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti:
 - 24.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani;
 - 24.2.1.2 registra la formazione iniziale di ogni squadra secondo quanto riportato nei relativi tagliandi.
Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, ne informa immediatamente il 1° o il 2° arbitro.
- 24.2.2 Durante la gara, il segnapunti:
 - 24.2.2.1 aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo;
 - 24.2.2.2 registra i punti acquisiti;
 - 24.2.2.3 controlla l'ordine di servizio di ciascuna squadra e segnala qualunque errore prima del colpo di servizio;
 - 24.2.2.4 informa gli arbitri di ogni richiesta di interruzione regolamentare di gioco al di fuori delle regole;
 - 24.2.2.5 comunica agli arbitri i cambi di campo e la fine dei set;
 - 24.2.2.6 registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie;
 - 24.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del 1° o del 2° arbitro, come sostituzioni eccezionali, tempo di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, ecc.;
 - 24.2.2.8 controlla la durata degli intervalli tra i set.
- 24.2.3 Al termine della gara, il segnapunti:
 - 24.2.3.1 registra il risultato finale;
 - 24.2.3.2 in caso di protesta, con la preventiva autorizzazione del 1° arbitro, annota o permette di annotare al capitano della squadra/in gioco, sul referto di gara, una dichiarazione sull'evento oggetto della stessa;

24.2.3.3 firma il referto, prima di raccogliere le firme dei capitani delle squadre e poi degli arbitri.

25 GESTI UFFICIALI

25.1 *SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI*

Gli arbitri devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o scopo dell'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.

PARTE 2 - SEZIONE III - FIGURE

Figura 1 - Area di gioco

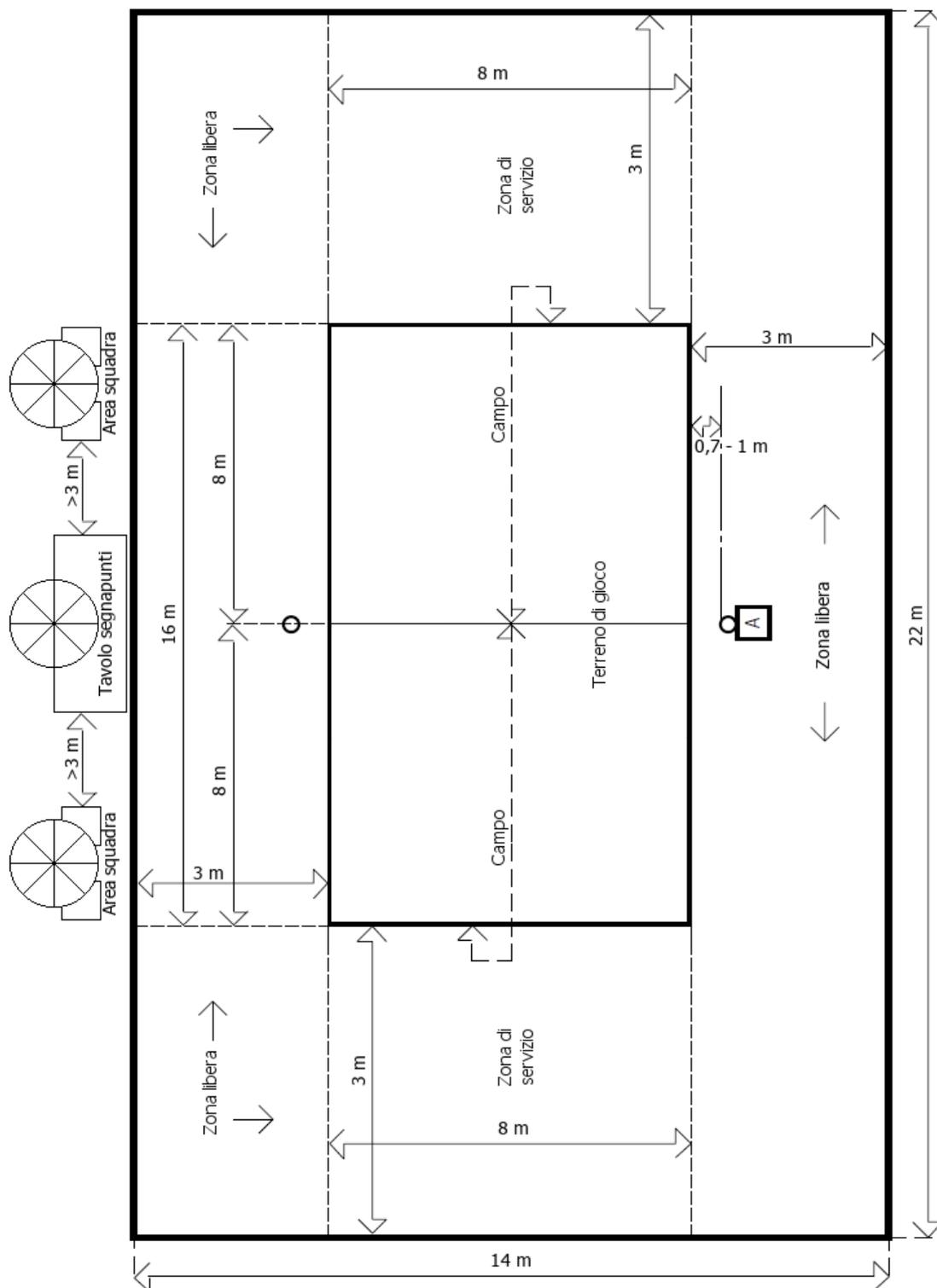
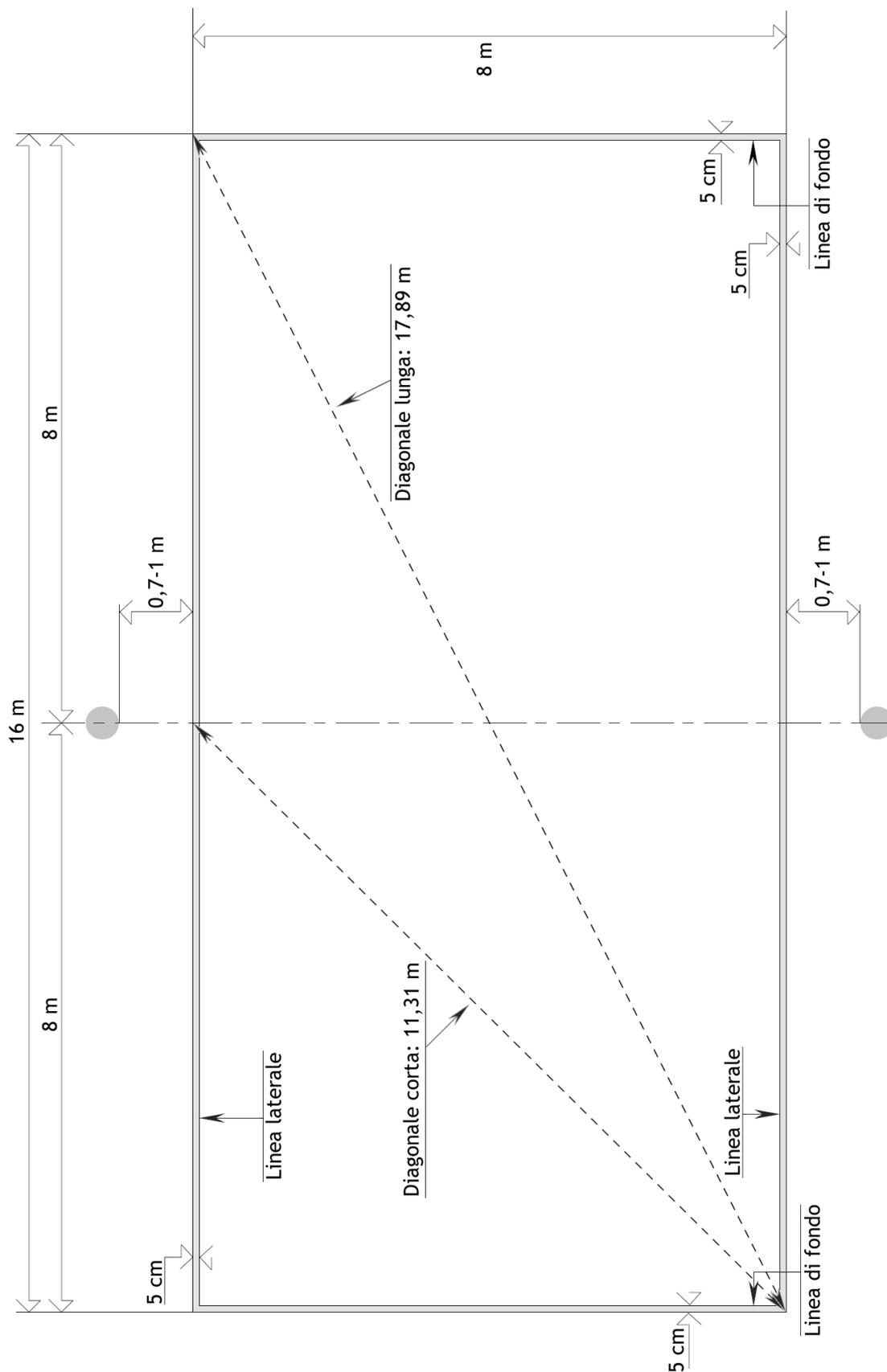
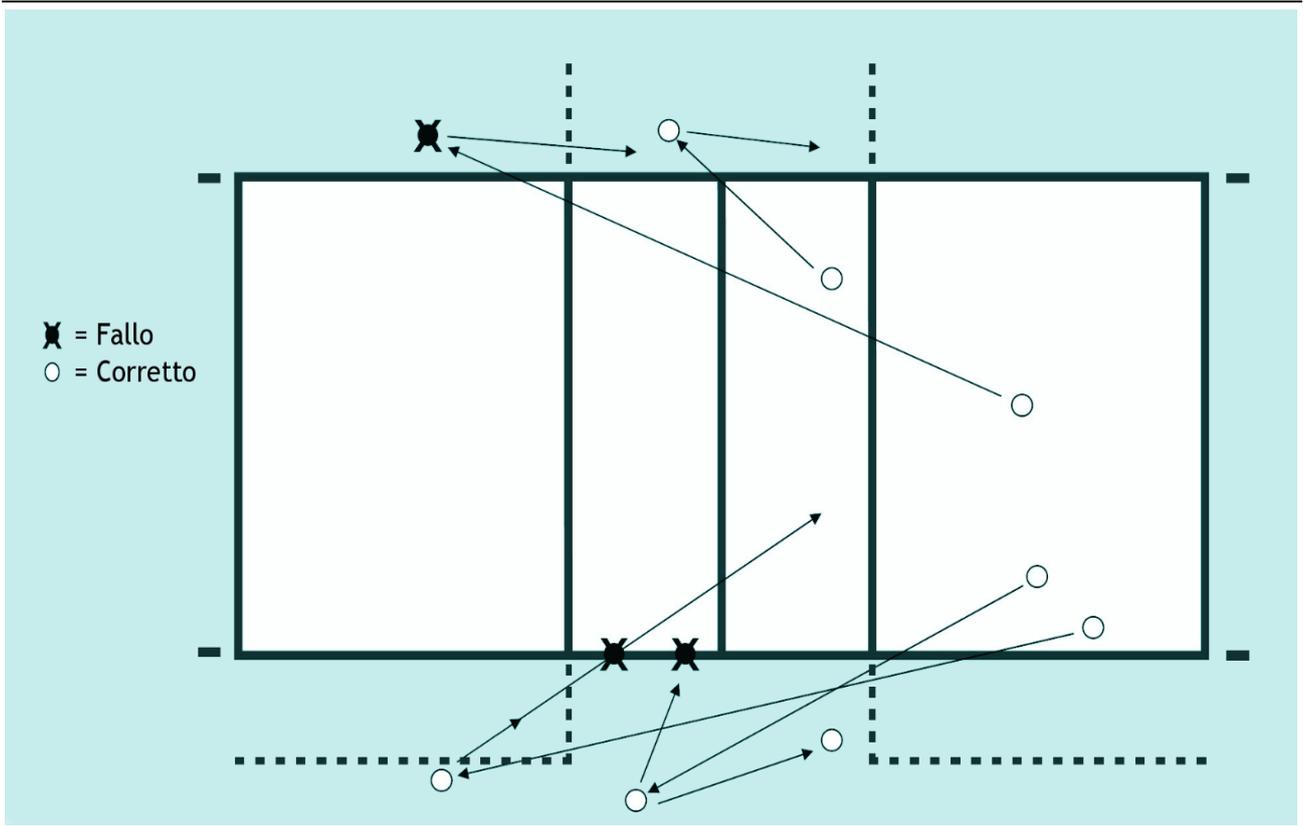


Figura 2 - Terreno di gioco



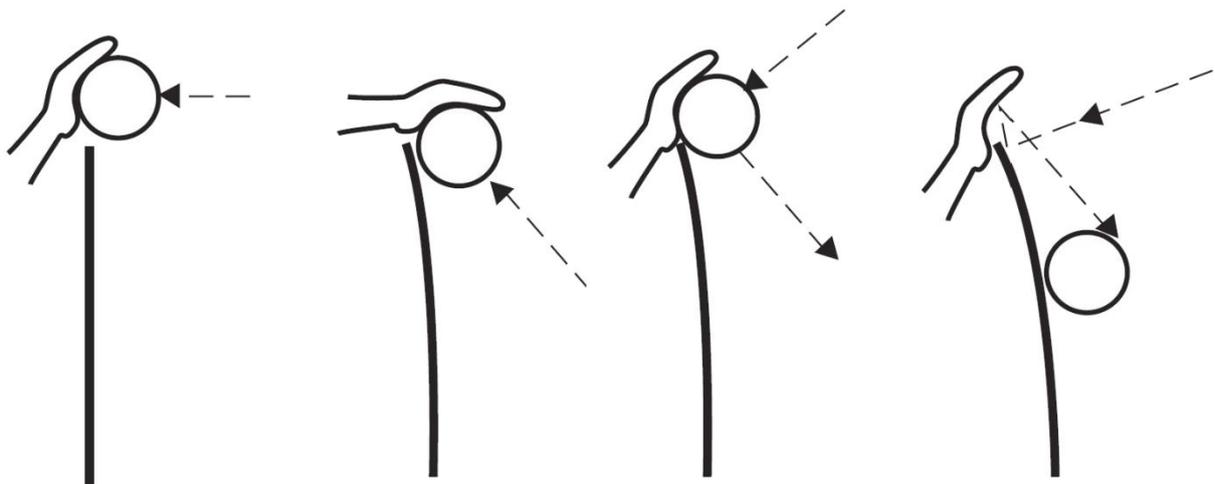
R. 1.1, 1.3, 2.5

Figura 4b - Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio



R. 10.1.2

Figura 5 - Muro effettivo



Palla sopra la rete

Palla sotto il bordo superiore della rete

Palla che tocca la rete

Palla che rimbalza dalla rete

R. 14.1.3

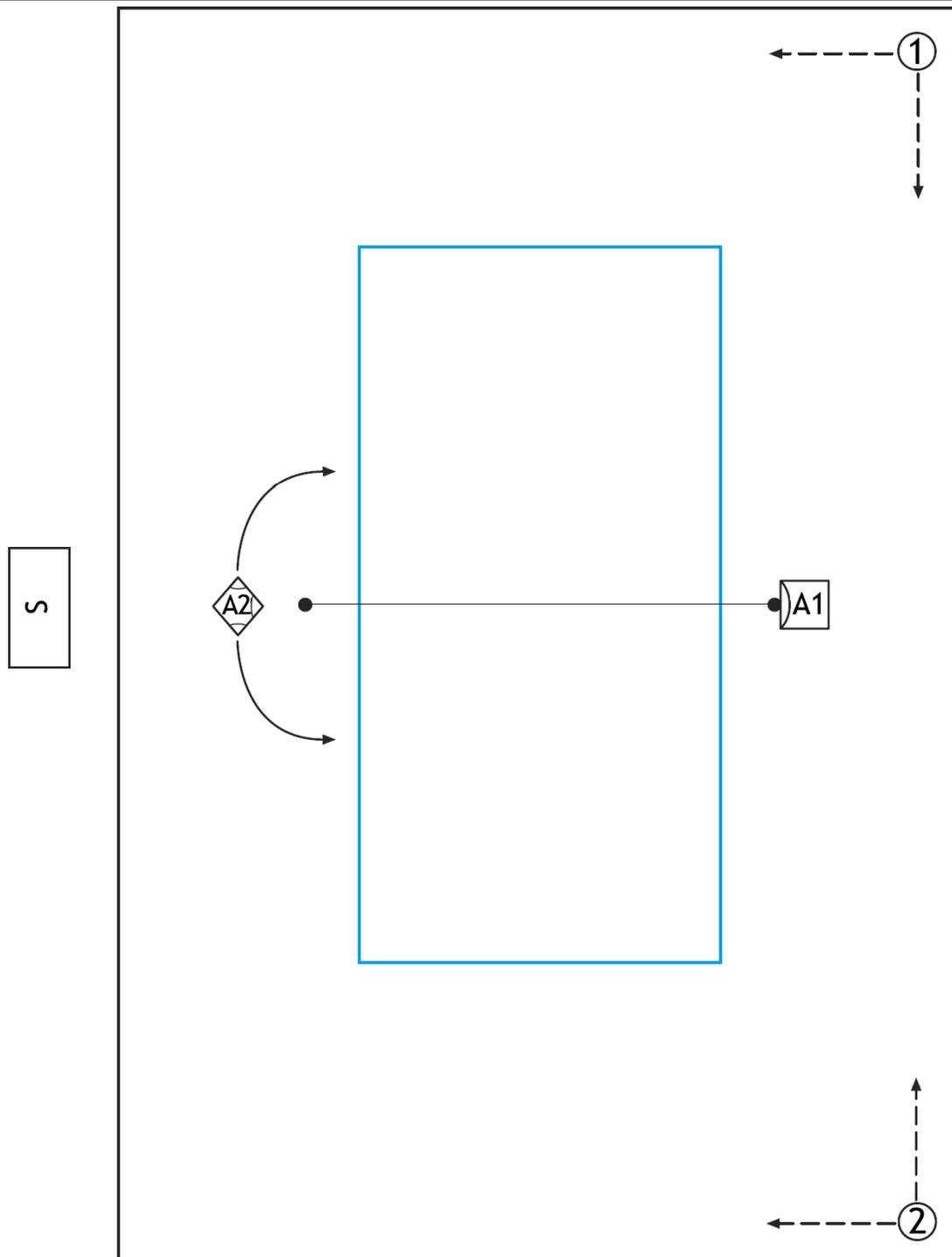
Figura 6 - Avvertimenti e scala delle sanzioni e loro conseguenze

NOTA: l'assegnazione di un cartellino giallo non è una sanzione.

| AVVERTIMENTI E SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA | | | | | |
|--|--------------------------|---------------------------|----------------------------------|---------------------------------|--|
| CONDOTTA | OCCASIONE | TRASGRESSORE | SANZIONE | CARTELLINO | CONSEGUENZA |
| LIEVE CONDOTTA SCORRETTA | Fase 1 | | Non considerata come sanzione | Nessuno | Finalità preventiva, nessuna conseguenza |
| | Fase 2 | Qualsiasi partecipante | | GIALLO | |
| | Qualsiasi ripetizione | | Penalizzazione | ROSSO | Perdita dell'azione |
| CONDOTTA MALEDUCATA | 1° evento | Qualsiasi partecipante | Penalizzazione | ROSSO | Perdita dell'azione |
| | 2° evento | Stesso partecipante | Espulsione | GIALLO + ROSSO insieme | Sedere nell'area della squadra per il set |
| | 3° evento | Stesso partecipante | Squalifica | GIALLO + ROSSO separatamente | Lasciare l'area di gioco per la gara |
| CONDOTTA OFFENSIVA | 1° evento | Qualsiasi partecipante | Espulsione | GIALLO + ROSSO insieme | Sedere nell'area della squadra per il set |
| | 2° evento | Stesso partecipante | Squalifica | GIALLO + ROSSO separatamente | Lasciare l'area di gioco per la gara |
| CONDOTTA AGGRESSIVA | 1° evento | Qualsiasi Partecipante | Squalifica | GIALLO + ROSSO separatamente | Lasciare l'area di gioco 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 | Perdita dell'azione |

R. 16.2, 20.3, 22.3.2.2

Figura 7 - Disposizione del collegio arbitrale



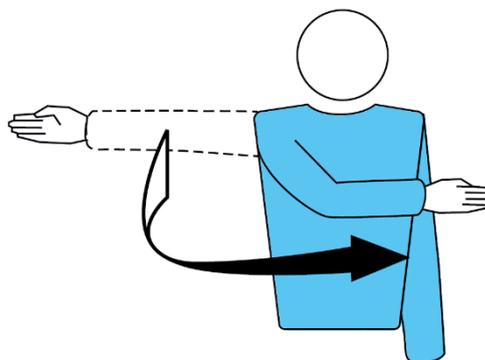
- A1 = 1° Arbitro
- ◊ A2 = 2° Arbitro
- S = Segnapunti
- ② = Raccattapalle (numeri 1-2)

Figura 8 - Segnaletica ufficiale degli arbitri

Legenda: **P** e **S** indicano che il gesto è eseguito secondo le responsabilità proprie dell'arbitro;
P e **S** indicano che il gesto è eseguito solo in situazioni particolari.

8.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.

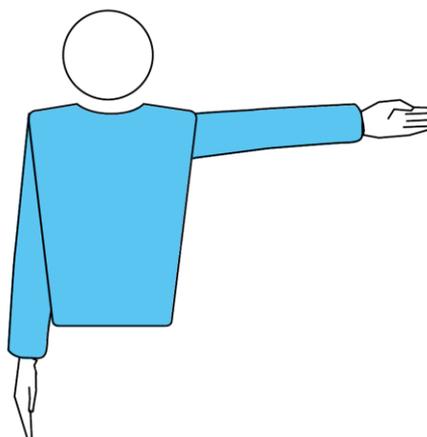


P

R. 12.3, 21.2.1.1

8.2 SQUADRA AL SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.

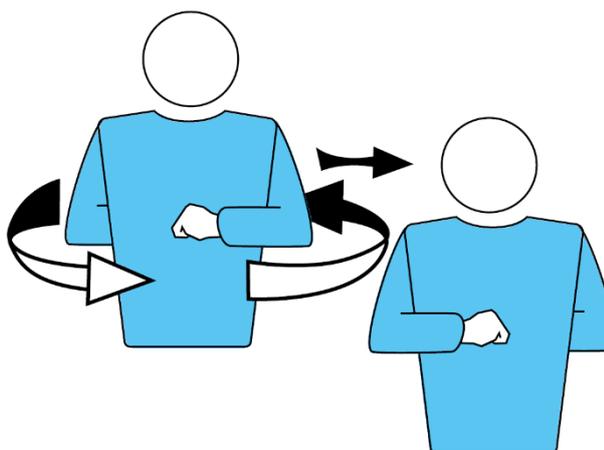


P S

R. 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3

8.3 CAMBIO DEI CAMPI

Portare gli avambracci davanti al petto e dietro la schiena e ruotarli attorno al corpo, tenendo i pugni chiusi.

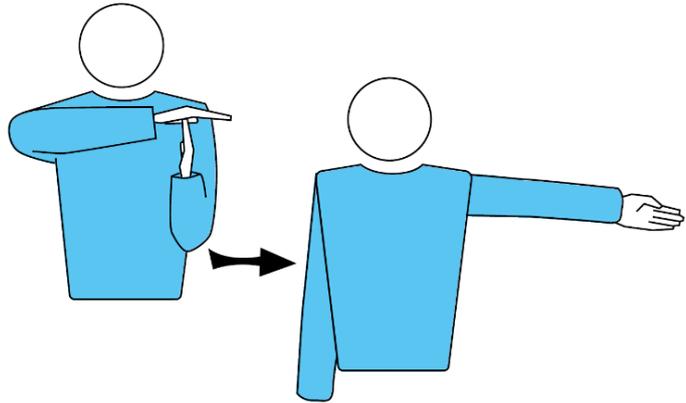


P S

R. 18.2

8.4 TEMPO DI RIPOSO

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



P S

R. 15.4.1, 23.2.5

8.5 SOSTITUZIONE

Fare un movimento circolare degli avambracci l'uno attorno all'altro, tenendo i pugni chiusi.

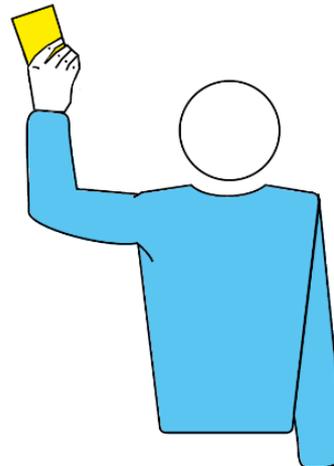


P S

R. 15.5.2, 15.10.1, 23.2.5

8.6a AVVERTIMENTO

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.

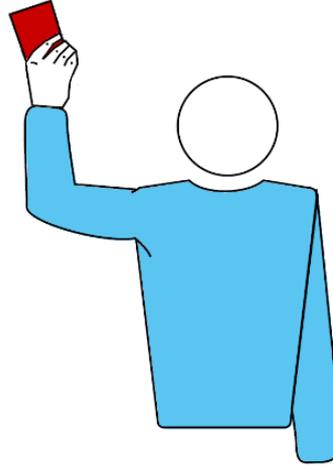


P

R. 20.1, 20.6, 22.3.2.1

8.6b PENALIZZAZIONE

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.

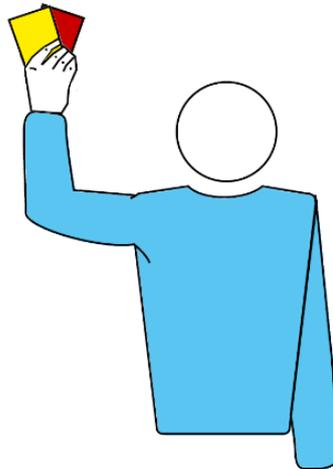


P

R. 20.3.1, 20.6, 22.3.2.2

8.7 ESPULSIONE

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

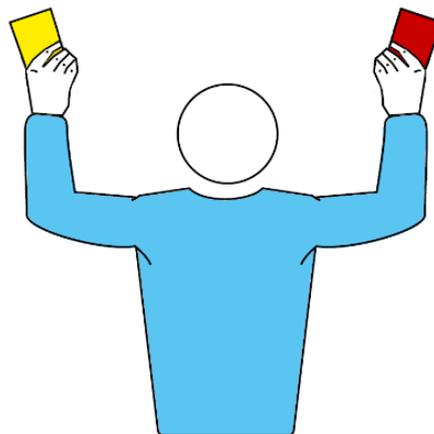


P

R. 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

8.8 SQUALIFICA

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



P

R. 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2

8.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.

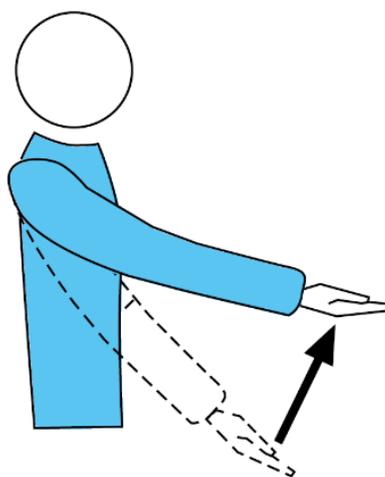


P S

R. 6.2, 6.3.1

8.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

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

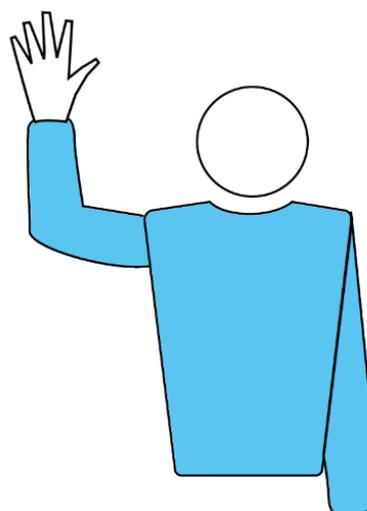


P

R. 12.4.1

8.11 RITARDO AL SERVIZIO

Mostrare cinque dita divaricate.

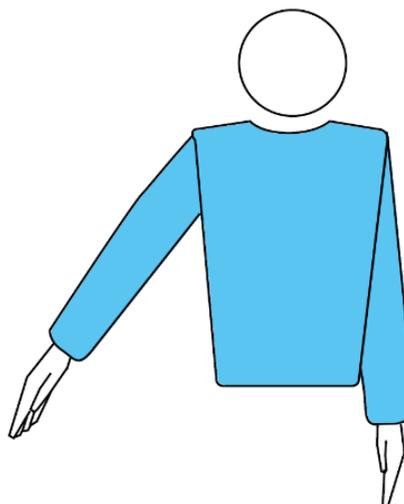


P

R. 12.4.4

8.12 PALLA DENTRO

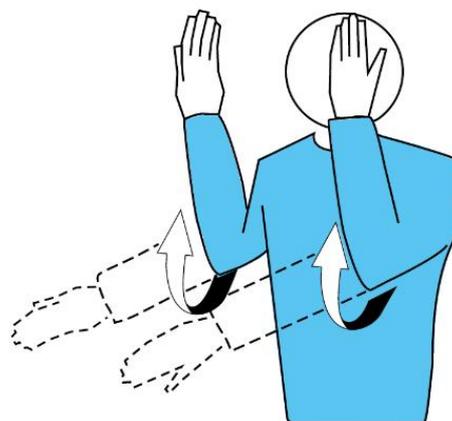
Stendere il braccio e le dita verso il suolo.



R. 8.3, 23.3.2.4

8.13 PALLA FUORI

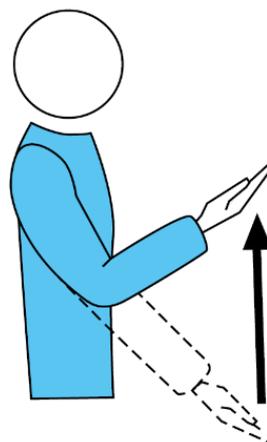
Alzare gli avambracci verticalmente, con le mani aperte e i palmi verso di sé.



R. 8.4, 12.5.2.2, 13.2.2, 14.6.4, 22.3.2.3e, 22.3.2.3f, 23.3.2.3, 23.3.2.5, 23.3.2.6

8.14 TRATTENUTA

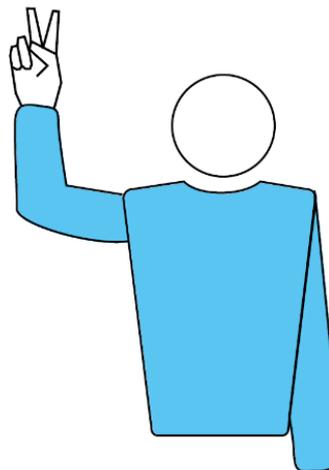
Alzare lentamente l'avambraccio, con il palmo della mano verso l'alto.



R. 9.2.2.3, 9.3.3, 22.3.2.3b

8.15 DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate.

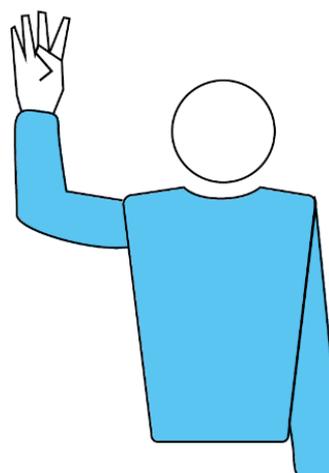


P

R. 9.3.4, 22.3.2.3b

8.16 QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita divaricate.

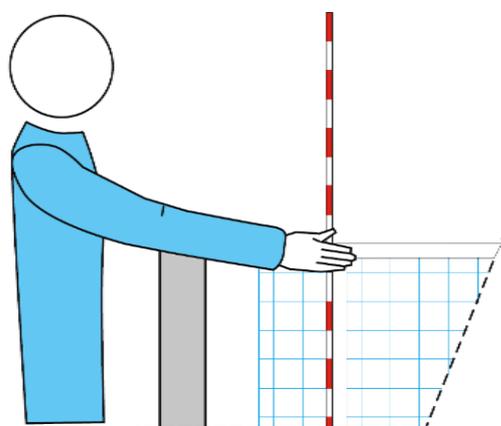


P

R. 9.3.1, 22.3.2.3b

8.17 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.

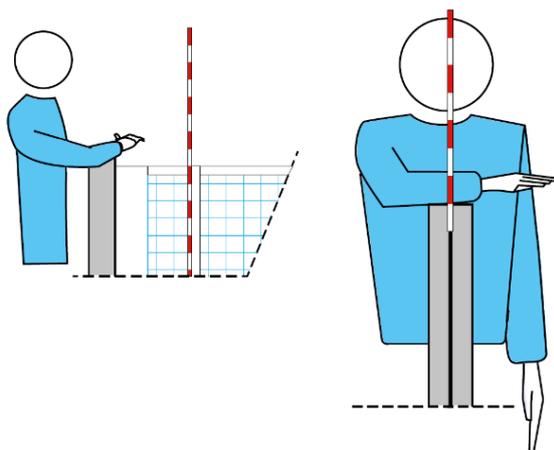


P S

R. 11.4.3, 12.5.2.1, 22.3.2.3c, 23.3.2.2

8.18 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

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

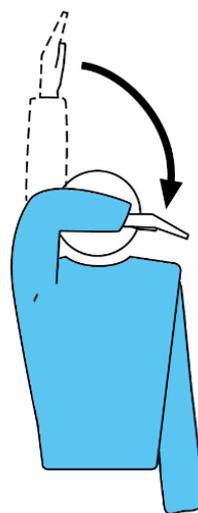


P

R. 11.4.1, 13.2.1, 14.3, 14.6.1, 22.3.2.3c

8.19 FALLO D'ATTACCO

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

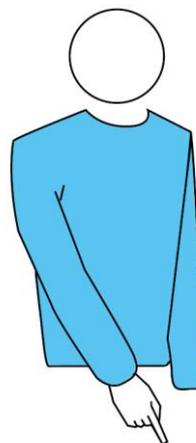


P S

R. 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

8.20 INTERFERENZA A SEGUITO DELLA PENETRAZIONE NEL CAMPO AVVERSO - PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO INFERIORE - 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, 11.2.1, 12.4.3, 22.3.2.3d, 23.3.2.1

8.21 **DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE**

Alzare verticalmente i pollici.



P S

R. 6.1.2.2, 12.4.5, 17.1.1, 17.2, 21.2.3.3a

8.22 **PALLA TOCCATA**

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



P S

R. 14.6.4,

8.23 **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, 22.3.2.2

PARTE 3 - DEFINIZIONI

AREA DI CONTROLLO

L'area di controllo è un corridoio intorno al terreno di gioco e alla zona libera, che include tutti gli spazi fino alle barriere esterne e tutte le aree in esso contenute.

ZONE

Sono sezioni all'interno dell'area di gioco (cioè il terreno di gioco e la zona libera) definite per uno scopo preciso (o con restrizioni speciali) secondo le Regole di Gioco. Comprendono: la zona di servizio e la zona libera.

SPAZIO INFERIORE

È lo spazio delimitato nella sua parte superiore dal bordo inferiore della rete e dalla corda che la fissa ai pali, ai lati dai pali e inferiormente dalla superficie di gioco.

SPAZIO DI PASSAGGIO

Lo spazio di passaggio è delimitato:

- dalla banda orizzontale del bordo superiore della rete;
- dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
- dal soffitto (se presente).

La palla deve essere inviata nel campo avverso attraverso lo spazio di passaggio.

SPAZIO ESTERNO

Lo spazio esterno è tutto lo spazio del piano verticale della rete non compreso nello spazio di passaggio e nello spazio inferiore.

FALLO

- a) Un'azione di gioco contraria alle regole.
- b) Una violazione delle regole differente da un'azione di gioco.

RACCATTAPALLE

È il personale che ha il compito di mantenere la scorrevolezza del gioco fornendo la palla al giocatore al servizio.

RALLY POINT

In base a questo sistema si conquista un punto per ogni azione vinta.

INTERVALLO

Il tempo tra i set. Il cambio dei campi non è da considerarsi un intervallo.

INTERFERENZA

Ogni azione che crea un vantaggio contro la squadra avversaria od ogni azione che impedisce ad un avversario di giocare la palla.

OGGETTO ESTERNO

Un oggetto o una persona che, fuori dal terreno di gioco o vicino al limite della zona libera, rappresenta un ostacolo alla traiettoria della palla. Per esempio: le lampade, il seggiolone arbitrale, l'equipaggiamento televisivo, il tavolo del segnapunti e i pali della rete. Gli oggetti esterni non includono le antenne, dato che sono considerate facenti parte della rete.