



Linee guida per arbitrare il Beach Volley

Stagione agonistica 2025

INDICE

APPLICAZIONE ED INTERPRETAZIONE REGOLE DI GIOCO	1
1. AREA DI GIOCO	1
2. PALI E RETE	2
3. PALLONI	2
4. SQUADRE	3
5. CAPITANI	4
6. FORMULA DI GIOCO	5
7. STRUTTURA DEL GIOCO	6
8. SITUAZIONI DI GIOCO	7
9. GIOCARE LA PALLA.....	7
10. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE.....	8
11. GIOCATORE A RETE	9
12. SERVIZIO.....	10
13. ATTACCO	11
14. MURO	12
15. INTERRUZIONI	12
16. RITARDI DI GIOCO	13
17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO.....	14
18. INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO	16
19. CONDOTTA DEI PARTECIPANTI	17
20. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI	18
21. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE.....	18
22. PRIMO ARBITRO.....	19
23. SECONDO ARBITRO.....	20
24. SEGNAPUNTI	21
25. ASSISTENTE SEGNAPUNTI	22
26. GIUDICI DI LINEA	23
27. SEGNALETICA UFFICIALE	24
PROTOCOLLO DI GARA	26
PROTOCOLLO DI RINUNCIA DELLA GARA.....	28
PROTOCOLLO DI VERIFICA DEL SEGNO.....	33
PROTOCOLLO DI ASSISTENZA MEDICA	37
PROTOCOLLO DI PROTESTA	44
APPENDICE: ALLENATORE.....	51

APPLICAZIONE ED INTERPRETAZIONE REGOLE DI GIOCO

1. AREA DI GIOCO

1. Un giorno prima dell'inizio della manifestazione, i Supervisor, con l'assistenza degli arbitri, controllano le dimensioni, la regolarità e la sicurezza dell'area di gioco e che le attrezzature soddisfino i requisiti previsti dai regolamenti FIPAV.
2. Prima di ogni sessione giornaliera gli arbitri devono controllare che:
 - 2.1 La rete sia perpendicolare al terreno di gioco, la regolarità delle dimensioni del terreno di gioco e della zona libera.

Nota:

- ✓ il terreno di gioco è diviso dalla rete in due quadrati (8x8 m); le diagonali di ogni quadrato devono essere uguali (11,31 m).

- 2.2 L'area di gioco, la sabbia e le attrezzature siano prive di rischi per i giocatori e per gli ufficiali di gara.

Note:

- ✓ le linee perimetrali devono essere prive di rischi; non possono essere accettati occhielli, ancoraggi di metallo, ecc. che devono essere rimossi o messi in sicurezza;
- ✓ il Supervisore Tecnico prende la decisione finale su temperatura e/o condizioni atmosferiche avverse che mettono a rischio la sicurezza.

3. Prima di ogni gara, durante il riscaldamento, gli arbitri devono verificare la simmetria, la sicurezza e le condizioni generali del terreno di gioco e della zona libera.

Nota:

- ✓ durante la gara, il 2° arbitro deve prestare attenzione che la zona libera sia priva da qualsiasi ostacolo che possa provocare un infortunio ai partecipanti alla gara (borracce, telecamera e treppiedi, rastrelli, ecc.).

4. I rastrellatori sono responsabili affinché il campo di gara sia ben livellato; rastrellano il campo durante le interruzioni regolamentari di gioco, tra i set e tra le gare. Sei rastrellatori vengono utilizzati e si posizionano fuori della zona libera come previsto nella Figura 8 delle Regole di Gioco. Due rastrellatori si occupano della zona sotto la rete, due della zona sopra/intorno alle linee del campo e due si occupano della zona di ricezione e la zona di servizio.

Note:

- ✓ lo scopo di questa procedura è:
 - garantire che la sabbia sia livellata all'interno dell'area di gioco e di servizio (la sabbia tende a formare degli avvallamenti nella zona di ricezione e ad essere irregolare nei pressi della rete);
 - garantire che la sicurezza sia uguale per entrambe le squadre;
 - rendere ottimali le condizioni del campo, affinché gli arbitri possano prendere le decisioni corrette (livellare la sabbia nei pressi delle linee perimetrali per facilitare il lavoro dei giudici di linea e degli arbitri, nella valutazione delle palle dentro/fuori);
- ✓ il 2° arbitro è responsabile in assistenza al 1° arbitro del lavoro dei rastrellatori ed insieme ai Giudici di Linea (se presenti) deve monitorare durante la gara le condizioni delle linee del campo e delle attrezzature affinché entrambi i campi siano in eguali condizioni;
- ✓ lo stesso principio si applica per le procedure di annaffiatura che, inoltre, richiedono l'autorizzazione preventiva del Supervisore Tecnico.



2. PALI E RETE

Gli arbitri devono controllare che:

1. L'altezza della rete sia quella prevista dalle regole di gioco (Regola 2.1).

Nota:

- ✓ *prima di ogni gara, dopo che il terreno di gioco è stato livellato e prima del sorteggio, il 2° arbitro verifica l'altezza della rete. Il 1° arbitro rimane nei pressi del 2° arbitro e controlla le operazioni di verifica dell'altezza.*

2. I pali e il seggiolone dell'arbitro devono essere protetti in modo da evitare situazioni di pericolo durante la gara (impatto dei giocatori con superfici dure e taglienti).

Nota:

- ✓ *se gli arbitri ritengono che le protezioni non rispondano a quanto previsto, devono immediatamente avvisare il Supervisore Tecnico, o il Supervisore Arbitrale, o il responsabile di campo assicurandosi che il problema venga risolto.*

3. La lunghezza della rete è 8,5 m. e la distanza dalla linea laterale ai pali montanti è compresa tra 0,7 m e 1 m.

Note:

- ✓ *gli arbitri devono assicurarsi che la rete corrisponda a quanto previsto dai regolamenti FIPAV;*
- ✓ *durante il gioco (soprattutto all'inizio di ogni set), gli arbitri (il GdL corrispondente se presente) devono verificare che le bande laterali siano esattamente perpendicolari alla superficie di gioco sul lato esterno delle linee e le antenne siano posizionate sul bordo esterno di ciascuna banda laterale.*

4. Tutte le attrezzature devono corrispondere a quelle specificate nelle regole. Solo le attrezzature approvate devono essere utilizzate nelle manifestazioni riconosciute dalla FIPAV.

Note:

- ✓ *le attrezzature complementari sono stabilite da apposito regolamento FIPAV;*
- ✓ *durante la gara, il 2° arbitro è responsabile di monitorare che l'acqua sia sempre disponibile per i giocatori.*



3. PALLONI

Gli arbitri devono controllare che:

1. I palloni utilizzati per la competizione siano omologati.

Nota:

- ✓ *i palloni ufficiali di gara sono controllati dal Supervisore Arbitrale; un successivo ed ulteriore controllo viene eseguito dagli arbitri prima di ogni gara.*

Il 2° arbitro è responsabile dei palloni di gara (5) e prima della gara controlla che tutti i palloni abbiano le medesime caratteristiche (colore, circonferenza, peso e pressione).

Insieme al 1° arbitro sceglie i palloni di gara e quello di riserva.

Il 2° arbitro come responsabile dei palloni, coordinerà il loro recupero al termine della gara.

Nota:

- ✓ *i giocatori non hanno il diritto di scegliere i palloni da utilizzare durante la gara.*

2. Un set di palloni (5) di riserva deve essere disponibile in caso di pioggia. Nel caso in cui i palloni diventino eccessivamente pesanti, il 2° arbitro ha la responsabilità di coordinare il processo di sostituzione dei palloni di gara tra i set.



3. Se viene usato il sistema dei 4 palloni previsto dalla Regola 3.3, sei (6) raccattapalle saranno utilizzati e posizionati nella zona libera come previsto dalla Figura 8 delle Regole di Gioco.
4. Prima dell'inizio della gara, i raccattapalle delle posizioni 2 e 5 più quello che si troverà (o in posizione 1 o 4) dalla parte della squadra in ricezione, riceveranno ciascuno un pallone dal 2° arbitro, che consegnerà il quarto pallone al giocatore al servizio. Analogamente nel caso di disputa del terzo set.
5. Durante la partita, quando la palla è fuori gioco:
 - 5.1 se la palla è fuori del campo, sarà presa dal raccattapalle più vicino e immediatamente fatta rotolare al raccattapalle che avrà già consegnato la palla al giocatore al servizio.
 - 5.2 Se la palla è in campo, il raccattapalle più vicino, preferibilmente quello in posizione 3 o 6, deve immediatamente recuperare la palla e farla rotolare al raccattapalle che ha appena consegnato la palla al giocatore al servizio. (La palla è passata tra i raccattapalle facendola rotolare sulla sabbia - non lanciata - quando la palla è fuori gioco, preferibilmente non dalla parte dove si trova il tavolo del segnapunti).
 - 5.3 Nel momento in cui la palla è fuori gioco, affinché il servizio possa essere effettuato senza alcun ritardo, il raccattapalle più vicino al punto del campo in cui il giocatore che andrà a servire uscirà dal campo, dovrà consegnare la palla nelle mani dello stesso, non appena questi lascia il campo. Istruzioni specifiche ai raccattapalle a questo riguardo devono essere impartite e sottolineate durante la riunione pratica.

4. SQUADRE

1. Gli arbitri devono controllare che solo i due giocatori per squadra iscritti a referto prendano parte alla gara.

Nota:

 - ✓ per ogni squadra un giocatore sarà anche il capitano; gli arbitri devono verificare che il capitano sia registrato sul referto prima di iniziare la gara.
2. Gli arbitri devono verificare che entrambi i giocatori delle due squadre siano presenti per prendere parte alla gara. Nel caso in cui un giocatore o una squadra non sia presente, il 2° arbitro ha la responsabilità di informare il competente Supervisore per attivarsi nella ricerca o avere informazioni a tal proposito.
3. Nelle competizioni FIPAV, l'assistenza esterna o di *coaching* non è consentita durante lo svolgimento della gara, tuttavia agli allenatori è consentito di rimanere sul terreno di gioco durante il riscaldamento delle squadre e fino a quando non inizia il Protocollo di gara.

Nota:

 - ✓ nelle manifestazioni FIPAV, le squadre che partecipano alle gare di Beach Volley possono essere dirette da un allenatore/maestro di Beach Volley come previsto dal Manuale del Beach Volley FIPAV (vedi Appendice: Allenatore).
 - ✓ Se una squadra si lamenta con l'arbitro in quanto la squadra avversaria riceve indicazioni da parte dell'allenatore o se gli arbitri si accorgono chiaramente che l'allenatore, che si trova fuori del campo, sta dando indicazioni durante la gara, devono immediatamente mettere al corrente il Supervisore Tecnico. Il Supervisore Tecnico può chiedere agli arbitri di registrare l'evento sul referto nella sezione Osservazioni dello stesso.
4. Alle squadre viene riservata all'inizio della gara un'area (panchine) che deve essere utilizzata per tutta la gara.

Nota:

 - ✓ nel caso insorgano problematiche durante l'assegnazione delle panchine, il 1° arbitro procederà

ad un sorteggio.

5. Le uniformi dei giocatori devono essere conformi alle normative del torneo ed al regolamento FIPAV.

Note:

- ✓ *le uniformi vengono controllate prima dell'inizio del torneo, ma il 1° arbitro deve sempre controllarle, prima dell'inizio di ogni gara, la corrispondenza (comprese le dimensioni, sponsor, accessori e tatuaggi temporanei);*
- ✓ *il 1° arbitro deve verificare che le uniformi non rechino messaggi religiosi, razziali, politici, ecc., in modo che siano conformi alle norme del CIO.*

6. Il 1° arbitro deve controllare che i giocatori indossino il numero corretto (1 o 2), corrispondente alla registrazione sul referto di gara.

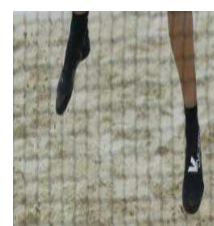
Note:

- ✓ *In caso si verifichi (prima, durante o dopo la gara) che i giocatori indossino uniformi non coerenti (1 o 2) a quanto registrato sul referto, sarà necessario ripristinarle cambiando le uniformi e/o il referto e/o giocatore al servizio. Non sono previste sanzioni;*
- ✓ *in caso di uniformi di uguale colore il 1° arbitro eseguirà un sorteggio (Regola 4.4) per il cambio dell'uniforme.*

7. Il 1° arbitro può autorizzare i giocatori ad indossare calzature (calzini / scarpe).

Nota:

- ✓ *l'utilizzo di calzature può essere opportuno a causa delle condizioni della sabbia o di pericolo di lesioni, ma i giocatori devono comunque ricevere l'autorizzazione del 1° arbitro prima di utilizzare calzini o scarpe.*



8. I giocatori sono liberi di indossare maniche lunghe/leggings, ed il partner non è obbligato ad uniformarsi. Non è necessario che vi sia una motivazione particolare (es. bassa temperatura), come preconditione per indossare tali indumenti.

Nota:

- ✓ *se entrambi i giocatori della squadra decidono di indossare maniche lunghe/leggings durante la gara, tali indumenti dovranno essere dello stesso stile e colore.*

9. Regola 4.5.3: *“I bendaggi compressivi e le imbottiture possono essere utilizzati come protezione o sostegno. Nelle competizioni FIVB queste attrezzature o sottomaglie visibili devono essere dello stesso colore dell'uniforme”*. Nero, bianco o colori neutri possono essere utilizzati.

Note:

- ✓ *Le maniche lunghe come pure le imbottiture non devono essere progettate per fornire un vantaggio sul controllo della palla. Eventuali indumenti (es. scaldamuscoli, ecc.) indossati sotto l'uniforme non devono essere più lunghi dei pantaloncini.*
- ✓ *È consentito ad un solo giocatore della squadra indossare tali indumenti, ma se lo vogliono indossare entrambi devono essere dello stesso colore.*
- ✓ *I giocatori devono indossare l'uniforme di gara dal momento in cui entrano e fino al momento in cui lasciano l'area di gioco.*
- ✓ *I giocatori non possono indossare oggetti, che forniscano loro un vantaggio o che possano essere causa di lesioni a sé stessi o agli altri giocatori.*
- ✓ *i giocatori possono indossare occhiali e lenti a contatto a proprio rischio.*

5. CAPITANI

1. Solo il capitano può parlare con gli arbitri quando la palla è fuori gioco, in conformità a quanto previsto dalla Regola 5.1.2. I giocatori non hanno il diritto di mettere in discussione le decisioni arbitrali, incluse, ad esempio, le azioni eseguite in palleggio. I capitani delle squadre possono solamente chiedere chiarimenti sull'applicazione o l'interpretazione di una regola.

Note:

- ✓ *gli arbitri devono, in ogni momento, avere la consapevolezza di chi siano i capitani;*
- ✓ *la spiegazione fornita dal 1° arbitro, quando necessario, deve essere chiara e concisa, utilizzando la terminologia tecnica corretta, che può eventualmente essere accompagnata da gesti. Non sono*

ammessi ulteriori ritardi ed i giocatori devono essere invitati a riprendere immediatamente il gioco.

2. I Capitani delle squadre hanno il diritto di protestare ufficialmente in merito all'applicazione o l'interpretazione delle regole prima, durante o dopo una gara. Tuttavia è improprio per il 1° arbitro accettare una Protesta ufficiale per azioni di gioco o comportamenti tranne il caso in cui vi sia una possibile errata interpretazione delle Regole del Gioco.

Solo i seguenti tre criteri devono essere considerati per valutare se accettare una protesta ufficiale:

- 2.1 l'arbitro utilizza o fornisce un'errata interpretazione di una Regola di gioco o non assume la corretta decisione in conseguenza dell'applicazione di una regola;
- 2.2 vi sia un errore di punteggio (rotazione o relativo punteggio);
- 2.3 condizioni di gara (meteo, luce, ecc.).

Nota:

- ✓ *gli arbitri devono avere familiarità con tutti gli aspetti del "Protocollo di Protesta", in particolare con l'uso dei due livelli di protesta durante la gara (Livello 1 - risolto al momento della protesta; Livello 2 - risolto dopo la gara).*



3. Il capitano firma il referto e rappresenta la squadra al sorteggio.

6. FORMULA DI GIOCO

1. Gli arbitri devono giudicare i falli e applicare le sanzioni secondo le Regole di Gioco del Beach Volley.
2. Se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo viene sanzionato. Per questo è importante che gli arbitri, non appena si verifica un fallo, fischino e interrompano il gioco. Se entrambi gli arbitri fischiano ed interrompono il gioco, il primo fischio è quello da considerare.
3. Se due avversari commettono due o più falli contemporaneamente, gli arbitri sanzioneranno con un doppio fallo l'azione di gioco e la stessa sarà rigiocata.
4. In caso di dubbio relativo alla sequenza di più falli, una corretta tecnica arbitrale prevede, prima della decisione finale, una rapida interazione tra gli ufficiali di gara.
5. Nel sistema Rally Point Scoring (RPS) il 1° ed il 2° set sono giocati ai 21 punti, con la differenza di almeno due punti. In caso di parità 20-20, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di 2 punti. Il 3° set è giocato ai 15 punti, con la differenza di almeno due punti. In caso di parità 14-14, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di 2 punti.
6. In caso di rinuncia, la squadra perderà la gara con un punteggio set di 0-21, 0-21 e, quindi, di 0-2 la gara (Regola 6.4.1 e 6.4.2).
7. Nel sistema RPS ogni azione o penalizzazione determina l'acquisizione di un punto.
8. Una squadra dichiarata incompleta durante la gara conserva i punti/set acquisiti, mentre alla squadra avversaria verranno assegnati i punti necessari per vincere il set e/o la partita. (Regola 6.4.3).

7. STRUTTURA DEL GIOCO

1. Il sorteggio va effettuato dagli arbitri prima del riscaldamento ufficiale, ma non prima che il segnapunti sia arrivato in campo e pronto a trascriverne il risultato del sorteggio sul referto di gara.

Nota:

- ✓ dopo il sorteggio i capitani devono firmare il referto confermando i dati registrati, in particolare la corrispondenza del numero di maglia (1 o 2) con il rispettivo nome. Essi devono anche confermare, non appena possibile, il loro ordine di servizio e la parte del campo dove iniziano la gara.

- ✓ Dopo il sorteggio, il 2° arbitro comunica le informazioni al segnapunti.



2. Il 2° arbitro, nel caso si rendesse necessario, e previa autorizzazione del Supervisore Arbitrale, esegue il sorteggio tra il 2° e 3° set. Al termine dello stesso comunica tutte le informazioni al segnapunti e al 1° arbitro (Regola 23.2.9 parla solo di segnapunti)
3. È importante che gli arbitri non prolunghino la durata totale del *Protocollo di Gara* (in particolare del riscaldamento ufficiale), evitando così che il torneo accumuli ritardi durante la giornata di gara. La tipologia del *Protocollo di Gara* deve essere comunicata in occasione della Riunione Tecnica. Gli arbitri devono essere sicuri del tempo assegnato e devono assicurarsi che non si verifichino ritardi.

Nota:

- ✓ gli arbitri devono studiare attentamente il “Protocollo di Gara”, in particolare la sua durata totale ed i tempi al suo interno.

4. È molto importante conoscere e rispettare il protocollo soprattutto in presenza di un possibile *forfait* per la mancanza di una squadra sul terreno di gioco. L’arbitro non deve presumere il *forfait* di una squadra per il solo fatto che non era presente in precedenza. Bisogna assicurarsi che il referto sia compilato prima di consentire a chiunque di firmarlo. Informare il Supervisore Tecnico in caso di possibile *forfait*. (Dovrebbe essere effettuato il sorteggio; i giocatori presenti devono essere informati dell’orario ufficiale del riscaldamento che inizia e finisce con il fischio dell’arbitro. Quando il fischio dell’arbitro indica alle squadre che la partita ha inizio, se una squadra è incompleta sarà dichiarato il *forfait* della stessa).

Nota:

- ✓ il 1° arbitro deve seguire le istruzioni del Supervisore, soprattutto in circostanze eccezionali, informando il collegio arbitrale e il personale di servizio. Gli Arbitri in ogni momento devono seguire le procedure definite nel “Protocollo di Rinuncia della gara”.

5. In campo devono sempre trovarsi due giocatori; non sono previste sostituzioni o rimpiazzi.
6. I giocatori possono assumere qualsiasi posizione all’interno del proprio campo (non esiste il fallo di posizione al momento del servizio).

Nota:

- ✓ il 2° arbitro può, al momento del servizio, guardare entrambe le squadre al fine di collaborare con il 1° arbitro, ma deve farlo garantendo il controllo principale della squadra in ricezione.

7. Se un giocatore serve non rispettando il corretto ordine di servizio, la squadra può essere sanzionata con la perdita del servizio (o eventualmente dei punti acquisiti) solamente nel caso in cui la segnalazione dell’ordine di servizio da parte del segnapunti e degli arbitri sia stata corretta.

Nota:

- ✓ se la corretta procedura di segnalazione del giocatore al servizio non è stata attuata (ad esempio: segnalazione in ritardo o segnalazione non corretta da parte del segnapunti), l’ordine di servizio viene semplicemente corretto e la squadra conserva tutti i punti acquisiti.

8. SITUAZIONI DI GIOCO

1. La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio, autorizzato dal 1° arbitro.
2. La palla è fuori gioco dal momento in cui uno degli arbitri fischia. Gli arbitri devono fischiare al momento del verificarsi di un fallo.
3. Gli arbitri devono ricordare che il segno della palla può essere completamente fuori, ma la palla è dentro nell'eventualità che abbia toccato la linea prima di cadere oltre la stessa.

Note:

- ✓ *l'arbitro deve ricordare che, data la natura del terreno di gioco, spesso accade che la linea si sposti perché la palla, nel cadere nelle sue vicinanze, muove la sabbia e di conseguenza anche la linea. Pertanto in queste circostanze è necessario prestare la massima attenzione;*
- ✓ *A parte quanto stabilito dal Protocollo di Verifica del Segno (se in fase di implementazione), i capitani delle squadre non hanno il diritto di insistere affinché l'arbitro esegua una verifica del segno della palla. Solo se esiste un significativo dubbio sulla valutazione di palla dentro o fuori, il 1° arbitro può decidere di iniziare un "Protocollo di Verifica del Segno" della palla rispettando scrupolosamente quanto previsto dal Protocollo stesso.*

4. La palla è fuori quando attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa e viene segnalata dall'arbitro con il dito indice che punta la linea centrale.

Nota:

- ✓ *il 2° arbitro è responsabile nel sanzionare la palla recuperata completamente nel campo avversario sotto la rete.*

9. GIOCARE LA PALLA

1. Durante l'azione di gioco (ad eccezione del servizio), i giocatori hanno il diritto di giocare la palla oltre la loro zona libera e sopra il tavolo del segnapunti in tutta la sua estensione.

Nota:

- ✓ *Ad eccezione della Regola 10.1.2, ciò limita i giocatori a recuperare la palla al di fuori della propria zona libera e sopra il tavolo del segnapunti, inclusa la parte del tavolo segnapunti posizionato nella metà del campo avversario.*

2. Ogni squadra ha diritto a tre colpi per inviare la palla nel campo avverso. Se i due giocatori toccano la palla contemporaneamente questi sono considerati due tocchi (eccetto a muro) ed uno dei due giocatori può toccare la palla per eseguire il terzo tocco di squadra.
3. 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.
4. Se la palla termina "fuori" dopo un contatto simultaneo al di sopra della rete, il fallo è attribuito alla squadra che si trova nel campo opposto. Nel caso in cui dopo il contatto simultaneo la palla tocchi l'antenna, l'azione va rigiocata e l'arbitro sanzionerà un "doppio fallo".

Nota:

- ✓ *questa tipologia di azione deve sempre essere valutata con molta attenzione perché è importante percepire se c'è stato un contatto simultaneo o i tocchi sono avvenuti in momenti diversi.*

5. Se avviene un contatto simultaneo tra due avversari con la palla al di sopra della rete e questa azione causa una "palla trattenuta", anche se il contatto è completato sopra il campo avversario, il gioco continua.
6. All'interno dell'area di gioco ad un giocatore non è permesso avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature/oggetti come supporto per toccare la palla.
7. La palla può essere colpita con qualsiasi parte del corpo (ad eccezione del servizio).

8. La palla deve essere colpita, non fermata o lanciata. Essa può rimbalzare in qualsiasi direzione. Eccezioni: vedi regole 9.2.2.1 e 9.2.2.2.
9. Durante l'azione di palleggio, la palla deve essere giocata con un unico movimento rapido. Non si deve verificare alcun spostamento della palla verso il basso, mentre si trova nelle mani del giocatore, e la palla non deve visibilmente fermarsi nelle mani dello stesso.

Note:

- ✓ *tecnicamente in TUTTE le azioni di palleggio la palla, mentre è a contatto con le mani del giocatore, viene fermata e si muove anche verso il basso; la rapidità di questa azione determina se il "movimento verso il basso" o "la lunghezza del contatto" siano significativamente percepibili da rendere l'azione fallosa;*
 - ✓ *sono possibili varie tecniche per alzare e per passare la palla nel beach volley: l'arbitro deve concentrarsi sul momento del contatto con la palla e sul momento dell'uscita della stessa, valutando la durata del contatto e l'eventuale doppio tocco (che non è indicato dalla rotazione della palla, ma dal fatto che sia percepibile il contatto in tempi diversi tra le due mani con la palla);*
 - ✓ *l'arbitro deve applicare lo stesso criterio di valutazione dei doppi tocchi e delle palle trattenute. Deve porre particolare attenzione alla durata del contatto mano-palla; in generale, lo stesso criterio di valutazione dovrebbe essere mantenuto non solo all'interno della singola gara, ma giorno per giorno e nelle varie manifestazioni.*
10. In azione di difesa, su *attacco forte*, il contatto con la palla può essere momentaneamente esteso, anche quando viene giocata con le dita delle mani rivolte verso l'alto (come in palleggio) ma non con le dita delle mani rivolte verso il basso (come a cucchiaino). Una buona indicazione per valutare un *attacco forte* è il tempo di reazione del giocatore in difesa; se è tale da consentire un cambio di posizione per difendere la palla con molta probabilità l'attacco non è forte. Ad ogni modo gli arbitri devono essere sicuri al 100% prima di sanzionare un fallo.

Note:

- ✓ *questo criterio valutativo può essere applicato anche sul secondo tocco di una squadra, se il tocco da parte del muro era lieve e la palla non subisce sostanziali modifiche di traiettoria e velocità (pertanto è ancora da considerarsi un "attacco forte") o su azione difensiva (primo tocco di squadra) quando la palla proviene da un muro avversario;*
 - ✓ *per valutare un "attacco forte" non bisogna essere influenzati da come il giocatore esegue l'attacco ("salta" o "con i piedi per terra", ecc.).*
11. Nel primo tocco di squadra (*non eseguito in palleggio*) si possono verificare tocchi rapidi e consecutivi che non costituiscono fallo se si verificano all'interno della stessa azione.

Nota:

- ✓ *i tocchi rapidi e consecutivi sono ammessi anche con le mani aperte ("in palleggio") se la palla proviene da un "attacco forte".*

10. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

1. La Regola 10.1.2 dà il diritto di giocare la palla dalla zona libera avversaria, a condizione che attraversi il piano verticale della rete parzialmente o totalmente al di fuori dello spazio di passaggio durante il primo tocco di squadra, ad eccezione del servizio. Il 2° arbitro ed il Giudice di Linea devono interpretare correttamente questa regola: durante la gara, devono muoversi correttamente permettendo al giocatore il regolare recupero della palla in direzione del proprio campo. Se la palla attraversa il piano verticale della rete, all'interno dello spazio di passaggio verso la zona libera avversaria, nel momento in cui il giocatore tocca la palla gli arbitri devono fischiare "palla fuori" e mostrare la relativa segnaletica ufficiale. Se la palla passa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente fuori dello spazio di passaggio durante il servizio, o durante il secondo o terzo tocco della squadra, l'arbitro dalla parte di dove si verifica tale azione, dovrà fischiare il fallo.

Nota:

✓ “fuori dalle antenne” è definita la palla che oltrepassa completamente al di fuori o parzialmente al di fuori (ad esempio: sopra) delle antenne. Quando una palla passa tra i cavi che collegano la rete al palo senza toccarli, il gioco deve continuare perché questa zona è considerata come parte dello spazio esterno di passaggio.

2. La palla che tocca la rete all'interno delle antenne senza toccarle, può essere rigiocata nel limite dei tocchi ancora a disposizione della squadra.

11. GIOCATORE A RETE

1. Un giocatore può entrare nello spazio avversario, terreno di gioco e/o zona libera, a condizione che ciò non interferisca con il gioco degli avversari (Regola 11.2).
2. L'interferenza sotto la rete è primariamente una competenza del 2° arbitro. Il contatto fisico tra giocatori non costituisce sempre fallo. Se il contatto è accidentale e non interferisce con il gioco non è fallo.
3. L'interferenza è un fallo di gioco che può verificarsi anche senza contatto fisico tra i giocatori (cioè viene effettuato un tentativo): in questo caso l'arbitro deve valutare se l'azione compromette la possibilità di continuare a giocare la palla.
4. Un'interferenza può essere sanzionata indipendentemente dalla posizione del giocatore sul campo di gioco o all'interno della zona libera. L'arbitro può, in alcuni casi, valutare se un giocatore volontariamente modifica la propria posizione al fine di interferire con il giocatore avversario che tenta di giocare la palla. Questo è un fallo.
5. *Si richiama l'attenzione sulla regola relativa al contatto del giocatore con la rete: “Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla (Regola 11.3.1) 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”.*
6. L'azione di giocare la palla è qualsiasi azione eseguita dai giocatori in prossimità di essa, nel tentativo di giocarla, anche se non c'è stato alcun contatto con la palla stessa.

Occorre prestare attenzione alle seguenti situazioni:

- a) se la palla nell'impatto con la rete, sposta la stessa in maniera tale da colpire un giocatore che si trova nel proprio campo, non è da considerarsi fallo (Regola 11.3.3);
 - b) il contatto della rete con i giocatori causato da una significativa alterazione della sua forma normale dovuta al vento, non deve essere considerato un fallo e il gioco deve continuare;
 - c) il contatto accidentale dei capelli con la rete non deve essere considerato un fallo, a meno che tale azione comprometta la possibilità, da parte della squadra avversaria, di continuare a giocare la palla o interrompa lo scambio (ad esempio quando la coda si aggroviglia nella rete).
7. *Un giocatore interferisce con il gioco dell'avversario quando:*
 - a) *utilizza la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;*
 - b) *si avvantaggia slealmente sull'avversario toccando la rete;*
 - c) *esegue azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;*
 - d) *afferra o trattiene la rete.*

Il verificarsi di una di queste condizioni comporta che l'azione venga sanzionata come:



- **FALLO DI RETE** se l'azione è una "interferenza per contatto della rete", oppure
 - **INTERFERENZA** se l'azione comporta "l'interferenza nello spazio e nel campo avverso".
8. Si richiama l'attenzione degli arbitri sul fatto che i cavi di collegamento della rete con i pali non sono considerati facenti parte della rete stessa. Così, se un giocatore tocca la parte esterna della rete (banda superiore fuori delle antenne, cavi, pali, ecc.), questo non può essere considerato un fallo di rete, a meno che questo modifichi l'integrità strutturale della rete stessa, o sia usata come supporto da parte del giocatore per colpire la palla.
 9. L'azione di un giocatore che si dirige intenzionalmente verso la palla e la tocca attraverso la rete quando è nel campo della squadra avversaria, non consentendo alla squadra avversaria di giocare la palla, sarà sanzionata come tocco fallosa di rete. Viceversa, se una palla colpisce un giocatore, che non ha cercato di toccare intenzionalmente la palla attraverso la rete, l'azione non deve essere considerata fallosa.
 10. Il gioco in prossimità della rete è di fondamentale importanza e, quindi, gli arbitri devono essere particolarmente attenti nella valutazione di tali azioni, soprattutto nei casi in cui la palla tocchi le mani del giocatore a muro.
- Nota:**
- ✓ *questa attenzione è basilare quando la palla, dopo aver colpito il muro, viene inviata al di fuori del campo oppure viene mantenuta in gioco: in questo caso il tocco di muro rappresenta il primo tocco di squadra.*
11. Al fine di facilitare la collaborazione dei due arbitri, la ripartizione dell'attenzione deve essere la seguente: il 1° arbitro - dopo aver valutato il tocco d'attacco/muro sopra la rete - primariamente (ma non esclusivamente) concentrerà la propria attenzione sull'intera lunghezza della rete (dalla banda superiore a quella inferiore) dal lato della squadra in attacco e il 2° arbitro primariamente (ma non esclusivamente) dal lato della squadra a muro.

12. SERVIZIO

1. Una volta che una squadra ha determinato l'ordine di servizio, questo deve essere mantenuto per l'intero set. L'Assistente segnapunti deve essere in possesso di palette numerate (1 e 2) per indicare il corretto ordine di servizio e dovrebbe correggere ogni giocatore non corretto al servizio, prima dell'autorizzazione dello stesso e del colpo di servizio. Di conseguenza, un fallo di servizio non dovrebbe mai verificarsi tranne il caso in cui un giocatore insista nel voler servire.

Questo è fallo di servizio e viene sanzionato.

Note:

- ✓ *se la corretta procedura per indicare un errato giocatore a servizio non è stata attuata (ad esempio: segnalazione tardiva o indicazione non corretta del segnapunti) l'ordine di servizio viene corretto e le squadre mantengono i punti acquisiti e sarà solo ristabilito l'esatto ordine di servizio;*
- ✓ *questa procedura è valida solo se il giocatore, che ha servito erroneamente, è un componente della squadra che doveva servire. Se serve un giocatore della squadra errata, il gioco deve essere interrotto e l'azione deve essere rigiocata. Questo di solito si verifica all'inizio del set.*



2. Il giocatore al servizio non deve necessariamente iniziare la preparazione per il servizio nella zona di servizio. Al momento del colpo di servizio o stacco per un servizio in

salto, il giocatore deve però trovarsi all'interno della zona di servizio. Il piede del giocatore a servizio non può andare sotto la linea di fondo campo. Dopo il servizio, il giocatore può ricadere fuori dalla zona di servizio, o all'interno del campo.

Non è necessario, per il giocatore al servizio, essere nella zona di servizio per ricevere la palla o per essere autorizzato al servizio dal 1° arbitro; dovendo comunque prevalere il buon senso, il 1° arbitro si assicurerà che entrambe le squadre siano pronte.

Nota:

- ✓ *se il giocatore al servizio si sposta nella zona di servizio subito dopo la fine dell'azione di gioco e il tempo intercorso tra la fine dell'azione precedente e il fischio per il successivo servizio è inferiore ai 12 secondi, l'arbitro può consentire al giocatore eventuali azioni di preparazione del servizio all'interno dei 12 secondi. Tuttavia, se il giocatore al servizio avvia qualsiasi azione (cioè pulire gli occhiali, parlare con il compagno di gioco, livellare la sabbia con i piedi, ecc.) prima che inizi ad avvicinarsi alla zona di servizio, l'arbitro deve assicurarsi che il giocatore accetti la palla non appena si avvicina alla stessa. Rifiutare la palla o ignorare il passaggio della palla da parte del raccattapalle, sono da considerarsi comportamenti da sanzionare come ritardi.*

3. Gli Arbitri devono ricordare che la linea di fondo campo può muoversi perché un giocatore nella fase di servizio calcia o spinge la sabbia. Pertanto, il movimento della linea non rappresenta necessariamente un fallo.
4. Un giocatore ha un solo tentativo per eseguire il servizio (Regole 12.4.6, 12.4.7).

Nota:

- ✓ *molti giocatori si passano la palla da una mano all'altra prima del lancio effettivo per eseguire il servizio. Il 1° arbitro deve comprendere chiaramente e attentamente l'intenzione del giocatore.*

5. Una palla di servizio che tocca la rete non rappresenta un fallo.
6. Il 1° arbitro deve prestare attenzione al fallo di velo durante l'esecuzione del servizio e avvertire (ammonire) la squadra tramite il capitano, se ritiene che il velo sia intenzionale.

13. ATTACCO

1. L'azione della mano aperta che colpisce la palla con le dita ("pallonetto") dirigendola nel campo avversario è considerata fallosa. È permesso toccare la palla con la punta delle dita o con le nocche.

Note:

- ✓ *in caso di tocco della palla con le dita, queste devono essere unite e rigide;*
- ✓ *occorre prestare attenzione quando un giocatore, nel tentativo di contrastare la palla, la tocca prima con le dita e quindi la spinge sul muro causando una "palla trattenuta" sopra il bordo superiore della rete. Questo primo contatto è falloso e deve essere sanzionato. Se i giocatori di entrambe le squadre colpiscono la palla contemporaneamente, causando una palla trattenuta (sopra la rete), questo non è un fallo e il gioco può continuare.*



2. Un colpo di attacco iniziato nel campo dell'attaccante è spesso concluso appena oltre la rete. Gli arbitri devono fare attenzione: se la palla non viene trattenuta o lanciata e il contatto è iniziato nel campo dell'attaccante, questo non è fallo.

Inoltre quando due giocatori si contendono la palla sopra la rete, e il contatto è prolungato, il contatto finale può, in pratica, essere oltre il piano verticale della rete (cioè sopra il campo dell'avversario). A meno che questo non diventi una seconda azione, si ribadisce ancora una volta che non sarà penalizzata come fallo.

3. È fallo completare un attacco su servizio se la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.
4. Un giocatore può completare un attacco in palleggio "sia in avanti che indietro" ma la palla dovrà avere una traiettoria perpendicolare all'asse delle spalle.

Nota:

- ✓ *la linea delle spalle, per la valutazione della traiettoria della palla, deve essere valutata al momento dell'esecuzione del palleggio. I giocatori devono posizionarsi con le spalle prima che avvenga il contatto.*

14. MURO

1. Il muro è una azione eseguita da uno o più giocatori che si trovano in prossimità della rete per intercettare la palla proveniente dall' avversario con una parte del corpo al di sopra del bordo superiore della rete stessa. Il tocco è considerato muro anche se il giocatore viene colpito in una parte del corpo al di sotto del bordo superiore della rete.
2. Il tocco del muro è considerato come un tocco di squadra.
3. Il giocatore che tocca la palla a muro può eseguire il successivo tocco (R.14.4.2) che deve essere considerato come il secondo tocco di squadra (R.14.4.1).

Nota:

- ✓ *non è consentito effettuare il muro sul servizio avversario.*



15. INTERRUZIONI

1. Un'interruzione è il tempo tra il termine di un'azione di gioco e il fischio del 1° arbitro per l'autorizzazione del successivo servizio. Le uniche interruzioni regolamentari sono i tempi di riposo.

Nota:

- ✓ *durante le interruzioni regolamentari (compresi i TTO) e gli intervalli tra i set, i giocatori devono andare presso la panchina loro assegnata all'inizio della gara.*

2. Ogni squadra ha diritto ad un *tempo di riposo* per set. La durata del *tempo di riposo* è di 30 secondi, che non possono essere ridotti.

Note:

- ✓ *il tempo decorre dal momento del fischio accompagnato dalla segnaletica ufficiale dell'arbitro;*
- ✓ *l'arbitro deve considerare queste tempistiche per il tempo di riposo:*
 - 15 secondi "convenzionali" per lasciare il terreno di gioco;
 - 30 secondi di durata effettiva del tempo di riposo;
 - il 2° arbitro ai 45 secondi fischia il termine del tempo di riposo ed indica il rientro in campo;
 - il 2° arbitro deve attivarsi affinché i giocatori rientrino in campo;
 - 15 secondi per rientrare sul terreno di gioco ed iniziare di nuovo la gara;
 - il totale del tempo trascorso dalla richiesta di tempo di riposo alla ripresa del gioco non deve superare un minuto.



3. I Capitani delle squadre possono richiedere il *tempo di riposo* quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione al servizio. I Capitani devono usare l'appropriato segnale con le mani per la richiesta del *tempo di riposo*; se il Capitano non mostra il segnale con le mani per la richiesta del *tempo di riposo*, l'arbitro deve ignorare tale richiesta e riprendere immediatamente il gioco.
4. Gli arbitri devono accettare la richiesta di tempo di riposo solo dal capitano. Tale richiesta effettuata dal non capitano deve considerarsi "impropria". Va respinta, senza sanzione se non è ripetuta.

Note:

- ✓ *non esiste una regola che impedisca una richiesta legittima da parte del capitano durante la stessa interruzione; in tal caso, gli arbitri possono accettare la richiesta di tempo di riposo del capitano.*

5. Non è permesso richiedere una qualsiasi interruzione regolamentare di gioco dopo che

una richiesta è stata rigettata e sanzionata con un avvertimento per ritardo di gioco durante la stessa interruzione (cioè prima della fine della successiva azione di gioco completata).

Nota:

- ✓ le richieste improprie che influiscono o ritardano la ripresa del gioco devono essere sanzionate. Gli arbitri devono conoscere il significato di "richiesta impropria" (vedi regola 15.5).

6. Nel 1° e 2° set è concesso un *Tempo di Riposo Tecnico* (TTO) che si autorizza quando la somma dei punti di entrambe le squadre è 21 punti.

Note:

- ✓ l'Assistente segnapunti segnala l'inizio e il termine del TTO con l'uso del cicalino/campana, con le squadre che seguono la stessa procedura utilizzata per il tempo di riposo. In caso di assenza dell'avvisatore sonoro, il 2° arbitro fischia l'inizio e la fine del TTO (vedi punto 2);
- ✓ al termine del TTO, non appena le squadre iniziano il loro rientro in campo, il 2° arbitro fischia e segnala il cambio di campo.

16. RITARDI DI GIOCO

1. Esempi di ritardi di gioco sono:

- a) prolungare l'intervallo di 12 secondi tra uno scambio e il successivo senza autorizzazione;
- b) il tentativo di rallentare il ritmo della gara;
- c) discutere con gli arbitri su azioni di gioco o comportamenti scorretti;
- d) le discussioni prolungate da parte dei Capitani delle squadre con gli arbitri sulla interpretazione e/o applicazione delle regole di gioco, oppure il non riprendere immediatamente il gioco dopo che gli arbitri hanno dato loro una spiegazione;
- e) prolungare la durata dei tempi di riposo o ritardare i cambi di campo;
- f) ripetere richieste improprie nella stessa gara;
- g) le ripetute richieste di conoscere il numero di tempi di riposo utilizzati.

Nota:

- ✓ molte e differenti possono essere le tattiche utilizzate dai giocatori per rallentare il ritmo della gara. Gli arbitri devono essere sempre molto attenti ad identificarle e ad evitare che si possano concretizzare. Gli arbitri devono essere coerenti nell'applicazione delle sanzioni.

2. Gli Arbitri devono insistere con i giocatori tra un punto e l'altro affinché prendano posizione tempestivamente per la ripresa del gioco. Il tempo tra il termine di un'azione e l'inizio della successiva è di massimo 12 secondi. Tuttavia, questo tempo può essere esteso a 15 secondi, su autorizzazione del Supervisore Tecnico nel caso in cui venga ufficialmente dichiarato lo stato di avverse condizioni atmosferiche, come ad esempio nel caso di elevato grado di umidità o di temperatura elevata. Il tempo tra uno scambio e il successivo può essere ridotto se entrambe le squadre sono pronte.

Note:

- ✓ il 1° arbitro potrà consentire un ritardo tra due scambi solo se la ripresa del gioco rappresentasse un pericolo per la sicurezza dei partecipanti alla gara o diminuisse l'immagine della gara. La regola dei 12 secondi vale soprattutto per i giocatori che ritardano a prendere posizione per eccessive comunicazioni con il compagno, uso di asciugamani, pulizia degli occhiali, ecc.;
- ✓ i giocatori dovrebbero posizionarsi direttamente nelle rispettive posizioni, ma se desiderano utilizzare un asciugamano, pulire gli occhiali, ecc. devono farlo subito dopo il termine dell'azione di gioco in modo da posizionarsi nelle rispettive posizioni di servizio/ricezione in circa 8 secondi al massimo;
- ✓ il 1° arbitro deve inizialmente, in caso di ritardi di modeste entità tra le azioni di gioco, procedere con avvertimenti verbali (invitando le squadre a prendere le rispettive posizioni), ma il ripetersi dei ritardi deve essere sanzionato.
- ✓ una salvietta/asciugamano per la pulizia degli occhiali da sole deve essere appesa ai pali/corda della rete su ciascun lato del campo (accanto al 1° e al 2° arbitro), dedicata a ciascuna squadra,



in modo da poter essere utilizzata rapidamente se necessario, per evitare ritardi durante la partita. La squadra che occupa la panchina sul lato sinistro del tavolo del segnapunti, deve cambiare lato del campo accanto al 2° arbitro e utilizzare la salvietta/asciugamano solo se necessario, senza alcun ritardo. Viceversa l'altra squadra dovrà cambiare campo dalla parte del 1° arbitro. Nessuna salvietta/asciugamano per la pulizia degli occhiali da sole deve essere fornita dai giudici di linea e/o dagli arbitri ai giocatori. Se un giocatore si avvicina alla panchina della squadra o a un raccattapalle per utilizzare la salvietta/asciugamano in dotazione agli stessi, l'azione deve essere sanzionata come ritardo. Nuove salviette/asciugamani puliti devono essere disponibili per ogni partita.

- ✓ *Gli Arbitri devono respingere ogni tentativo da parte dei capitani delle squadre di iniziare discussioni sulle decisioni che coinvolgono le azioni di gioco o condotte scorrette.*

Nota:

- ✓ *nel caso in cui i capitani insistano, il 1° arbitro deve immediatamente sanzionare la squadra per il ritardo.*

3. Gli arbitri, quando forniscono una spiegazione sull'applicazione o interpretazione di una regola al capitano di una squadra, devono essere chiari e concisi, utilizzando una terminologia tecnica corretta e accompagnandola in caso con la segnaletica ufficiale.

Nota:

- ✓ *ulteriori ritardi non sono consentiti ed i giocatori devono immediatamente essere invitati a riprendere la gara. Nel caso in cui non siano d'accordo con la spiegazione che hanno ricevuto, hanno il diritto di avviare immediatamente un Protocollo di Protesta.*

4. Il primo ritardo di un giocatore della squadra durante la gara è sanzionato con un avvertimento per ritardo di gioco (cartellino giallo).

Nota:

- ✓ *il 2° arbitro, prima dell'inizio di ogni set, verifica la compilazione del referto di gara per il set successivo da parte del segnapunti. In particolare, deve verificare che il segnapunti abbia compilato il referto apponendo una X nel riquadro dell'Avvertimento nella sezione Sanzioni per ritardo di gioco, per quella squadra ed in quel set.*

5. Il secondo e i successivi ritardi di gioco per qualsiasi motivo durante la gara vengono sanzionati con una penalizzazione per ritardo di gioco (cartellino rosso).

Nota:

- ✓ *il 2° arbitro deve informare il 1° arbitro nel caso sia stato già assegnato un ritardo di gioco a quella squadra.*

6. In conformità alla Regola 15.5.4, "la prima richiesta impropria di una squadra nella gara che non influenza o non ritarda il gioco, deve essere rigettata, ma deve essere registrata sul referto senza alcuna conseguenza".

Nota:

- ✓ *Non vi è scritto nulla nelle Regole di Gioco in merito ad eventi precedenti alla richiesta impropria. Se una richiesta è impropria ed è la prima per una squadra, dovrebbe essere considerata come una "richiesta impropria"; non importa se in precedenza la squadra ha ricevuto una sanzione di ritardo. Quindi, dopo un cartellino giallo o cartellino rosso per ritardo di gioco, una "richiesta impropria" può ancora essere commessa e andrà registrata nel referto.*

17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

1. In base a quanto previsto dalla Regola 17.1, se durante il gioco si verifica un grave incidente ed un giocatore inizia a sanguinare o le sue condizioni di salute si possono aggravare a seguito della prosecuzione dell'azione, l'arbitro deve immediatamente fermare il gioco. L'azione sarà rigiocata.
2. Quando un giocatore si infortuna/ammala, non appena l'azione di gioco termina, il 2° arbitro deve controllare se necessita di assistenza sanitaria.
 - a) Se il giocatore sta sanguinando e il sanguinamento è lieve e può essere arrestato facilmente, questo deve essere trattato senza alcun ritardo e non viene considerato come *Tempo Medico*.

Se il sanguinamento è più significativo, dovrà essere trattato richiedendo assistenza medica. In questo caso il 1° arbitro autorizzerà il *Tempo Medico*.

- b) In caso di infortunio/malattia senza sanguinamento e di minore entità tale da essere facilmente risolvibile, questo deve essere trattato senza ritardo e senza il coinvolgimento dello *staff* sanitario. Tuttavia, se è necessaria assistenza medica e la squadra ha il tempo di riposo disponibile o se l'azione appena terminata porta al Tempo Tecnico o all'intervallo tra i set, allora il trattamento può essere fornito senza ritardo al gioco.

In caso contrario, un infortunio/malattia per qualsiasi caso che non sia perdita di sangue (incluso infortunio traumatico, non traumatico e infortunio non da contatto che non sia collegato a fuoriuscita di sangue, malattia in relazione alle severe condizioni atmosferiche dichiarate ufficialmente, o utilizzo dei servizi igienici) deve essere trattato come "Interruzione di Recupero" e risolto, a seguito di avvio immediato da parte del 1° arbitro, con il tempo di recupero che durerà lo stretto necessario (ad esempio per incerottare o fasciare).

3. Gli arbitri dovrebbero essere a conoscenza delle circostanze che hanno determinato l'infortunio/malattia e sono responsabili nello stabilirne la natura e l'entità (se minore o significativa).
4. Il giocatore infortunato/malato, ha il diritto di scegliere tra l'assistenza sanitaria ufficiale del torneo o quella personale accreditata per il torneo.
5. In tutte le situazioni precedenti, lo *staff* sanitario ufficiale del torneo deve essere chiamato presso il campo di gioco e sarà sua responsabilità supervisionare il trattamento effettuato e relazionarsi con il 1° arbitro relativamente a quando il trattamento è stato completato, tranne il caso in cui il giocatore dichiara di essere pronto a riprendere il gioco prima dell'arrivo dello *staff* sanitario.

In ogni caso sarà assegnato al giocatore un *Tempo Medico* o una *Interruzione di Recupero*, a seconda dei casi.

6. Quando il trattamento è terminato, o se nessun altro trattamento può essere fornito nell'immediato, il gioco dovrà riprendere oppure la squadra sarà dichiarata incompleta per il set o per la gara.
7. Tranne nei casi di sanguinamento (vedi pag. 38), la decisione finale sul fatto che un giocatore, dal punto di vista medico, possa o meno riprendere il gioco dipende esclusivamente dal giocatore stesso. Anche se lo *staff* sanitario suggerisse al giocatore di non continuare a giocare è comunque quest'ultimo che decide se riprendere il gioco. Tuttavia, in casi estremi, il medico della competizione può opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato/malato.
8. Nel caso precedente, gli arbitri dovranno registrare sul retro del referto di gara (spazio OSSERVAZIONI) che il giocatore ha espressamente richiesto di continuare la gara, nonostante lo *staff* sanitario ufficiale fosse di parere contrario. La firma post-gara del capitano sancisce questa affermazione.
9. Il segnapunti cronometra manualmente e registra nel referto la durata dell'Assistenza Medica; il tempo decorre dal fischio del 1° arbitro, che ha autorizzato il Protocollo di *Tempo Medico* o di *Interruzione di Recupero*, e finisce al termine dei 5 minuti massimi consentiti, oppure quando il 1° arbitro fischia immediatamente dopo che il trattamento è stato completato dallo *staff* sanitario, oppure se nessun trattamento può essere fornito, oppure quando il giocatore dichiara di essere in grado di riprendere il gioco.
10. È possibile per lo stesso giocatore sottoporsi a MTO e RIT nella stessa gara (vedi pag. 38).

11. L'Assistenza Medica può in ogni caso essere fornita ai giocatori durante le regolari interruzioni di gioco (TO, TTO, intervallo tra i set) senza causare ritardo al gioco.
12. Nel caso in cui un giocatore ritardi il normale andamento della gara a causa dell'utilizzo dei servizi igienici, gli verrà assegnata una *Interruzione di Recupero* con il gioco che riprenderà non appena il giocatore farà rientro in campo.

Nota:

- ✓ *gli organizzatori devono predisporre appositamente due servizi igienici, dedicati ai giocatori (uno per donne ed uno per uomini) se non esiste una struttura già predefinita nel raggio di massimo 100 metri dai campi dove si svolge la manifestazione. Gli arbitri devono trascrivere, questa informazione, sul modulo di omologazione dei campi, prima dell'inizio del torneo.*

13. Al fine di fornire il trattamento senza perdite di tempo, il personale sanitario deve essere posizionato nelle immediate vicinanze del campo durante il gioco.

Nota:

- ✓ *al fine di dare un immediato aiuto ai giocatori, durante il gioco, il personale sanitario ufficiale del torneo (personale di primo soccorso, medico e fisioterapista) è richiesto che si trovi nei pressi dei campi in cui si gioca.*

14. In tutti i casi di rinuncia per infortunio a causa delle "severe condizioni atmosferiche" o "all'uso dei servizi igienici" il 1° arbitro dovrà stabilire se questo è dovuto a colpo di calore e/o disidratazione. In caso affermativo, al giocatore deve essere anche chiesto: "Hai sofferto di vomito e/o diarrea negli ultimi cinque giorni?". Questa informazione verrà riferita al Supervisore Tecnico per gli adempimenti del caso.

15. In tutti i casi di rinuncia per infortunio/malattia, inclusi quelli prima dell'inizio della gara, il personale medico ed il Medico Fipav (se presente) devono essere presenti.

Nota:

- ✓ *in tutte le manifestazioni Fipav sono concessi un massimo di quattro Interruzioni di Recupero nell'arco dei 12 mesi dovute a infortunio traumatico, non traumatico e infortunio non da contatto che non sia collegato a fuoriuscita di sangue, per malattia in relazione alle severe condizioni atmosferiche ufficialmente dichiarate, o all'utilizzo dei servizi igienici.*

16. Il Supervisore Tecnico è responsabile del monitoraggio delle condizioni di gioco e dopo consulto con il Medico ufficiale del torneo o il Medico Fipav (se presente) ed il Supervisore Arbitrale, può decidere di applicare misure eccezionali quali:

- aumentare il tempo tra la fine di uno scambio e l'inizio del successivo da 12 a 15 secondi; e se necessario:
- permettere di bere velocemente durante i cambi di campo;
- concedere un extra TTO quando la somma dei punti è di 42.

Se una di queste misure eccezionali, viene applicata, il torneo è ufficialmente considerato giocato in Severe Condizioni Atmosferiche.

Nota:

- ✓ *solo quando un torneo è ufficialmente dichiarato giocato in Severe Condizioni Atmosferiche, il 1° arbitro può autorizzare una Interruzione di Recupero a causa di una sospetta malattia legata alle severe condizioni atmosferiche.*

17. Il Supervisore Tecnico, previa consultazione con l'organizzatore, può decidere se interrompere la gara/il torneo, se la temperatura, la luminosità o le avverse condizioni atmosferiche possono costituire pericolo per i giocatori o non consentano il normale svolgimento della gara/torneo.

18. Il 1° arbitro ha la responsabilità di valutare e giudicare tutte le interferenze esterne durante la gara, tra cui quelle determinate dal personale di campo, spettatori, oggetti, ecc. (Regole 17.2 e 17.3).

18. INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

1. Nel sistema RPS, ogni sette (7) punti giocati, le squadre devono cambiare campo (ogni 5 punti nell'eventuale 3° set). Se per qualsiasi circostanza non avviene il cambio di

campo quando previsto, le squadre devono cambiare appena possibile - quando la palla è fuori gioco - e i punti eventualmente acquisiti non devono essere annullati.

Nota:

- ✓ *nel riquadro “cambio di campo” del referto sarà riportato il punteggio in cui viene eseguito realmente il cambio di campo.*

2. Un intervallo è il tempo che intercorre tra un set ed il successivo.

Nota:

- ✓ *durante gli intervalli tra i set, i giocatori devono posizionarsi nelle rispettive panchine.*

3. Non vi è alcun intervallo durante il cambio di campo. Le squadre devono cambiare campo immediatamente, ma non prima che l'arbitro abbia fischiato e segnalato il cambio di campo.

Nota:

- ✓ *nel caso in cui l'arbitro ritardi intenzionalmente a fischiare il cambio di campo e un giocatore cambi campo prima del fischio, la sua squadra sarà sanzionata con un ritardo di gioco. Tuttavia, gli arbitri devono mantenere una regolarità temporale tra le azioni di gioco e tra i cambi di campo.*

4. L'intervallo tra i set è di un (1) minuto. Durante l'intervallo tra il 2° ed il 3° set il 1° arbitro deve eseguire un nuovo sorteggio.

Nota:

- ✓ *nell'intervallo tra il 1° e 2° set, il 1° arbitro rimane alla propria postazione.*

5. Se applicabile, e se il Supervisore ha dato tale indicazione, il 2° arbitro eseguirà il sorteggio tra il 2° e 3° set (Regola 23.2.9).

19. CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

1. È responsabilità dei partecipanti conoscere le Regole di Gioco del Beach Volley e rispettarle.

2. I partecipanti devono evitare azioni ed atteggiamenti volti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire falli commessi dalla propria squadra (Regola 19.1.3).

Nota:

- ✓ *questo include l'intenzionalità di coprire il segno della palla sulla sabbia dopo il fischio dell'arbitro che interrompe l'azione (vedi Regola 8.4.4). Inoltre, nel caso in cui un giocatore “chiami un fallo” durante il gioco, cercando così di influenzare la decisione arbitrale, il giocatore deve essere sanzionato con un avvertimento o sanzione, a seconda delle circostanze.*

L'arbitro deve sempre ricordare che non è un poliziotto ma è chiamato “*al di sopra delle parti*” a gestire la gara secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco. Normali reazioni e risposte emotive da parte dei giocatori alle decisioni arbitrali non necessariamente indicano mancanza di rispetto verso gli arbitri stessi. Gli arbitri devono giudicare e valutare queste reazioni nel contesto del mantenimento di una corretta immagine della gara e di equità nell'applicazione delle sanzioni.

È opportuno ricordare che, secondo quanto previsto dalla Regola 19.2, i partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri ufficiali di gara, il proprio compagno di squadra, gli avversari e gli spettatori.

Note:

- ✓ *gli arbitri devono sanzionare senza remore i casi di condotta scorretta rappresentati da comunicazioni non accettabili tra un ufficiale di gara e un giocatore. Queste includono i gesti, il tono di voce, l'uso non corretto di attrezzature (in particolare palla e rete) e lunghe discussioni con gli arbitri. Se necessario, gli arbitri possono sanzionare la penalizzazione per condotta maleducata (cartellino rosso) senza preavviso;*
- ✓ *i casi di utilizzo non corretto delle attrezzature durante la gara da parte dei giocatori sono considerati condotta maleducata.*



20. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

1. È importante che l'arbitro conosca la scala delle sanzioni e la applichi correttamente (Regola 20). Questo è particolarmente importante nel RPS, in quanto una sanzione per condotta scorretta o per ritardo di gioco può determinare significative ripercussioni sull'andamento della gara.
2. La Regola 20.1 è relativa alle *Lievi Condotte Scorrette* (LCS), che 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 attraverso il capitano (*sia per le reazioni individuali che collettive*). Nessun cartellino deve essere mostrato e nessuna trascrizione deve essere fatta sul referto di gara;
 - **fase 2:** mostrando il cartellino giallo (avvertimento ufficiale) al relativo giocatore (*potrebbe essere ancora per una reazione collettiva e in questo caso il cartellino deve essere mostrato al capitano*). Questo avvertimento non è una sanzione, ma è un simbolo che il giocatore (*e per estensione la squadra*) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. Non ha conseguenze immediate, ma viene registrato a referto.

Nota:

- ✓ *se per qualsiasi motivo il 1° arbitro commina direttamente una sanzione (ad esempio, un giocatore viene penalizzato per condotta maleducata - cartellino rosso - per aver attraversato la rete per vedere il segno della palla), la squadra in questo caso ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per il resto della gara. Pertanto, dopo un avvertimento ufficiale o qualsiasi sanzione per comportamento scorretto registrata a referto, il 2° arbitro deve verificare che il segnapunti trascriva regolarmente nell'appropriato riquadro a referto la sanzione comminata. La stessa procedura deve essere eseguita prima dell'inizio degli eventuali altri set.*

3. La Regola 20.2 è relativa alle *condotte scorrette* oggetto di sanzionare diretta. In base a questa regola, le condotte *maleducate*, *offensive* e *aggressive* sono sanzionate con conseguenze significative sulla gara. Si applicano e vengono registrate a referto secondo la *scala delle sanzioni*.
4. Le sanzioni per condotta scorretta sono cumulative solo all'interno del set. Ogni componente di una squadra può ricevere fino ad un massimo di due cartellini rossi per condotta maleducata in un set (Regola 20.3.1).

Note:

- ✓ *le sanzioni per condotta maleducata, offensiva e aggressiva non richiedono necessariamente una sanzione precedente;*
- ✓ *al fine di applicare correttamente le sanzioni, e le rispettive conseguenze in caso di recidiva nello stesso set/gara, è necessario che il segnapunti registri accuratamente le sanzioni quando esse sono comminate e gli arbitri ne verifichino la trascrizione e rispettino la scala delle sanzioni (Riferimento punti da 2 a 4);*
- ✓ *per comminare la sanzione il 1° arbitro deve chiamare a sé il giocatore interessato.*

5. Un giocatore che attraversa il piano verticale della rete per vedere il segno della palla deve essere sanzionato dal 1° arbitro per *condotta maleducata*.

Nota:

- ✓ *gli arbitri devono anche prestare particolare attenzione a calci intenzionali alla palla al termine di un'azione e devono chiaramente distinguere (e opportunamente sanzionare) le circostanze, l'intenzionalità, il grado di premeditazione e la forza dell'azione dei giocatori.*

21. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

1. È molto importante che gli arbitri fischino il termine di un'azione di gioco solo se si verificano le seguenti due condizioni:
 - sono sicuri che un fallo sia stato commesso o vi sia stata interferenza esterna;
 - è stata identificata la natura del fallo.

2. Per comunicare alle squadre esattamente la natura del fallo sanzionato (*per il pubblico, TV, ecc.*), gli arbitri devono usare la segnaletica ufficiale (*vedi Regole 21.2 e 27.1*). Deve essere utilizzata solo la segnaletica ufficiale (*segnaletiche nazionali o personalizzate non sono ammesse*)!
3. Secondo le regole di gioco, deve essere sanzionato il primo fallo che si verifica. Poiché il 1° ed il 2° arbitro hanno competenze diverse, è importante che ogni arbitro fischi il fallo appena si verifica. Il fischio di uno degli arbitri, conclude l'azione di gioco (*vedi Regola 8.2 - Palla fuori gioco*). Dopo il fischio di un fallo da parte del 1° arbitro, il 2° arbitro non ha il diritto di fischiare e segnalare un fallo, perché l'azione si è conclusa con il primo fischio degli arbitri. Se entrambi gli arbitri fischiano uno dopo l'altro - per falli diversi - determinano solo confusione per giocatori, pubblico, ecc.
4. La velocità del gioco può determinare errori arbitrali. Per evitare questo, il collegio arbitrale deve collaborare strettamente, al termine di ogni azione di gioco; prima dell'attribuzione del servizio è opportuno un contatto visivo per la conferma della decisione. Una efficace comunicazione, la collaborazione tra gli ufficiali di gara ed il supporto reciproco su ogni decisione sono basilari per rafforzare la fiducia nel collegio arbitrale e garantire una *performance* adeguata.

22. PRIMO ARBITRO

1. Il 1° arbitro deve sempre collaborare con i componenti del collegio arbitrale, consentire loro di operare all'interno della propria area di responsabilità e competenza e rispettare le loro decisioni. Tuttavia, se ritiene che il collaboratore abbia commesso un errore di valutazione, il 1° arbitro ha l'autorità di modificare l'indicazione.
2. Una efficace comunicazione tra i componenti del collegio arbitrale prima, durante e dopo ogni azione di gioco può prevenire incomprensioni.

Nota:

- ✓ *questo aspetto è rilevante soprattutto in occasione del "Protocollo di Verifica del segno", "Protocollo di Protesta" e "quattro tocchi".*

3. È importante che il 1° arbitro abbia a disposizione tutti gli strumenti per dirigere una gara:

- a) i cartellini giallo e rosso;

Nota:

- ✓ *il 1° arbitro deve ricordare che non sempre troverà una serie di cartellini attaccati al palo vicino alla sua postazione.*

- b) la moneta per il sorteggio;

- c) il fischietto;

Nota:

- ✓ *è opportuno che entrambi gli arbitri abbiano a disposizione un fischietto di riserva.*

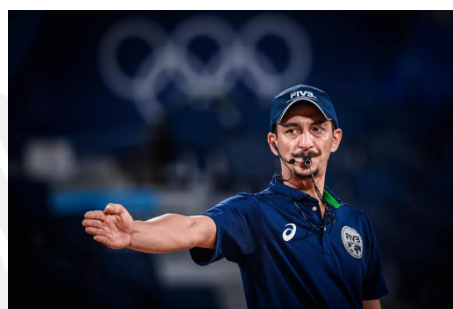
- d) un orologio che abbia anche la lancetta dei secondi e che sia impostato con l'ora esatta.

4. Il 1° arbitro deve essere in ottime condizioni psico-fisiche, deve prepararsi per dirigere una gara e durante tutto il torneo deve alimentarsi e bere correttamente.

5. Il 1° arbitro deve assumersi la responsabilità delle proprie decisioni e delle decisioni dei collaboratori.

Nota:

- ✓ *il 1° arbitro può chiedere ai collaboratori di ripetere la segnaletica o chiedere spiegazioni sulle loro decisioni.*



6. Il 1° arbitro deve accettare le proteste ufficiali (se richieste correttamente in base alle norme e ai regolamenti vigenti).

Nota:

✓ il 1° arbitro deve attentamente attuare il “Protocollo di Protesta”, soprattutto in relazione agli adempimenti prima del suo inizio (vedi “Protocollo di Protesta”).

7. Il 1° arbitro deve controllare la condotta e le azioni di tutti gli ufficiali di gara dopo il termine della gara, garantendo una transizione senza criticità verso la gara successiva, anche mediante una interazione minima con tutti i partecipanti.

8. Nei casi in cui la gara sia trasmessa in diretta o differita dalla televisione, tutti gli ufficiali di gara devono interagire con il personale TV, concentrandosi sulle norme che riguardano il Protocollo per le gare riprese dalla TV.

Nota:

✓ l'emittente TV può chiedere un 'Replay', in tal caso le installazioni necessarie devono essere approvate dall'Organizzatore e dal Supervisore Tecnico. L'installazione necessaria consiste in un auricolare, o una persona dotata di palette, in costante collegamento con il 1° arbitro, per la segnalazione di un replay. All'indicazione “stop TV”, o alla vista della “paletta rossa”, il 1° arbitro ritarda l'autorizzazione al servizio estendendo il braccio dal lato della squadra in ricezione e con il palmo della mano rivolto in avanti e le dita verso l'alto. All'indicazione “TV go” o alla vista della “paletta verde”, il 1° arbitro modifica la segnalazione precedente e avvia la segnaletica ed il fischio di autorizzazione al servizio.

23. SECONDO ARBITRO

1. Il 2° arbitro deve avere le stesse competenze del 1° arbitro. Se il 1° arbitro non è in grado di continuare a dirigere la gara, il 2° arbitro potrebbe sostituirlo nella direzione della stessa.

2. Una buona comunicazione e cooperazione con il 1° arbitro è indispensabile. Se il 2° arbitro non è in accordo con la decisione del 1° arbitro non deve mostrare la sua disapprovazione ai giocatori e spettatori, ma deve continuare a dirigere la gara e mostrare sostegno e condivisione con le decisioni del 1° arbitro.

Nota:

✓ la posizione del 2° arbitro è importante per essere sempre in grado di comunicare/collaborare con il 1° arbitro.

3. Il 2° arbitro deve avere a disposizione la stessa attrezzatura personale del 1° arbitro (compreso il set personale di cartellini gialli e rossi). Come 2° arbitro, non ha l'autorità per assumere provvedimenti disciplinari, ma se si rendesse necessario assumere le funzioni di 1° arbitro, deve essere preparato ed avere a disposizione tutto quanto necessario per svolgere tale funzione.

Nota:

✓ è importante che il 2° arbitro sia in possesso anche di una moneta per eseguire il sorteggio qualora necessario.

4. Il 2° arbitro deve supervisionare il lavoro del segnapunti, verificando che prima dell'inizio di una nuova azione di gioco abbia completato la registrazione di quanto di competenza. Anche in questo caso è essenziale una efficace comunicazione tra gli ufficiali di gara.

Nota:

✓ in ogni momento della gara il 2° arbitro deve conoscere il risultato esatto; sono possibili diverse tecniche che possono essere utilizzate nel RPS per ricordare il punteggio.

5. Durante le azioni di gioco in prossimità della rete, il 2° arbitro deve concentrarsi sul controllo del tocco falloso della rete primariamente (ma non esclusivamente) dal lato del muro, dell'antenna dalla sua parte di campo e su tutte le interferenze sotto la rete.



Nota:

✓ prestare attenzione al cambio della regola relativa al tocco della rete da parte di un giocatore.

6. I compiti e le funzioni del 2° arbitro sono chiaramente stabiliti e gli arbitri devono conoscere bene le proprie responsabilità. Si richiama l'attenzione alle nuove responsabilità previste per il 2° arbitro:
 - 6.1 controllare l'altezza della rete prima del sorteggio;
 - 6.2 controllare i cinque (5) palloni di gara prima, durante e dopo la gara, incluso il coordinamento del processo di sostituzione dei cinque (5) palloni tra i set nel caso in cui i palloni diventino troppo pesanti a causa della pioggia;
 - 6.3 monitorare che l'acqua per i giocatori sia sempre disponibile durante l'intera durata della gara.
7. Relativamente alle nuove responsabilità, il 2° arbitro deve anche “decidere, fischiare e segnalare” durante la gara (vedi Regola 23.3.2):
 - 7.1 il contatto della palla con il terreno quando il 1° arbitro non è in grado di vedere tale contatto;
 - 7.2 la palla recuperata completamente nel campo avverso sotto la rete;
 - 7.3 condurre il sorteggio tra il 2° ed eventuale 3° set se necessario; in questo caso il 2° arbitro dovrà trasmettere tutte le informazioni pertinenti al segnapunti (Regola 23.2.9) ed al 1° arbitro;
 - 7.4 controllare e firmare il referto al termine della gara.

24. SEGNAPUNTI

1. Il segnapunti dovrebbe trovarsi nei pressi del campo di gioco almeno quindici minuti prima dell'orario previsto di inizio della gara. Il 1° e 2° arbitro lo incontreranno in questo momento.

Nota:

✓ per le competizioni ufficiali FIVB, il segnapunti può essere selezionato per un alcool test; in questo caso deve essere presente presso la sala predisposta per l'alcool test, in uniforme, 45 minuti prima dell'orario di inizio della gara.

2. L'operato del segnapunti è molto importante, svolge le sue funzioni a stretto contatto con il 2° arbitro e se per qualche motivo non è pronto per l'azione successiva, deve assicurarsi che il 2° arbitro sia immediatamente informato. Il 2° arbitro non dovrebbe consentire la ripresa del gioco fino a quando il segnapunti non ha terminato il proprio lavoro.

Nota:

✓ il segnapunti, prima dell'inizio di un set, oppure dopo un TO o un TTO, dopo un'interruzione eccezionale del gioco e ogni qualvolta abbia richiesto del tempo aggiuntivo per completare il proprio lavoro, dovrebbe alzare entrambe le braccia e informare il 2° arbitro che è pronto. Il 2° arbitro a sua volta, con la stessa segnaletica comunicherà al 1° arbitro di essere pronto.

3. Il segnapunti deve informare il 2° arbitro se ha bisogno di firme o di qualsiasi altra informazione per la compilazione del referto di gara.

Note:

- ✓ il segnapunti, con il referto di gara ed uno in bianco di riserva, si posiziona seduto all'apposito tavolo, posto dalla parte opposta alla postazione del 1° arbitro. A tale tavolo può porsi esclusivamente il segnapunti della gara e accanto ad esso l'addetto al tabellone manuale, che coadiuverà il segnapunti stesso anche nella gestione delle palette numerate per indicare il corretto giocatore al servizio e nell'uso dell'avvisatore acustico per i tempi di riposo tecnici (sotto la supervisione del segnapunti);
- ✓ il RPS pone molta pressione sui segnapunti per completare la propria registrazione dopo ogni azione di gioco. Se il segnapunti non ha registrato correttamente il punteggio dovrebbe immediatamente



informare gli arbitri;

- ✓ *questo vale anche prima della gara per quanto riguarda squadra al servizio, ordine di servizio e lato del campo ed al termine della gara per le firme dei rispettivi capitani.*

4. La scala delle sanzioni per condotta scorretta e per ritardo di gioco è stata modificata. È molto importante che il segnapunti sia a conoscenza di queste nuove modalità e delle implicazioni nelle procedure per la compilazione del referto di gara (riferimento “Istruzioni per la compilazione del referto di gara”).

Nota:

- ✓ *il segnapunti deve ricordare al 2° arbitro in qualsiasi momento:*
 - *la squadra che ha ricevuto il primo e unico avvertimento ufficiale durante la gara;*
 - *il giocatore già sanzionato, una volta o due volte, per condotta maleducata nello stesso set;*
 - *il giocatore già sanzionato una volta per condotta offensiva nella gara;*
 - *se una squadra ha già ricevuto un avvertimento per ritardo di gioco nella gara;*
 - *il numero di VdS a disposizione delle squadre (nel caso non sia presente l'assistente segnapunti).*

5. Il Sistema di gioco a *Pool* pone anche molta pressione sui segnapunti per completare le registrazioni dei risultati finali a referto; un punto aggiunto o sottratto in una determinata gara della *pool* avrà un effetto quoziente punti che potrebbe modificare la classifica delle squadre nella *pool*.

Nota:

- ✓ *il segnapunti deve controllare molto attentamente tutte le caselle e sezioni del referto di gara durante la compilazione del riquadro del risultato finale. Per ulteriori indicazioni su come compilare il referto, è necessario consultare le “Istruzioni per la compilazione del referto di gara”.*

25. ASSISTENTE SEGNAPUNTI

1. L'assistente segnapunti dovrebbe trovarsi nei pressi del campo di gioco almeno quindici minuti prima dell'orario previsto di inizio della gara. Il 1° e 2° arbitro lo incontreranno in questo momento.

Nota:

- ✓ *per le competizioni ufficiali FIVB, l'assistente segnapunti può essere selezionato per un alcool test; in questo caso deve essere presente presso la sala predisposta per l'alcool test, in uniforme, 45 minuti prima dell'orario di inizio della gara.*

2. L'assistente segnapunti deve avere le stesse competenze del segnapunti e lavora in stretto coordinamento con quest'ultimo. Se il segnapunti non è in grado di continuare a lavorare, dovrà assumere le sue funzioni.

3. L'assistente segnapunti siede accanto al segnapunti ed è responsabile per i seguenti compiti:

- a) gestire il segnapunti manuale posto sul tavolo del segnapunti, controllare che tutti i tabelloni segnapunti presenti mostrino il risultato corretto per il pubblico e, in caso contrario, farlo correggere;
- b) gestire le palette recanti i numeri 1 e 2 per indicare il corretto giocatore al servizio in coordinamento con il segnapunti, seguendo ogni volta le informazioni verbali ricevute dal segnapunti;

Note:

- ✓ *deve mostrare la palette numerata fino al momento dell'esecuzione del servizio;*
- ✓ *è opportuno che l'assistente segnapunti utilizzi un foglio di controllo che verifichi il rispetto delle informazioni che riceve dal segnapunti.*

- c) iniziare e terminare il *tempo di riposo tecnico* con l'uso dell'avvisatore acustico/campana o fischietto.

4. Se il giocatore sbagliato si muove verso la zona di servizio o è in possesso della palla per servire, l'assistente segnapunti deve informare il 2° arbitro ed il giocatore per correggere l'errore.

5. Se il giocatore al servizio sbagliato serve, l'assistente segnapunti deve suonare un avvisatore acustico, campana o fischietto per indicare l'errore nell'ordine di servizio.

26. GIUDICI DI LINEA

1. I Giudici di Linea dovrebbero trovarsi nei pressi del campo di gioco almeno quindici minuti prima dell'orario previsto di inizio della gara. Il 1° e 2° arbitro li incontreranno in questo momento.

Nota:

- ✓ *per le competizioni ufficiali FIVB, i Giudici di Linea possono essere selezionati per un alcool test; in questo caso i Giudici di Linea devono essere presenti presso la sala predisposta per l'alcool test, in uniforme, 45 minuti prima dell'orario di inizio della gara.*

2. Gli organizzatori devono fornire ad ogni Giudice di Linea l'uniforme, la bandiera e un piccolo asciugamano. Il colore delle bandiere dovrebbe essere rosso o giallo. Se sono impiegati solo due giudici di linea, essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ciascun arbitro, diagonalmente da 1 a 2 m dall'angolo. Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato.
3. La funzione del Giudice di Linea è molto importante, soprattutto durante le gare internazionali di alto livello. Oltre a segnalare la *palla dentro o fuori* e alle altre responsabilità, il Giudice di Linea deve prestare particolare attenzione ai tocchi di muro, perché sono considerati come *primo tocco di squadra*; deve inoltre sempre indicare *segnalando* agli arbitri con l'uso della bandiera il tocco di muro durante la gara (*per un eventuale fallo di "quattro tocchi"*).
4. I falli devono essere segnalati in modo chiaro, dovendo garantire senza dubbio che il 1° arbitro percepisca la segnalazione.
5. Se la palla tocca l'antenna, o passa sopra di essa, o passa fuori di essa diretta nel campo avversario, il Giudice di Linea con la migliore visuale rispetto alla traiettoria della palla, (primariamente dal lato dove si riceve la palla) deve segnalare il fallo.
6. Per i contatti sopra l'antenna da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce con il gioco, il Giudice di Linea più vicino alla linea laterale dalla parte del campo dove il giocatore sta commettendo il fallo, deve segnalalo.
7. Il Giudice di Linea deve comprendere la direzione della palla (*cioè: se passa completamente al di fuori o sopra le antenne*) e le diverse conseguenze della segnalazione (*con il segnale appropriato per ogni circostanza*).

Nota:

- ✓ *Prestare attenzione all'adeguamento della Regola 8.4.4: questa stabilisce che se la palla attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente al di fuori dello spazio di passaggio durante il servizio, o durante il secondo o il terzo colpo della squadra, la palla è "fuori".*

8. Un Giudice di Linea può essere invitato a partecipare ad un *Protocollo di Verifica del segno* della/e linea/e da lui controllata/e. Il Giudice di Linea deve indicare correttamente il segno della palla sulla sabbia e fornire ogni altra informazione, come richiesto dagli arbitri.
9. Al momento del servizio il Giudice di Linea dalla parte della squadra che serve si posiziona in linea con quella di fondo campo, e nel momento in cui il giocatore colpisce la palla, si muove velocemente in linea con quella laterale (e l'antenna). Il Giudice di Linea dalla parte della squadra in ricezione rimane a 45 gradi rispetto al campo fino a quando non ha stabilito la traiettoria della palla, e poi si sposterà in linea con la linea di competenza. In merito ad eventuali falli del giocatore che serve al di fuori delle linee del campo e loro estensione, il 1° ed il 2° arbitro sono responsabili del controllo.

Nota:

- ✓ Nei casi in cui il giocatore al servizio dalla parte opposta del campo serve vicino all'estensione della linea laterale, il Giudice di Linea di competenza, deve aiutare l'arbitro posizionandosi in linea con

la relativa linea laterale mentre il servizio viene eseguito.

27. SEGNALETICA UFFICIALE

1. È obbligatorio che gli arbitri utilizzino la segnaletica ufficiale prevista, figure 9 e 10 (rispettivamente 1-25 e 1-5).

Nota:

✓ *l'uso di altri segnali dovrebbe essere evitato, ma in ogni caso devono essere utilizzati solo quando sia assolutamente necessario, per essere compresi dalle squadre.*

2. Se nessun segnale ufficiale può essere utilizzato, gli arbitri possono indicare l'oggetto per chiarire la decisione (ad esempio per i falli di piede, servire al di fuori dell'estensione della linea laterale e tocco agevolato).
3. Gli arbitri devono essere chiari e precisi nella gestione della sequenza dei gesti ufficiali. I segnali sono separati e dovrebbero seguire lo stesso ordine ogni volta che sono eseguiti.
4. Fa eccezione l'autorizzazione per il servizio: infatti il 1° arbitro fischia e contemporaneamente mostra il segnale.
5. Nel caso il 1° arbitro fischi un fallo, dopo il fischio deve indicare in ordine:
 - a) la squadra che deve servire;
 - b) la natura del fallo utilizzando la segnaletica ufficiale;
 - c) il giocatore che ha commesso il fallo (se necessario).

Nota:

✓ *il 2° arbitro non esegue la segnaletica del 1° arbitro.*

6. Nel caso in cui il 2° arbitro fischi un fallo, dopo il fischio deve indicare:
 - a) la natura del fallo, posizionandosi dalla parte del campo dove si è verificato il fallo;
 - b) il giocatore che ha commesso il fallo (se necessario);
 - c) successivamente indicherà la squadra che deve servire, seguendo la segnaletica del 1° arbitro.

Note:

- ✓ *in questo caso, il 1° arbitro non mostra la natura del fallo o il giocatore che lo ha commesso, ma solo la squadra che deve servire;*
- ✓ *quando il 2° arbitro fischia un fallo di gioco (ad esempio, tocco della rete da parte di un giocatore) deve eseguire la segnaletica ufficiale dal lato del campo in cui è stato commesso il fallo (Regola 29.1);*
- ✓ *quando il 2° arbitro segnala il cambio dei campi, il 1° arbitro non esegue tale segnaletica. Nel caso in cui il 2° arbitro dimentichi di fischiare e segnalare il cambio dei campi, il 1° arbitro può farlo. In questo caso il 2° arbitro non esegue la segnaletica;*
- ✓ *i tempi di riposo e tempo di riposo tecnico devono essere fischiati e segnalati dal 2° arbitro. Il 1° arbitro non esegue tale segnaletica. Nel caso in cui il 2° arbitro dimentichi di fischiare e segnalare il tempo di riposo, lo stesso principio visto in precedenza deve essere applicato. La fine del set e la fine della gara devono essere fischiate e segnalate dal 1° arbitro; il 2° arbitro non esegue la segnaletica;*
- ✓ *il 2° arbitro deve assistere il 1° arbitro con la segnaletica preventiva di supporto.*

7. Nel caso di un doppio fallo (es: palla che rotola in campo durante il gioco, infortunio di un giocatore etc.), mentre entrambi gli arbitri possono fischiare e indicare la ripetizione dell'azione di gioco, è compito del 1° arbitro indicare la squadra che servirà. Il 2° arbitro ripeterà la segnaletica del 1° arbitro, se è lui ad aver fischiato il doppio fallo.
8. Nel caso in cui entrambi gli arbitri abbiano fischiato nello stesso momento per fermare il gioco per motivi differenti, ognuno di loro dovrà indicare la natura del fallo - ma siccome il 1° arbitro deve successivamente indicare chi andrà al servizio, solo lui effettuerà la segnaletica di "doppio fallo" e poi la squadra che andrà al servizio.

Nota:

- ✓ *Nel caso in cui il servizio venga effettuato prima del fischio dell'arbitro, solo il 1° arbitro effettuerà la segnaletica di azione da rigiocare seguito dalla segnaletica di squadra al servizio.*

9. Gli arbitri ed i Giudici di Linea dovrebbero prestare attenzione alla corretta applicazione e all'uso della bandierina per le segnalazioni:
- a) per tutte le palle che cadono “direttamente fuori” dopo un attacco o muro della squadra avversaria, il segnale da eseguire è *palla fuori* (numero 15 / GdL 2);
 - b) se una palla proveniente da un colpo di attacco attraversa la rete e tocca il terreno al di fuori del campo di gioco, ma prima di toccare terra viene toccata dal muro o giocatore in difesa, gli arbitri devono mostrare il segnale di *palla toccata* (numero 24 / GdL 3);
 - c) se una palla, dopo che la squadra l'ha giocata con il primo, secondo o terzo tocco, va fuori dalla sua parte, gli arbitri devono segnalare *palla toccata* (numero 24 / GdL 3);
 - d) se dopo un attacco la palla va a colpire il bordo superiore della rete e dopo cade fuori dal lato dell'attaccante senza che sia stata toccata dal muro, gli arbitri devono mostrare *palla fuori* (numero 15), ma subito dopo deve essere indicato il giocatore attaccante (in modo che tutti capiscano che la palla non è stata toccata dal muro). Se, nello stesso caso, la palla viene toccata dal muro e successivamente va fuori dal lato dell'attaccante, il primo arbitro deve mostrare il segnale di *palla fuori* (numero 15) indicando il giocatore a muro.

Nota:

- ✓ *la segnaletica del Giudice di Linea è molto importante sia per i partecipanti che per il pubblico. Il 1° arbitro deve verificare che tale segnaletica sia corretta. Se non è eseguita correttamente deve correggerla.*

PROTOCOLLO DI GARA

- 10 min.	Gli Ufficiali di gara terminano tutte le procedure post-gara ed escono dall'area di gioco.
- 8 min.	Ufficiali di gara, Giocatori - sono nei pressi dell'ingresso all'area di gioco. Annuncio della gara, non appena il campo sia stato preparato, i giocatori e gli ufficiali di gara entrano nell'area di gioco. I giocatori devono indossare l'uniforme ufficiale di gara. Da questo momento tutto deve essere pronto per disputare la gara. I giocatori iniziano il riscaldamento, gli arbitri controllano le attrezzature per la gara, le condizioni generali, le panchine, il referto di gara, ecc.
- 5 min.	Viene eseguito il sorteggio nei pressi del tavolo del segnapunti con il 1° arbitro che si posiziona con il palo alle sue spalle ed il 2° arbitro di fronte a lui. <i>(Nota: se le condizioni lo richiedono, il sorteggio può essere spostato per permettere un maggior tempo di riscaldamento).</i>
- 4 min.	Inizio del riscaldamento ufficiale (3 minuti).
- 1 min.	Termine del riscaldamento ufficiale, i giocatori lasciano il campo di gioco e si recano presso le rispettive panchine. Il 1° arbitro si reca sul seggiolone, il 2° arbitro resterà davanti al tavolo segnapunti, tutti gli altri ufficiali prendono posizione. Presentazione di ogni singolo giocatore che fa il proprio ingresso dirigendosi dietro la linea di fondo dal lato di campo di fronte alla propria panchina (Fig. 1). Dopo che i giocatori sono stati presentati e si trovano a fondo campo, il 1° arbitro fischia ed i giocatori si stringono la mano sotto la rete (Fig. 2).
0 min.	Inizio della gara.
Termine della gara	I giocatori stringono la mano ai loro avversari e agli arbitri nei pressi del seggiolone. Al termine dei saluti il gruppo degli ufficiali di gara attraversa il campo per recarsi al tavolo del segnapunti (Fig. 3). Il referto viene firmato dai capitani. Tutti i partecipanti raccolgono le proprie cose e gli arbitri accompagnano le squadre fuori dall'area di gioco, in modo tale da poterla preparare per la successiva gara.

Note:

- ✓ questo protocollo può subire variazioni modificando da 3 min. a 5 min. il riscaldamento ufficiale;
- ✓ questo protocollo può essere ulteriormente adattato per copertura televisiva o casi particolari, se necessario, presentazioni sportive, misure Covid etc.
- ✓ non è necessario ritardare eccessivamente l'uscita dall'area di gioco per il completamento del referto di gara; acquisita la firma dei capitani il referto può essere completato all'esterno dell'area di gioco;
- ✓ se necessario, per accelerare il protocollo, il sorteggio può essere eseguito fuori dall'area di gioco;
- ✓ nel caso in cui la durata del riscaldamento ufficiale venga prolungata, Ufficiali di Gara e giocatori devono entrare nell'area di gioco prima dei 10 minuti e procedere con il protocollo di cui sopra a partire da 8 min.;
- ✓ nelle manifestazioni FIPAV è prevista la figura dell'allenatore in campo durante la gara - come da regolamento FIPAV (vedi Appendice: Allenatore);
- ✓ l'allenatore/maestro non accreditato o eventuali membri dello staff della squadra (preparatore, accompagnatore, ecc.) che si appresta a disputare una gara ufficiale devono abbandonare il campo di gioco prima dell'inizio del Protocollo di Gara. Solo l'allenatore/maestro accreditato potrà trattenersi all'interno dell'area di gioco una volta iniziato il Protocollo di Gara.

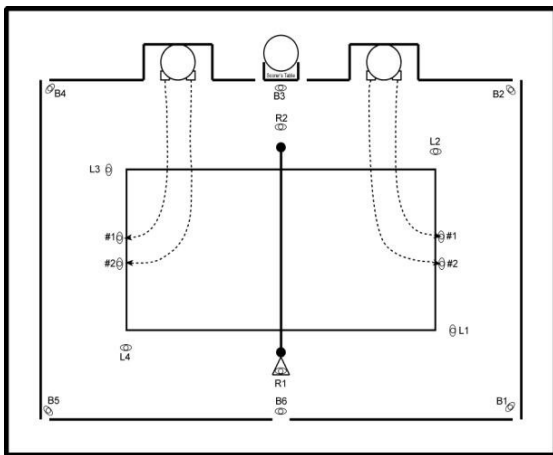


Figura 1

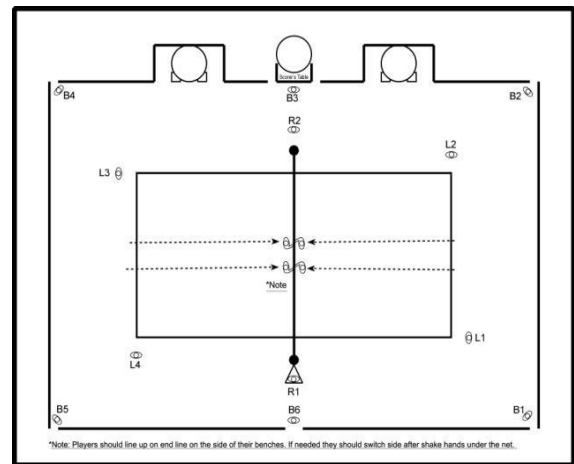


Figura 2

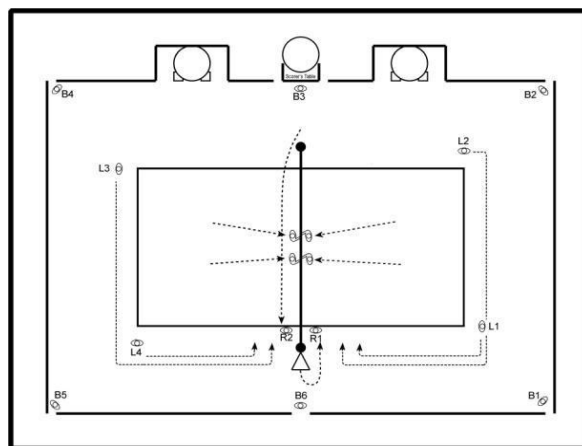


Figura 3



PROTOCOLLO DI RINUNCIA DELLA GARA

Lo scopo di questa sezione è quello di fornire agli arbitri un metodo standardizzato con cui gestire correttamente una rinuncia. La rinuncia, per sua natura, è una situazione insolita in quanto non solo può potenzialmente far terminare una gara, ma può facilmente determinare una protesta ufficiale nel caso in cui la procedura non sia eseguita correttamente come definito dal relativo protocollo. Pertanto, gli arbitri devono prestare attenzione affinché le procedure descritte di seguito siano eseguite correttamente e che tutte le informazioni siano registrate e comunicate in modo appropriato a tutti coloro che sono coinvolti nel protocollo stesso.

1. REGOLE DI RILIEVO

Le norme che disciplinano la rinuncia e la perdita della gara sono presenti principalmente in due Regole: 6.4 e 7.1.

Regola 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 0-2 per la gara e 0-21, 0-21 per ogni set.*

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

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 ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.*

Per le competizioni ove sia prevista la formula di gioco "Pool Play", la Regola 6.4 può essere soggetta a modifiche, come specificamente stabilito dal Regolamento Beach Volley, relativamente alla modalità da seguire nei casi di rinuncia e squadra incompleta.

Regola 7.1 - Sorteggio

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

2. POSSIBILI SCENARI

In base alle regole precedentemente citate si possono verificare tre possibili scenari:

- **Scenario 1:** Una squadra rinuncia formalmente a giocare la gara prima dell'inizio della stessa.
- **Scenario 2:** Una squadra perde la gara perché non era presente sul campo, al fine di dare inizio alla gara.
- **Scenario 3:** Una squadra perde la gara dopo che la gara è iniziata.

3. SCENARIO 1: UNA SQUADRA CONFERMA LA RINUNCIA PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA

- Questa situazione viene gestita dal Supervisore Tecnico e presenta uno scarso impatto sull'arbitro.
- L'arbitro deve compilare il referto di gara (se richiesto dal Supervisore Tecnico) in conformità con le "Istruzioni sulla compilazione del referto di gara".
- Gli arbitri devono essere a conoscenza delle eventuali modifiche al programma delle gare a seguito della rinuncia.

4. SCENARIO 2: SQUADRA NON PRESENTE ALL'ORARIO DI INIZIO DELLA GARA

PUNTI ESSENZIALI (PROCEDERE AL PASSAGGIO SUCCESSIVO SE NON RISOLTO)

1. Verificare che le squadre siano presenti.
2. Attivarsi nel tentativo di trovare le squadre.
3. Informare il Supervisore Tecnico.
4. Continuare il *Protocollo di Gara*.
5. Dopo il sorteggio svolgere il regolare riscaldamento ufficiale.
6. Decisione Finale di rinuncia della gara.

In particolare:

- gli arbitri in questa situazione devono agire rapidamente; il tempo è molto importante;
- gli arbitri, attraverso le loro azioni, non devono avvantaggiare una squadra a sfavore dell'altra;
- gli arbitri non devono fare commenti con i giocatori circa le probabilità che si concretizzi una rinuncia;
- gli arbitri non devono presumere che una squadra non si presenterà alla gara basandosi su un analogo episodio della stessa squadra in una gara precedente.

NOTE SPECIFICHE PER OGNI FASE - FASE 1

- Non appena gli arbitri arrivano sul campo di gara, così come previsto dal Protocollo di Gara, devono verificare che entrambe le squadre (con entrambi i giocatori) siano presenti.
- Gli arbitri devono essere presenti prima dell'inizio del riscaldamento ufficiale.

FASE 2

- Se uno o entrambi i giocatori non sono presenti, dovrebbero essere adottati tutti i necessari provvedimenti per trovare la squadra. Ciò include l'intervento del Responsabile di Campo, l'utilizzo dei *walkie-talkie*; il 2° arbitro può lasciare l'area di gioco per assicurarsi che le informazioni siano opportunamente convogliate al Supervisore Tecnico e al personale del torneo.
- Il 1° arbitro deve rimanere sul campo di gioco.

FASE 3

- Se la situazione non è risolvibile in brevissimo tempo deve essere immediatamente informato il Supervisore Tecnico, nonché richiesta la sua presenza sul campo di gara.
- Una volta che il Supervisore Tecnico è presente sul campo di gara, spetterà a lui prendere ogni decisione finale, come per esempio iniziare il Protocollo di Gara o quello di Rinuncia della gara. Fino al momento dell'arrivo del Supervisore Tecnico o in sua assenza, gli arbitri devono proseguire con il Protocollo di Gara previsto dal torneo.
- Il Supervisore Tecnico cercherà di accertare il motivo per cui la squadra o il giocatore risulti assente e darà le opportune indicazioni agli arbitri.
- Possibilmente il Supervisore Tecnico dovrebbe essere presente prima dell'inizio del Protocollo di Gara. Se questo non è possibile, il 1° arbitro gestirà la situazione, fermo restando che solo il Supervisore Tecnico può prendere la decisione definitiva nel dichiarare la rinuncia della squadra.

FASE 4

- Se il Supervisore Tecnico non è presente si dovrebbe automaticamente iniziare/continuare il *Protocollo di Gara* (se non diversamente richiesto/comunicato dal Supervisore Tecnico stesso).
- Gli arbitri, una volta che il *Protocollo di Gara* ha avuto inizio, prendono tutte le misure necessarie affinché non avvengano modifiche dello stesso (cioè: il protocollo viene mantenuto).

FASE 5

- L'arbitro dovrebbe eseguire il sorteggio all'orario previsto (autorizzato dal Supervisore Tecnico) e successivamente iniziare il riscaldamento ufficiale (se non diversamente comunicato), seguendo la procedura del *Protocollo di Gara*.
- **Protocollo Speciale 1** - Se una squadra non ha giocatori presenti al sorteggio la squadra presente vincerà automaticamente il sorteggio e potrà scegliere di servire o ricevere ecc. È richiesta la presenza di un solo giocatore per eseguire il sorteggio.

Le procedure arbitrali da seguire nel presente protocollo speciale sono, in ordine:

1. il 1° arbitro fischia e convoca i capitani delle squadre per il sorteggio davanti al tavolo del segnapunti;
2. dopo la conferma che solo una squadra è presente, deve informare il capitano che ha vinto automaticamente il sorteggio e di conseguenza ha il diritto di scegliere (servizio, ricezione o lato del campo);
3. ottenere dal capitano della squadra presente la prima scelta (ad es.: lato del campo);
4. informarlo che l'altro capitano della squadra effettuerà la propria scelta al termine del *Protocollo di Gara*;
5. confermare con il segnapunti la decisione del capitano della squadra, richiedendone la firma, comprese tutte le informazioni disponibili per la registrazione (ad es.: ordine di servizio);

Nota:

✓ in questa fase il segnapunti non sarà in grado di completare il referto perché non ha a disposizione tutte le informazioni.

6. il 1° arbitro fischia ed indica l'inizio del tempo di riscaldamento ufficiale (es.: 5 min.);
7. il 1° arbitro non deve interrompere il riscaldamento ufficiale delle squadre per raccogliere ulteriori informazioni (se l'altra squadra arriva);
8. immediatamente al termine del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro fischia, segnala alle squadre il termine del riscaldamento e di dirigersi alle rispettive panchine;
9. in caso di ritardato arrivo di una squadra, solo la squadra presente al sorteggio si recherà alla propria panchina;
10. il capitano della squadra non presente al sorteggio deve recarsi al tavolo del segnapunti e comunicare la propria scelta (servizio, ricezione o lato del campo) se non sono state già decise (precedente punto 4);
11. il capitano della squadra deve firmare il referto di gara ed indicare l'ordine di servizio;
12. il segnapunti deve completare il referto e confermare agli ufficiali di gara che tutte le informazioni richieste siano state ricevute e registrate;

13. il capitano della squadra presente al sorteggio deve essere informato della decisione dell'altra squadra;

14. gli arbitri devono iniziare la gara il prima possibile.

- **Protocollo Speciale 2** - Se nessuna squadra è presente (*cioè: non ci sono giocatori*) il sorteggio non sarà eseguito, ma il tempo va rilevato nella sezione **OSSERVAZIONI** del referto di gara e l'arbitro inizia la scaletta temporale come da *Protocollo di Gara* (annunciandone l'inizio).
 - Molte delle procedure del "Protocollo Speciale 1" si applicano al "Protocollo Speciale 2", ma vengono adattate poiché nessuna squadra è presente al sorteggio.
 - Se una squadra arriva durante il Protocollo, il protocollo prosegue senza modifiche e la squadra non ha diritto a prolungare il tempo di riscaldamento (*se non diversamente comunicato*).
- Quanto sopra riportato relativamente ai Protocolli Speciali, deve essere eseguito nel più breve tempo possibile senza prolungare i tempi del *Protocollo di Gara*.

FASE 6

- Il riscaldamento ufficiale si completa con il fischio del 1° arbitro, che indica che la gara può iniziare.
- Se in questo momento il/i giocatore/i non sono ancora presenti l'arbitro deve comunicarlo al Supervisore Tecnico (*cioè: che il riscaldamento ufficiale come da Protocollo è terminato e la gara può iniziare*).
- Il 1° arbitro non deve salire sul seggiolone al termine del *Protocollo di Gara*.
- Il Supervisore Tecnico è l'unico responsabile di qualsiasi decisione relativa alla rinuncia.
- Il risultato della gara viene trascritto in conformità con la Sezione 7: Punteggio.

5. SCENARIO 3: RINUNCIA DOPO CHE LA GARA SIA INIZIATA

- Questa situazione, in genere, si determina a causa di un infortunio (*ma non esclusivamente*).
- Il Supervisore Tecnico dovrebbe essere chiamato il prima possibile presso il campo di gara.
- Il 1° arbitro deve verificare, verbalmente, che la squadra intende rinunciare alla gara. Questo si può verificare, ad esempio, dopo un *Protocollo Assistenza Sanitaria*.
- Il 1° arbitro deve:
 1. ottenere la firma a referto del capitano della squadra per la rinuncia (*questo conferma la loro volontà di rinunciare*);
 2. confermare al Supervisore Tecnico la rinuncia;
 3. comunicare al capitano della squadra avversaria la rinuncia;
 4. seguire il completamento del referto di gara, verificarne il contenuto e firmarlo.
- Il risultato della gara viene trascritto in conformità con la Sezione 7: Punteggio.

6. NOTE SPECIFICHE

Gli arbitri devono conoscere correttamente le procedure del Protocollo.

7. PUNTEGGIO

- Il Supervisore Tecnico, negli Scenari 1 e 2, è responsabile delle procedure e dell'esito della gara e può registrare propri commenti nella sezione **OSSERVAZIONI**.

- Al termine della gara, il 1° arbitro deve assicurarsi che la sezione **OSSERVAZIONI** del referto sia stata completata con tutte le informazioni previste dal presente protocollo, in conformità con le *“Istruzioni sulla compilazione del referto di gara”*.
- Se il Supervisore Arbitrale non è presente al termine della gara, il 1° arbitro deve ottenere la sua firma prima che il referto sia consegnato al Direttore di Competizione, evitando ogni ritardo (*importante è registrare immediatamente il risultato*).

PROTOCOLLO DI VERIFICA DEL SEGNO

INTRODUZIONE

Lo scopo di questo protocollo è di fornire agli arbitri un metodo standardizzato e veloce da utilizzare nelle situazioni in cui si esegue una *verifica del segno* della palla.

Gli arbitri devono prestare la massima attenzione affinché la procedura sia irreprensibile, non sia protratta per lungo tempo e il risultato definitivo sia comunicato in maniera appropriata, garantendo così che la gara riprenda il più velocemente possibile.

1. IL PROCESSO

Il *Protocollo di Verifica del segno* della palla, poiché viene applicato durante la gara, è composto di pochi passaggi e deve essere applicato dagli arbitri, specialmente dal 1° arbitro, con precisione e velocità in modo da consentire una rapida ripresa della gara. I principali passaggi del Protocollo sono:

1. Le squadre hanno facoltà di chiedere la Verifica del Segno al termine dell'azione di gioco, quando vogliono che gli arbitri rivedano una decisione presa su palla dentro/fuori che cade nei pressi delle linee laterali o di fondo campo.
2. Le squadre hanno diritto di richiedere la Verifica del Segno due volte per set: se la verifica ha successo il numero delle richieste disponibili rimarrà invariato, viceversa se la verifica non ha successo il numero delle richieste disponibili verrà ridotta di un'unità.
3. Entrambi i giocatori della squadra hanno diritto di richiedere una Verifica del Segno. I giocatori/squadre hanno 5 secondi dopo la fine dell'azione per effettuare la richiesta. Tuttavia, una squadra non può chiedere una Verifica del Segno dopo aver cambiato campo.

SEGNALETICA PER RITARDATA RICHIESTA DI VERIFICA DEL SEGNO

(l'arbitro coprirà il polso con le dita unite dell'altra mano)



4. Il giocatore deve indicare al 1° arbitro la richiesta, mostrando con le dita la lettera "C", seguita dal corretto segnale di Verifica del segno. I giocatori possono effettuare tale richiesta da qualsiasi parte del campo.

SEGNALETICA OBBLIGATORIA PER RICHIESTA DI VERIFICA DEL SEGNO

(la lettera C si forma con le dita)



(seguita dal giocatore che indica la linea)



5. La Verifica del Segno in situazioni in cui il segno lasciato dalla palla non garantirebbe certezza (per esempio, l'arbitro dalla sua posizione giudica che la palla ha toccato la linea prima di toccare la sabbia) non verrà accettata.
6. Il caso sopra (n.5) sarà considerato una "richiesta di Verifica del Segno illegale" e sarà rigettata. Il 1° arbitro si comporterà come segue:
 - a. informa il giocatore interessato/squadra circa la sua decisione,
 - b. esegue il segnale ufficiale di richiesta illegale di Verifica del Segno.

SEGNALETICA PER RICHIESTA DI VERIFICA DEL SEGNO ILLEGALE

(il segnale dell'arbitro è una "X")



7. La Verifica del Segno ha la precedenza su qualsiasi altra azione - es., richiesta di tempo di riposo - che può avere un impatto sul risultato della Verifica del Segno.
8. Quando una Verifica del Segno valida è stata richiesta, il 1° arbitro deve immediatamente:
 - a. scendere dal seggiolone e indicare al giudice di linea (se presente) di recarsi nei pressi del segno lasciato dalla palla;
 - b. se necessario, chiedere ai giocatori dalla parte del segno lasciato dalla palla di allontanarsi dalla zona in questione. Questo è estremamente importante per garantire un trattamento equo ed uguale per entrambe le squadre all'interno del Protocollo stesso. Inoltre, durante il Protocollo tutti i giocatori, devono rimanere in campo.
 - c. Avviare la verifica del segno (dentro o fuori):

- i. una volta che l'area nei pressi della quale è caduta la palla è libera da giocatori e il giudice di linea competente (se presente) si è avvicinato, il 1° arbitro dovrà porgli le domande corrette.
 - ii. Inizialmente si dovrà stabilire se la palla ha toccato la linea. Questo include il caso in cui la linea sia sollevata rispetto alla sabbia e se sia stata toccata dalla palla.
 - iii. È importante che al giudice di linea (se presente) venga data la possibilità di:
 1. mostrare la posizione del segno lasciato dalla palla (senza toccarlo);
 2. spiegare verbalmente cosa ha visto, inclusa l'azione in cui la palla tocca la linea e anche le eventuali azioni successive.
 - iv. Il 1° arbitro deve capire esattamente cosa il giudice di linea gli comunica. Una buona strategia è quella di farsi spiegare gli eventi in sequenza, così come si sono succeduti.
 - v. Il 1° arbitro ritiene di avere le informazioni utili e necessarie per prendere una decisione, si dirigerà velocemente verso il seggiolone; una volta salito effettuerà la segnaletica di quale squadra andrà al servizio, e se necessario penalizzerà l'eventuale passaggio sotto la rete. Non sarà consentito altro ritardo ed i giocatori dovranno immediatamente riprendere il gioco.
 - vi. Il 2° arbitro dovrà muoversi dalla parte della squadra che ha perso l'azione dopo che il 1° arbitro avrà preso la sua decisione.
 - vii. Se necessario, il 1° arbitro comunicherà agli spettatori il risultato della Verifica del Segno insieme alla segnaletica appropriata.
9. Dopo che la decisione è stata presa, la gara riprende, con il punteggio corretto in accordo con quanto deciso.
10. Nel momento in cui viene richiesta una Verifica del Segno, il 2° arbitro:
 - a. Si posiziona vicino alla rete al fine di dissuadere, anche con la posizione del corpo o con la comunicazione verbale, ed impedire eventuali passaggi sotto la rete da parte di giocatori. È una buona pratica ricordare alle squadre che è vietato oltrepassare la rete o la sua estensione.
 - b. Stabilisce un contatto visivo con il 1° arbitro durante l'intero Protocollo, e se richiesto, può assisterlo nella decisione finale.
 - c. Prima che la gara riprenda, deve verificare che il referto e il punteggio sul tavolo segnapunti siano corretti e che i giocatori in campo si trovino nella corretta posizione (rotazione) in accordo con il referto stesso.
11. Conseguenze della Verifica del Segno con successo/senza successo:
 - a. una seconda Verifica del Segno senza successo da parte di una squadra in un set, farà sì che quella squadra per il resto del set non abbia più richieste di Verifica del Segno a sua disposizione;
 - b. dopo una seconda Verifica del Segno senza successo, il 2° arbitro informerà il capitano che la sua squadra ha terminato le richieste di Verifica del Segno per quel set;
 - c. se applicabile, il 1° arbitro spiegherà questa situazione al pubblico.
12. In casi del tutto eccezionali, il 1° arbitro ha la possibilità di effettuare una Verifica del Segno di sua iniziativa, nel caso non si sentisse sicuro di quanto deciso. In questo caso egli deve:

- a. fermare il gioco con un fischio;
- b. immediatamente andare a verificare il segno lasciato dalla palla (dentro o fuori);
- c. velocemente ritornare al seggiolone e segnalare la decisione in base al segno lasciato dalla palla.

La possibilità da parte del 1° arbitro di richiedere una Verifica del Segno è un'ulteriore via per garantire che la decisione finale, relativamente al punto acquisito da parte di una squadra, corrisponda allo sforzo degli atleti e non sia influenzata da errori umani.

13. È possibile che una squadra decida di cancellare la richiesta di Verifica del Segno prima che il protocollo inizi, o dopo poco che è iniziato. Tali eventualità, non devono comportare una perdita di tempo e pertanto devono essere trattati secondo la scala delle sanzioni relative ai ritardi di gioco.
14. I giocatori devono astenersi dal coprire, alterare deliberatamente, ecc., il segno lasciato dalla palla. Il 1° arbitro dovrà sanzionare in maniera appropriata tale comportamento.
15. Per i casi in cui il segno lasciato dalla palla è stato alterato a causa di eventi naturali o da azione deliberata da parte della squadra/giocatore, impedendo così il controllo del segno, la decisione presa dall'arbitro sarà quella valida. L'eccezione si ha quando la squadra vincente deliberatamente altera la linea, in questo caso l'azione andrà rigiocata. Quindi, nonostante l'esito dell'azione non sia favorevole alla squadra che fa richiesta, il numero di Verifiche del Segno a disposizione rimane inalterato.
16. L'esito della Verifica del Segno, una volta che è stato annunciato dal 1° arbitro, è definitivo e non può essere impugnato.

PROTOCOLLO DI ASSISTENZA MEDICA

Da applicare nelle competizioni Fipav secondo quanto previsto dalla Regola 17.1.

L'Assistenza Medica viene garantita agli atleti attraverso l'utilizzo dei seguenti protocolli:

- *Tempo Medico (MTO)* da utilizzare solo nel caso di *lesioni con importante fuoriuscita di sangue*.
- *Interruzione di Recupero (RIT)* - da attivare per:
 - qualsiasi infortunio che non riguardi la perdita di sangue (infortuni causati da *incidente traumatico, non traumatico e infortuni non da contatto che non siano legati a perdita di sangue*);
 - malattia in relazione alle *severe condizioni atmosferiche*, ufficialmente dichiarate;
 - uso dei servizi igienici (per ritardo a causa dell'utilizzo dei servizi igienici durante la gara).



Per ognuna delle cause sopra descritte, se il 1° arbitro giudica che ci siano le condizioni per risolverle velocemente, senza perdita di tempo, non verrà attivata l'assistenza medica. Diversamente, per casi di Interruzioni di Recupero, gli atleti devono dapprima utilizzare l'eventuale tempo di riposo a disposizione o altre interruzioni regolamentari disponibili, prima che il 1° arbitro autorizzi il Protocollo di Assistenza Medica idoneo.

Gli arbitri dovrebbero essere a conoscenza delle circostanze che hanno determinato l'infortunio/malattia e sono responsabili nello stabilire la sua natura e l'entità (se minore o significativa).

Quando i protocolli di Tempo Medico (MTO) ed Interruzione di Recupero (RIT), vengono attivati, devono essere effettuati nel minor tempo possibile e completati entro i 5 minuti massimi consentiti, con il tempo che decorre da quando il 1° arbitro inizia il protocollo.

La durata dei *Protocolli di Assistenza Medica* inizia dal momento del fischio del 1° arbitro che autorizza il *Tempo Medico* o l'*Interruzione di Recupero* e finisce con il fischio del 1° arbitro non appena il trattamento è stato dichiarato completato dallo *staff* sanitario, o se nessun trattamento può essere fornito, o quando il giocatore dichiara di essere in grado di riprendere il gioco. Il tempo dell'assistenza sanitaria sarà registrato dal segnapunti e trascritto nel riquadro **OSSERVAZIONI** del referto. Questo include in sequenza: tempo del 1° arbitro che inizia il protocollo (ora, minuti e secondi); il set; il punteggio; la squadra al servizio; il giocatore che richiede assistenza medica; il tipo di assistenza medica; il tempo di ripresa del gioco o il tempo del *forfait*; la durata totale dell'assistenza medica; la durata totale dell'interruzione.

Per tutte le situazioni di cui sopra, lo *staff* sanitario ufficiale del torneo deve essere chiamato presso il campo di gioco e sarà loro responsabilità supervisionare il trattamento effettuato e relazionarsi con il 1° arbitro quando questo è stato completato, tranne il caso in cui il giocatore dichiara di essere pronto a riprendere il gioco prima del loro arrivo sul campo.

Quando il trattamento è stato completato, o se nessun altro trattamento può essere fornito, il gioco deve riprendere oppure la squadra verrà dichiarata incompleta per il set o la gara.

Il trattamento medico può essere fornito ai giocatori durante le interruzioni regolamentari di gioco (Tempo di riposo, Tempo Tecnico, intervalli) senza causare ritardi alla ripresa del gioco.

OSSERVAZIONI

L'assistenza sanitaria deve essere effettuata da personale medico (ad es. medico e/o fisioterapista messi a disposizione dall'organizzatore del torneo e correttamente accreditati) o dallo *staff* personale della squadra accreditato per l'evento, a scelta dei giocatori. In tutte le circostanze di infortunio, al personale sanitario deve essere richiesto di recarsi presso il campo di gioco e sarà loro responsabilità supervisionare il trattamento e riferire al 1° arbitro quando questo è stato completato, a meno che il giocatore non dichiari di essere pronto a riprendere il gioco prima del loro arrivo sul campo.

Anche il personale medico della squadra è ammesso in campo. Se lo *staff* medico personale della squadra riesce a risolvere il problema prima dell'arrivo in campo dello *staff* sanitario ufficiale del torneo, ed il giocatore dichiara di essere in grado di riprendere il gioco, l'arbitro non deve attendere l'arrivo in campo dello *staff* ufficiale del torneo. In ogni caso verrà considerato utilizzato il tipo di Protocollo di Assistenza Medica richiesto.

Al fine di garantire un'assistenza sanitaria, è consigliato che lo *staff* medico sia seduto nei pressi del campo (come pure quello personale della squadra). Non verrà concesso ulteriore tempo alla squadra a causa dell'attesa per l'arrivo dello *staff* personale della squadra stessa.

La decisione se il giocatore è in grado di riprendere il gioco, a seguito di infortunio/malattia, dipende unicamente dallo stesso. Anche se il personale medico informa il giocatore che sia meglio non continuare, la decisione finale se riprendere o meno a giocare è a carico del giocatore stesso. Tuttavia in casi estremi il medico può opporsi al rientro in campo del giocatore infortunato/ammalato.

Nel caso il giocatore scelga di proseguire il gioco, gli arbitri devono registrare nella sezione OSSERVAZIONI del referto, che il giocatore chiede di continuare a giocare contro il parere medico. La firma post-gara del capitano confermerà la volontà del giocatore.

È possibile che per lo stesso giocatore vi sia un *Tempo Medico* ed un'*Interruzione di Recupero*, nella stessa gara, come di seguito:

- MTO (infortunio con fuoriuscita di sangue): al giocatore verrà concesso il trattamento sanitario per infortunio legato a fuoriuscita di sangue in qualsiasi momento;
- RIT (qualsiasi infortunio non legato a fuoriuscita di sangue, incluso infortunio traumatico, non traumatico e infortuni non da contatto che non siano legati a perdita di sangue; malattia in relazione alle severe condizioni atmosferiche ufficialmente dichiarate; utilizzo dei servizi igienici): ad ogni giocatore è consentito un RIT per gara;
- MTO e un RIT possono avvenire nella stessa gara allo stesso giocatore indipendentemente dalla sequenza di utilizzo.

Ogni volta che c'è un *forfait* dovuto a infortunio/malattia (incluso prima dell'inizio della gara) il personale medico ufficiale ed il Medico Fipav (se presente), devono essere chiamati in campo.

1. TEMPO MEDICO - INFORTUNIO CON FUORIUSCITA DI SANGUE

Da applicare esclusivamente nei casi di infortunio con significativa fuoriuscita di sangue.

A. OSSERVAZIONI

- La sicurezza di tutti è la cosa più importante, tuttavia gli infortuni con fuoriuscita di sangue devono essere risolti senza ritardi, indipendentemente dal fatto che siano stati rilevati dagli arbitri o dal giocatore.
- Se il sanguinamento è lieve e può essere fermato facilmente causando un minimo ritardo alla gara, questo non è da considerare *Tempo Medico*.
- Se il sanguinamento è più significativo, deve essere trattato facendo intervenire l'assistenza medica e risolto come indicato di seguito. Il 1° arbitro dovrà quindi autorizzare il "Tempo di Assistenza Medica".
- Per entrambi i casi sopra visti, gli arbitri devono ispezionare i palloni e quelli con eventuali macchie di sangue andranno rimpiazzati e successivamente puliti e disinfettati. Anche il sangue su altri eventuali equipaggiamenti andrà pulito e disinfettato.
- Il *Protocollo di Tempo Medico* rappresenta un percorso strutturato per consentire la gestione di un infortunio legato a fuoriuscita di sangue con il minimo ritardo (Reg. 17.1).

B. AL MOMENTO DELL'INFORTUNIO CON FUORIUSCITA DI SANGUE

- Nel momento in cui il giocatore interessato o gli arbitri si accorgono che vi è sanguinamento, non appena l'azione di gioco viene interrotta o termina in corrispondenza con l'ultima azione dello scambio, il 2° arbitro deve immediatamente attivarsi e andare dal giocatore per stabilire la gravità del sanguinamento.
- Se il sanguinamento è lieve e può essere facilmente fermato, questo va trattato senza perdita di tempo con il 2° arbitro che si sposta dal giocatore al tavolo del segnapunti dove si trova il *kit* di prima assistenza con il necessario per pulire la ferita ed eventualmente bendarla.
- Se il sanguinamento è significativo, il 2° arbitro deve segnalare al 1° arbitro di scendere dal seggiolone e informare il giocatore che il 1° arbitro farà iniziare il *Tempo Medico*, seguito dalla domanda al giocatore se desidera essere trattato dallo *staff* sanitario ufficiale del torneo o dal suo personale.
- Una volta ricevuta la risposta, il 2° arbitro farà chiamare l'assistenza medica in campo mentre il 1° arbitro, che si trova accanto al tavolo del segnapunti, fischierà e segnerà l'inizio del protocollo.

Nota:

- ✓ *il 1° arbitro avvia il protocollo all'arrivo del personale medico ufficiale nel caso in cui questa sia stata la scelta del giocatore infortunato, altrimenti se non c'è il personale medico o il giocatore ha fatto richiesta del proprio personale medico accreditato, il 1° arbitro avvia immediatamente il protocollo.*
- Il 1° arbitro indicherà quindi al segnapunti l'inizio del tempo e la registrazione del tempo medico, come previsto.

Nota:

- ✓ *in tutte le circostanze, allo staff sanitario deve essere richiesto di recarsi presso il campo di gioco ed il Supervisore Tecnico e/o Arbitrale devono essere informati in modo da supervisionare la situazione.*

C. DOPO CHE IL TEMPO MEDICO È INIZIATO

- Il 2° arbitro informa immediatamente: Supervisore Tecnico, Supervisore Arbitrale, medico Fipav (se presente).
- È preferibile che sia il 2° arbitro ad attivarsi per la ricerca delle persone sopra indicate: questo potrà essere eseguito sia attraverso l'uso del *walkie-talkie* sia lasciando l'area di gioco, mentre al 1° arbitro resta il compito di supervisionare il giocatore infortunato.
- Se opportuno è permesso che il giocatore non venga spostato. Il giocatore può anche muoversi liberamente all'interno del terreno di gioco o della zona libera oppure andare nell'area riservata alla sua squadra.

- Nel caso in cui lo *staff* sanitario richieda di portare il giocatore infortunato al di fuori dell'area di gioco perché l'assistenza non può essere effettuata in campo, il giocatore può lasciare l'area di gioco su autorizzazione del 1° arbitro. Ciò può accadere in diverse situazioni (es. pulire o suturare una ferita). Il giocatore autorizzato a lasciare l'area di gioco deve essere accompagnato dal 2° arbitro (o dal *Supervisore Arbitrale*).
- Il 1° arbitro (o in alternativa l'ufficiale di gara che ha accompagnato il giocatore) supervisiona tutto il processo che porta il giocatore infortunato a riprendere il gioco entro il tempo stabilito.
- Il 2° arbitro controlla che il compagno di squadra del giocatore infortunato e gli avversari rimangano all'interno dell'area di gioco o che siano seduti alle rispettive panchine. I giocatori possono utilizzare i palloni durante questo periodo.
- Il 2° arbitro durante il tempo di recupero deve inoltre verificare che quanto necessario sia correttamente trascritto sul referto.
- I giocatori devono essere informati sul tempo rimanente: il 1° arbitro informa il giocatore infortunato ed il personale medico, mentre il 2° arbitro è responsabile di informare il compagno del giocatore infortunato e gli avversari.
- Al termine del *Tempo Medico*, il 1° arbitro ritorna sul seggiolone mentre il 2° arbitro chiederà al giocatore infortunato di riprendere il gioco, e si assicurerà che tutti i dettagli utili siano trascritti sul referto correttamente.
- La fine dei 5 minuti massimi di *Tempo di Recupero* è decretata dal fischio del 1° arbitro che avviene non appena il trattamento è dichiarato completato da parte del personale sanitario, o se nessun altro trattamento è possibile, o se il giocatore dichiara di essere in grado di riprendere il gioco.
- Tuttavia, prima che un giocatore riprenda il gioco, il bendaggio deve essere completato affinché non vi sia alcuna possibilità di fuoriuscita di sangue.

2. INTERRUZIONE DI RECUPERO

Da applicare per:

- infortunio non legato alla fuoriuscita di sangue, incluso infortunio traumatico, non traumatico e infortunio non da contatto senza fuoriuscita di sangue;
- malattia in relazione alle severe condizioni atmosferiche dichiarate ufficialmente;
- uso dei servizi igienici.

A. OSSERVAZIONI

- La sicurezza di tutti è la cosa più importante ed ogni infortunio traumatico, non traumatico e non da contatto senza fuoriuscita di sangue deve essere trattato senza ritardi non appena rilevato da giocatori o arbitri.
- In un'ottica di prevenzione delle manipolazioni, armonizzata con la garanzia dell'incolumità di tutte le parti, eventuali veri e propri casi di lesioni devono essere oggetto di trattamento attraverso la rapida attuazione del "Protocollo di Assistenza Medica".
- Se l'infortunio è lieve e può essere facilmente risolto, così da causare un minimo ritardo alla gara, questo evento non deve essere considerato come una richiesta di assistenza medica.
- Se l'infortunio è più importante e necessita l'intervento dello *staff* sanitario, sarà trattato come previsto qui di seguito.
- Se la squadra ha a disposizione il tempo di riposo, o se l'azione di gioco terminata porta ad un TTO o all'intervallo tra i set, il trattamento verrà fornito senza ritardo al gioco; in caso contrario il 1° arbitro farà iniziare una Interruzione di Recupero.

- Ad un giocatore non è concessa una seconda *Interruzione di Recupero* nella gara.
- Il *Protocollo di Interruzione di Recupero per infortunio* rappresenta un percorso strutturato per consentire, con successo, la risoluzione di un infortunio/malattia con il minimo ritardo (Reg. 17.1).

B. AL MOMENTO DELL'INFORTUNIO/MALATTIA

- Nel momento in cui il giocatore interessato o gli arbitri si accorgono che vi è un infortunio/malattia, non appena l'azione di gioco viene interrotta o termini in corrispondenza con l'ultima azione dello scambio, il 2° arbitro deve immediatamente attivarsi e andare dal giocatore per stabilire la gravità e la natura dell'infortunio.
- Se è un infortunio minore e può essere facilmente risolto, questo sarà trattato velocemente, con il 2° arbitro che supervisiona, affinché il giocatore riprenda la sua posizione in campo il prima possibile.
- Se l'infortunio è più significativo e la squadra non ha a disposizione il tempo di riposo o l'azione terminata non porta ad un TTO o all'intervallo tra i set, allora il 2° arbitro deve segnalare al 1° arbitro di scendere dal seggiolone e informerà il giocatore che gli verrà concesso una *Interruzione di Recupero*, la quale inizierà con il fischio del 1° arbitro, seguito dalla richiesta al giocatore se desidera essere trattato dallo *staff* sanitario del torneo o dal suo personale.
- Il 2° arbitro farà chiamare lo *staff* sanitario richiesto dal giocatore, mentre il 1° arbitro fischierà e segnerà l'inizio del protocollo.

Nota:

- ✓ *il 1° arbitro avvia il protocollo all'arrivo del personale medico ufficiale nel caso in cui questa sia stata la scelta del giocatore infortunato, altrimenti se non c'è il personale medico o il giocatore ha fatto richiesta del proprio personale medico accreditato, il 1° arbitro avvia immediatamente il protocollo.*
- Il 1° arbitro indicherà quindi al segnapunti l'inizio del tempo e la registrazione come previsto.

Nota:

- ✓ *in tutte le circostanze, allo staff sanitario deve essere richiesto di recarsi presso il campo di gioco ed il Supervisore Tecnico e/o Arbitrale devono essere informati in modo da supervisionare la situazione.*

C. DOPO CHE L'INTERRUZIONE DI RECUPERO È INIZIATA

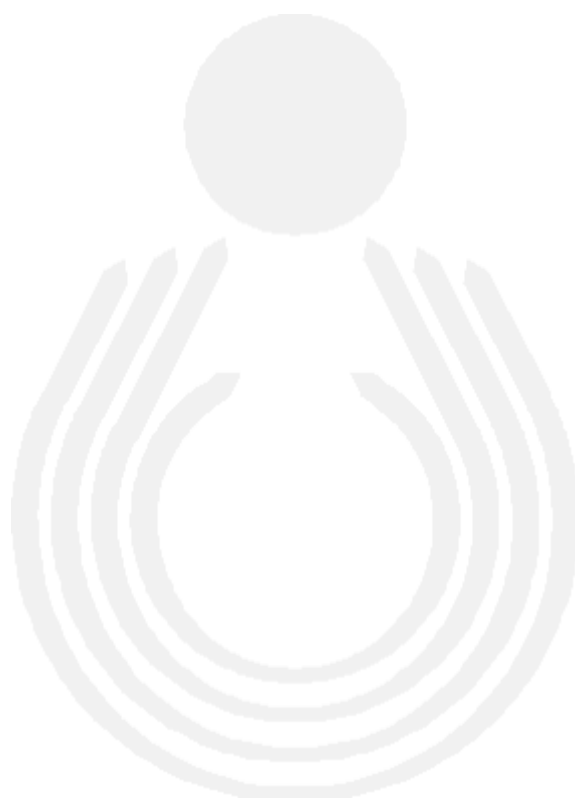
- Il 2° arbitro, informa immediatamente: Supervisore Tecnico, Supervisore Arbitrale, medico Fipav (se presente).
- È preferibile che sia il 2° arbitro ad attivarsi per la ricerca delle persone sopra indicate: questo potrà essere eseguito sia attraverso l'uso del *walkie-talkie* sia lasciando l'area di gioco, mentre al 1° arbitro resta il compito di supervisionare il giocatore infortunato/malato.
- Se opportuno è permesso che il giocatore infortunato/malato non venga spostato. Il giocatore può anche muoversi liberamente all'interno del terreno di gioco o della zona libera oppure andare nell'area riservata alla sua squadra.
- Nel caso in cui lo *staff* sanitario richieda di portare il giocatore infortunato al di fuori dell'area di gioco perché l'assistenza non può essere effettuata in campo, il giocatore può lasciare l'area di gioco su autorizzazione del 1° arbitro. Ciò può accadere in diverse situazioni. Il giocatore che deve lasciare l'area di gioco verrà accompagnato dal 2° arbitro (o Supervisore Arbitrale o arbitro di riserva, se applicabile).
- Il 1° arbitro (o in alternativa l'ufficiale di gara che ha accompagnato il giocatore) supervisiona tutto il processo che porta il giocatore infortunato a riprendere il gioco entro il tempo stabilito.

- Il 2° arbitro controlla che il compagno di squadra del giocatore infortunato e gli avversari rimangano all'interno dell'area di gioco o che siano seduti alle rispettive panchine. I giocatori possono utilizzare i palloni durante questo periodo.
- Il 2° arbitro durante il tempo di recupero deve inoltre verificare che quanto necessario sia correttamente trascritto sul referto. Particolare attenzione deve essere fatta nel caso in cui non ci sia il referto elettronico.
- I giocatori vanno informati sul tempo rimanente. Il 1° arbitro informa il giocatore infortunato ed il personale medico sul tempo rimanente, mentre il 2° arbitro è responsabile di informare il compagno del giocatore infortunato e gli avversari.
- Al termine del *Tempo di Recupero*, il 1° arbitro salirà sul seggiolone, mentre il 2° arbitro chiederà al giocatore infortunato di riprendere il gioco oltre ad indicare al segnapunti la natura dell'*Interruzione di Recupero per infortunio* (infortunio senza fuoriuscita di sangue; malattia in relazione alle severe condizioni atmosferiche; utilizzo dei servizi igienici) e si assicurerà che tutti i dettagli utili siano trascritti sul referto.
- La fine dei 5 minuti massimi di *Tempo di Recupero* è decretata dal fischio del 1° arbitro che avviene non appena il trattamento è dichiarato completato da parte del personale sanitario, o se nessun altro trattamento è possibile, o se il giocatore dichiara di essere in grado di riprendere il gioco.

3. NOTE AGGIUNTIVE

- Ai giocatori è sempre consentito l'utilizzo dei servizi igienici durante la gara, purché non ritardino il gioco.
- Nel caso in cui un giocatore ritarda la normale sequenza del gioco nell'utilizzo dei servizi igienici, verrà assegnato a quel giocatore una "Interruzione di Recupero - per utilizzo dei servizi igienici", con la gara che riprenderà non appena il giocatore avrà fatto rientro in campo.
- Agli organizzatori è richiesto di predisporre appositamente due servizi igienici, dedicati ai giocatori (uno per donne ed uno per uomini), se non esiste una struttura già predefinita nel raggio di massimo 100 metri dai campi dove si svolge la manifestazione. Gli arbitri devono trascrivere questa informazione nel modulo di omologazione dei campi, prima dell'inizio del torneo.
- Tutti gli arbitri devono sapere dove si trovano i servizi igienici dedicati ai giocatori.
- Gli arbitri ed il Supervisore arbitrale del torneo devono sapere dove si trova la postazione dell'assistenza sanitaria in tutte le sue (eventuali) forme: primo soccorso, medico, fisioterapista, ambulanza, ecc.
- Gli arbitri devono essere informati circa la composizione dello *staff* sanitario, in accordo con quanto stabilito dal Supervisore Tecnico, in quanto lo *staff* è composto da personale avente competenze diverse (*medico, fisioterapista ecc.*). Gli arbitri si devono assicurare che al momento dell'assistenza sanitaria, il personale medico che cura il giocatore sia quello appropriato.
- Gli organizzatori devono mettere a disposizione personale sanitario (primo intervento, dottore e fisioterapista) in tutti i campi, se l'evento include più di una sede.
- In tutti i casi di rinuncia per motivi sanitari, al giocatore infortunato deve essere chiesto dal 1° arbitro se questo è dovuto a colpo di calore e/o disidratazione. In caso affermativo, al giocatore deve essere anche chiesto: "*Hai sofferto di vomito e/o diarrea negli ultimi cinque giorni?*". Questa informazione verrà riferita al Supervisore Tecnico per gli adempimenti del caso.

- I segnapunti devono conoscere tutte le procedure in modo che le stesse possano essere trascritte regolarmente.
- Al termine della gara il 1° arbitro deve assicurarsi che la sezione **OSSERVAZIONI** del referto di gara sia stata correttamente compilata, secondo quanto indicato in questo Protocollo e secondo quanto mostrato negli esempi delle *“Istruzioni per la compilazione del referto di gara”*.
- In tutte le manifestazioni Fipav sono concessi un massimo quattro *Interruzioni di recupero* nell’arco di 12 mesi dovute a infortunio traumatico, non traumatico e infortunio non da contatto che non sia collegato a fuoriuscita di sangue; malattie in relazione alle severe condizioni atmosferiche dichiarate ufficialmente; o per utilizzo dei servizi igienici (Rif. Guida Pratica beach volley art. 79).



PROTOCOLLO DI PROTESTA

Questo protocollo è da attuare in tutte le competizioni FIPAV (come previsto nelle regole di gioco 5.1.2.1 e 5.1.3.2). Il ruolo del Supervisore Tecnico e di quello Arbitrale è definito dal Regolamento Beach Volley FIPAV.

1. SINTESI

- Il *Protocollo di Protesta* è costituito da una serie di procedure che hanno come scopo la risoluzione di una protesta relativa all'applicazione delle Regole di Gioco.
- Il *Protocollo di Protesta* inizia quando il capitano di una squadra manifesta formalmente la volontà di protestare ufficialmente a seguito della spiegazione ricevuta sull'applicazione o interpretazione delle Regole di Gioco da parte del 1° arbitro.
- Il *Protocollo di Protesta* può essere attivato dal Supervisore basandosi su circostanze che avvengono prima, durante o dopo il termine della gara.
- Il Supervisore considera la protesta sul merito basandosi su tre (3) criteri.
- Due (2) sono i Livelli del *Protocollo di Protesta* esistenti:
 - **Livello 1:** applicato nel momento del verificarsi della circostanza prima o durante la gara;
 - **Livello 2:** applicato dopo il termine della gara.



2. SCOPO DEL *PROTOCOLLO DI PROTESTA*

- Il *Protocollo di Protesta* è la procedura formale per risolvere qualsiasi problema si verifichi prima, durante o dopo il termine di una gara.
- Gli obiettivi del *Protocollo di Protesta* sono:
 1. stabilire o ristabilire le condizioni esistenti prima dell'insorgere della problematica e riprendere la gara il prima possibile;
 2. fornire un processo strutturato che consenta la risoluzione della Protesta attraverso un'appropriata regolamentazione;
 3. standardizzare una procedura che abbia un impatto minimo sullo svolgimento della gara, specialmente se la Protesta coinvolge più di un Livello di giurisdizione;
 4. realizzare una procedura che sia logica, trasparente e facile da seguire;
 5. realizzare una procedura che sia basata sulla legalità e sull'etica;
 6. realizzare una procedura che ottimizzi le competenze dei Supervisor sulla assunzione di una corretta decisione relativamente alla legittimità della Protesta da parte dei giocatori.

3. CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLA PROTESTA

- I criteri per l'accettazione di una Protesta devono coinvolgere una o più delle seguenti circostanze:
 1. l'arbitro utilizza o fornisce un'errata interpretazione di una Regola di Gioco o non assume la corretta decisione in conseguenza dell'applicazione di una regola;
 2. vi è un errore nel punteggio o un problema sulla rotazione dei giocatori al servizio;

3. aspetti tecnici relativi alle condizioni di gara (condizioni meteo, visibilità, ecc.).
- Il 1° arbitro deve considerare solo questi tre criteri nel valutare se accettare o meno la Protesta.
- È improprio, da parte del 1° arbitro, accettare una Protesta che riguardi azioni di gioco o condotte scorrette, tranne il caso in cui sussista la possibilità di un'interpretazione errata delle Regole di Gioco.
- Anche il Supervisore dovrà considerare i suddetti tre criteri per valutare se accettare o meno la Protesta ed indicare quale dei tre criteri è congruente con la protesta. È possibile che una protesta soddisfi più di un criterio.

4. AZIONI DEL 1° ARBITRO PRIMA DELL'INIZIO DEL *PROTOCOLLO DI PROTESTA*

- Un *Protocollo di Protesta* inizia quando il capitano di una squadra esprime formalmente la volontà di protestare ufficialmente a seguito di spiegazione ricevuta dal 1° arbitro sulla applicazione o interpretazione delle Regole di Gioco.
- Il 1° arbitro deve tuttavia, prima di autorizzare l'entrata in campo del Supervisore, essere sicuro che tutte le procedure necessarie per evitare il *Protocollo di Protesta* siano state messe in atto. Questo include:
 1. comunicare con chiarezza al capitano della squadra la natura del fallo alla base della decisione;
 2. ripetere la segnaletica, quando necessario;
 3. consultarsi con gli ufficiali di gara competenti sull'applicazione/interpretazione delle regole;
 4. confermare che i criteri perché la protesta sia valida siano rispettati;
 5. confermare che, nonostante siano state attivate tutte le procedure sopraelencate, il capitano della squadra intende protestare formalmente.
- Il 1° arbitro:
 1. una volta che il capitano ha formalmente protestato e che la protesta risponde ad uno o più dei criteri perché sia valida, deve richiedere la presenza del Supervisore in campo;
 2. non deve comunicare al giocatore il possibile esito della protesta.

5. *PROTOCOLLO DI PROTESTA LIVELLO 1: RISOLTO AL MOMENTO DELLA PROTESTA* (da parte del Supervisore Arbitrale o Supervisore Tecnico)

5.1 DESCRIZIONE DEL PROTOCOLLO PER LA RISOLUZIONE DELLA PROTESTA AL MOMENTO DELLA RICHIESTA DA PARTE DEL GIOCATORE

Un *Protocollo di Protesta* inizia quando il capitano di una squadra formalmente esprime la sua volontà di protestare ufficialmente a seguito di una spiegazione ricevuta dal 1° arbitro sulla applicazione o interpretazione delle Regole di Gioco ed il 1° arbitro richiede la presenza in campo del Supervisore.

Il *Protocollo di Protesta* Livello 1 (*sia prima che durante la gara*) prevede le seguenti fasi:

1. iniziale determinazione della natura della Protesta;
2. decisione se procedere con il Protocollo in base alla validità dello stesso;
3. ottenere tutte le informazioni/testimonianze applicabili alla Protesta;
4. comunicare la decisione della Protesta agli Arbitri e ai Giocatori;

5. comunicare il risultato della Protesta al Segnapunti e ai collaboratori;
6. iniziare o riprendere la gara.

Un *Protocollo di Protesta* (Livello 1) è la prima di due fasi di una potenziale protesta.

5.2 CHI VALUTA LA PROTESTA?

- Il Supervisore Arbitrale di solito è coinvolto nel *Protocollo di Protesta* al momento della protesta. Solo in casi eccezionali una Protesta non viene accettata a Livello 1 nel momento in cui inizia.
- In eccezionali circostanze il Supervisore Tecnico può sostituirsi o sostituire il Supervisore Arbitrale.
- Altre figure (ufficiali) possono in eccezionali circostanze assistere il Supervisore che valuta la validità della protesta.
- Tutti i Supervisor, specialmente il Supervisore Arbitrale, non devono trovarsi in una posizione che potenzialmente possa influenzare il procedimento prima che il *Protocollo di Protesta* abbia inizio.
- I Supervisor Arbitrali dovrebbero assicurarsi che i loro movimenti durante la competizione massimizzino la loro potenziale disponibilità per il *Protocollo di Protesta*.

5.3 COME INIZIA UN *PROTOCOLLO DI PROTESTA*? (DA PARTE DEL SUPERVISORE ARBITRALE)

- Il Protocollo inizia con il segnale del 1° arbitro che indica al Supervisore Arbitrale di entrare nell'area di gioco.
- Una Protesta può essere richiesta solo dai capitani delle squadre.
- Il 1° arbitro dovrà segnalare al Supervisore Arbitrale di entrare in campo solo quando il capitano della squadra avrà formalmente (come definito dalla Regola 5.1.2.1) indicato di voler attuare un *Protocollo di Protesta* e questo risponde ad uno o più dei tre criteri di validità dello stesso.
- Il *Protocollo di Protesta* (Livello 1) implica il pagamento di una tassa come previsto dal regolamento FIPAV.

5.4 PROCEDIMENTO DEL *PROTOCOLLO DI PROTESTA* (DOPO CHE IL PROTOCOLLO È AVVIATO)

- I giocatori dovranno inizialmente posizionarsi nelle rispettive panchine.
- Il Supervisore Arbitrale acquisirà dal 1° arbitro tutte le informazioni circa la natura della Protesta.
- Il Supervisore Arbitrale dovrà avere conferma dal capitano delle motivazioni della Protesta.
- Il Supervisore Arbitrale dovrà successivamente, se necessario, chiarire ogni punto di incertezza con il 1° arbitro.
- Ogni tipo di informazione/prova andrà raccolta anche da altre parti pertinenti con la decisione.
- Le informazioni/prove vanno raccolte se possibile individualmente, ma se necessario anche collettivamente.
- Il procedimento di raccolta delle informazioni/prove deve essere effettuato nella zona libera tra il tavolo segnapunti e l'area (panchine) della squadra interessata.
- I giocatori non devono essere fisicamente presenti alla discussione con il 1° arbitro o con gli altri ufficiali di gara.

- Il processo globale rappresenta un modello strutturato finalizzato alla raccolta di tutte le informazioni/prove necessarie per la decisione finale.
- Durante il *Protocollo di Protesta* i giocatori, dopo l'iniziale momento conseguente alla situazione che si è creata, possono:
 1. utilizzare il campo di gioco senza lasciare la zona libera;
 2. utilizzare i palloni di gioco;
 3. utilizzare la parte di campo di gioco nella quale stavano giocando o entrambe con l'accordo dei giocatori.

5.5 RISOLUZIONE DI UN *PROTOCOLLO DI PROTESTA*

- La decisione di risoluzione di un *Protocollo di Protesta* sarà basata su:
 1. la rigorosa interpretazione dei criteri per la valutazione della Protesta (sezione 3);
 2. l'assunzione che la decisione presa dagli ufficiali di gara sia corretta, in particolare la decisione finale assunta dal 1° arbitro;
 3. i fatti stabiliti ascoltando le parti, in particolare gli ufficiali di gara;
 4. il fondamento della correttezza nelle azioni compiute dagli ufficiali di gara in relazione alle Regole di Gioco;
 5. quando le Regole di Gioco non disciplinano una specifica azione, il Supervisore Arbitrale può interpretare lo spirito delle Regole di Gioco.
- Il 1° arbitro deve essere la prima persona ad essere informata sull'esito del *Protocollo di Protesta* e successivamente saranno informati gli altri ufficiali di gara.
- I capitani di entrambe le squadre dovranno poi essere informati in campo sull'esito del *Protocollo di Protesta*, ricevendo una breve sintesi delle motivazioni.
- Se dopo essere stati informati, nessun capitano contesta la decisione presa, il *Protocollo di Protesta* è considerato risolto e ufficialmente chiuso.
- I Capitani di entrambi le squadre, nel caso siano in disaccordo con la decisione, hanno il diritto di richiedere in quel momento il *Protocollo di Protesta* di Livello 2, che dovrà essere poi confermato al termine della gara.

5.6 RIPRESA DEL GIOCO

- Una volta che il Supervisore Arbitrale ha preso una decisione e l'ha comunicata agli ufficiali di gara ed ai giocatori, le seguenti procedure sono necessarie per la ripresa del gioco:
 1. comunicazione della decisione al Segnapunti;
 2. comunicazione della decisione al pubblico (questo può includere l'annuncio del risultato della decisione);
 3. comunicazione della decisione ai media (televisione, radio, ecc.).
- Se la Protesta della squadra è accettata, devono essere prese tutte le misure necessarie per correggere lo stato della gara (come consigliato dal Supervisore Arbitrale).

5.7 POSSIBILI CONSEGUENZE DI UN *PROTOCOLLO DI PROTESTA*

- Ci sono 3 possibili conseguenze di una protesta di Livello 1 (risolta o tentata di risolvere al momento della Protesta).
 1. La protesta viene rigettata dal Supervisore. In questa circostanza il Supervisore Tecnico sarà informato dal Supervisore Arbitrale e sarà applicata una multa corrispondente al Livello 1 della Protesta (come da regolamento FIPAV).
 2. A seguito di Protocollo la Protesta viene accettata. Non viene applicata nessuna tassa.

3. Il Protocollo di Protesta non può essere attivato (es. non ci sono Supervisorì disponibili in quel momento) e/o i capitani si appellano al risultato del Protocollo di Protesta di Livello 1. Entrambe queste situazioni vengono risolte a Livello 2 (dopo il termine della gara).

5.8 COME VIENE REGISTRATO SUL REFERTO IL *PROTOCOLLO DI PROTESTA*

- Quando il Supervisore Arbitrale entra in campo, il segnapunti deve registrare sul referto le informazioni necessarie che gli permettano di riprendere la gara dal punto in cui si è interrotta.
- Il segnapunti non deve registrare le informazioni che sono alla base della protesta.
- Se il Protocollo di Protesta è stato attivato e, successivamente, viene respinto, la frase RESPINTO A LIVELLO 1 deve essere riportata nell'apposito riquadro del referto.
- Se il Protocollo di Protesta è stato attivato e, successivamente, viene accettato, la frase ACCETTATO A LIVELLO 1 deve essere riportata nell'apposito riquadro del referto.
- Se dopo che la protesta è stata respinta a Livello 1 uno dei capitani manifesta formalmente la volontà di procedere ad un Protocollo di Protesta di Livello 2, la frase RESPINTO/PENDENTE A LIVELLO 1 deve essere riportata nell'apposito riquadro del referto.
- Se dopo che la protesta è stata accettata a Livello 1 uno dei capitani manifesta formalmente la volontà di procedere ad un Protocollo di Protesta di Livello 2, la frase ACCETTATO/PENDENTE A LIVELLO 1 deve essere riportata nell'apposito riquadro del referto.
- Se non è possibile attivare il Protocollo di Protesta (dopo che è stata richiesta la presenza in campo del Supervisore), la frase PENDENTE A LIVELLO 1 andrà riportata nell'apposito riquadro del referto.
- Il Supervisore Arbitrale ha l'autorità di aggiungere nell'apposito riquadro del referto annotazioni e ulteriori informazioni che ritenga necessarie.
- Il 2° arbitro è responsabile del controllo del referto prima della ripresa del gioco.
- Al termine della gara, il 1° arbitro deve assicurarsi che nell'apposito riquadro del referto siano state riportate tutte le informazioni che il Protocollo di Protesta prevede.
- Se il Supervisore Arbitrale non è presente al termine della gara, il 1° arbitro deve ottenere la sua firma prima che il referto sia consegnato al Direttore di Competizione, evitando ritardi (è importante registrare immediatamente il risultato).

6. *PROTOCOLLO DI PROTESTA LIVELLO 2: RISOLTO AL TERMINE DELLA GARA* (da parte della Commissione Esecutiva)

6.1 SINTESI DELLA PROCEDURA

- Un *Protocollo di Protesta* (Livello 2) inizia quando un capitano formalmente manifesta la sua volontà di protestare a Livello 2 in base a:
 1. il *Protocollo di Protesta* non è iniziato a Livello 1 (i Supervisorì non erano disponibili);
 2. la Protesta è stata respinta dal Supervisore;
 3. la Protesta è stata accettata dal Supervisore a Livello 1, ma successivamente non condivisa dal capitano dell'altra squadra;
 4. eventi che accadono dopo il termine della gara.
- Un *Protocollo di Protesta* Livello 2 deve (eccetto nel caso di eventi dopo il termine della gara) riferirsi a proteste che sono state correttamente richieste e registrate a Livello 1 da parte di uno dei capitani.

- Il procedimento di conferma del *Protocollo di Protesta* Livello 2 prevede le seguenti fasi:
 1. iniziale registrazione sul referto delle motivazioni della Protesta (Livello 2);
 2. pagamento della tassa prevista (come da regolamento);
 3. la Commissione Esecutiva riesamina le basi della Protesta;
 4. comunicazione del risultato della Protesta a tutte le parti, compresa la spiegazione circa le basi della decisione;
 5. eventuale ripetizione della gara.

6.2 CHI VALUTA LA PROTESTA?

- Il Supervisore Tecnico richiederà che la Commissione Esecutiva si riunisca. La composizione e le procedure sono definite da apposita regolamentazione FIPAV.
- Il Supervisore Arbitrale non è membro della Commissione.
- La Commissione può avvalersi per l'interpretazione delle regole di gioco del Supervisore Arbitrale.
- Al Supervisore Arbitrale (o al Supervisore Tecnico) può essere richiesto di riassumere il Livello 1 del *Protocollo di Protesta* respinto o accettato, oltre alla spiegazione circa i criteri relativi alla decisione presa.

6.3 COME INIZIA UN *PROTOCOLLO DI PROTESTA*?

- Il Livello 2 della protesta inizia quando il capitano di una squadra, al termine della gara e prima di aver firmato il referto, manifesta formalmente la sua volontà di protestare, confermandolo per iscritto nell'apposita sezione.
- Non è necessario per il capitano riportare tutti i dettagli della Protesta. La Protesta può essere scritta anche dal suo compagno di squadra, ma è necessario che sia il capitano a firmarla.
- Gli Ufficiali di gara non devono impedire o dettare il contenuto della protesta.
- Il *Protocollo di Protesta* (Livello 2) deve essere accompagnato dal pagamento di una tassa (come previsto dal regolamento).

6.4 IL PROCEDIMENTO DEL *PROTOCOLLO DI PROTESTA*

- Le procedure della Commissione Esecutiva sono regolamentate da apposita regolamentazione FIPAV.
- Il referto può avere un allegato nel caso in cui l'apposita sezione non fosse sufficiente. Questo documento deve essere presentato al Supervisore Tecnico entro 30 minuti dal termine della gara.
- Il capitano della squadra non coinvolta nella protesta deve essere informato, immediatamente e verbalmente dal 1° arbitro, se la Protesta (Livello 2) viene confermata per iscritto nell'apposita sezione del referto.

7. RAPPORTO UFFICIALE

- Il Supervisore Arbitrale a Livello 1 e la Commissione Esecutiva a Livello 2 devono scrivere un rapporto che specifichi le basi su cui è stata presa la decisione e confermi il processo intrapreso.
- Una copia del referto sarà allegata al Rapporto.
- Il rapporto che il Supervisore Tecnico invierà alla FIPAV dovrà contenere anche il Rapporto del Supervisore Arbitrale.

- Il Rapporto del Supervisore Arbitrale destinato alla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara (Beach Volley) deve includere commenti sul numero e sulla natura delle Proteste che si sono verificate.
- Il Supervisore Arbitrale, nel più breve tempo possibile, dopo una gara dove un *Protocollo di Protesta* è stato “Respinto a Livello 1”, deve supportare il Supervisore Tecnico con una copia del suo rapporto e del referto. Questo permetterà al Supervisore Tecnico di convocare immediatamente la squadra interessata per la conferma della sanzione (vedi regolamento FIPAV).

APPENDICE: ALLENATORE

Estratto dal Manuale del Beach Volley FIPAV, sezione Allenatori/Maestri, art. 31 Norme generali.

- 1. L'allenatore/maestro è un componente della squadra.*
- 2. La squadra che partecipa alle gare di beach volley può essere diretta da un allenatore/maestro di Beach Volley, come previsto dal regolamento FIPAV.*
- 3. La registrazione del nominativo dell'allenatore/maestro può essere effettuata online, durante l'iscrizione della squadra, o al più tardi al momento della riunione tecnica (nel caso di sua assenza alla riunione tecnica, l'iscrizione può essere effettuata dal capitano della squadra).*
- 4. L'allenatore/maestro deve sempre effettuare il riconoscimento al termine della riunione tecnica. Al più tardi entro 30 minuti prima dell'inizio della prima gara (della squadra per la quale è accreditato) del tabellone di qualificazione o principale.*
- 5. L'allenatore/maestro sarà riconosciuto ufficialmente con verifica del tesseramento e del documento d'identità, così come previsto dalle normative in vigore. Il riconoscimento deve essere effettuato dal Supervisore Tecnico/Unico.*
- 6. Un giocatore iscritto ad un torneo che intenda anche svolgere il ruolo di allenatore/maestro potrà svolgere esclusivamente il ruolo di giocatore nel tabellone qualifiche e solo se non qualificato al tabellone principale potrà accreditarsi con il ruolo di allenatore/maestro sia per le coppie maschili che femminili.*
- 7. Nel caso in cui un allenatore/maestro si accrediti per più squadre iscritte al torneo e due delle sue squadre si affrontino, l'allenatore/maestro non potrà sedere in panchina per nessuna delle due squadre.*
- 8. L'allenatore/maestro dovrà essere presente in campo all'inizio del Protocollo di Gara. Non è consentito l'ingresso in campo a Protocollo di gara iniziato, a gara iniziata o negli intervalli tra i set.*
- 9. In gare delle manifestazioni autorizzate dalla FIPAV, nel caso di presenza di un allenatore/maestro regolarmente riconosciuto ed ammesso a partecipare alla gara, per una o entrambe le squadre, il segnapunti deve riportare tale informazione, prima dell'inizio della gara e successivamente al sorteggio richiederne la firma, nella sezione SQUADRE del referto di gara.*
- 10. L'allenatore/maestro non accreditato o eventuali membri dello staff della squadra (preparatore, accompagnatore, ecc.) che si appresta a disputare una gara ufficiale devono abbandonare il campo da gioco prima dell'inizio del Protocollo di Gara. Solo l'allenatore/maestro accreditato potrà trattenersi all'interno dell'area di gioco una volta iniziato il Protocollo di Gara.*
- 11. L'allenatore/maestro deve rimanere seduto durante le fasi di gioco, con divieto di parlare, gesticolare, incitare o applaudire; gli è consentito parlare con gli atleti durante le interruzioni di gioco (tempo di riposo, tempo di riposo tecnico ed intervallo tra i set), durante l'intervallo tra un'azione e l'altra "dal fischio di fine azione di gioco al momento in cui il 1° arbitro stende il braccio per autorizzare il nuovo servizio" e durante il cambio di campo nel seguire la squadra, senza essere causa di ritardi nella ripresa del gioco.*
- 12. L'allenatore/maestro, per cause di forza maggiore (infortunio/malattia, uso dei servizi igienici), può allontanarsi, momentaneamente, dall'area di gioco e dovrà essere accompagnato dal Supervisore Arbitrale/Tecnico/Unico. L'allenatore/maestro che si*

allontana dall'area di gioco, dopo l'inizio della gara (anche se autorizzato dall'arbitro), senza essere accompagnato, perde il diritto ad esercitare la sua funzione di allenatore/maestro all'interno dell'area di gioco, fino al termine della gara stessa.

- 13. Nel caso in cui l'allenatore/maestro indicato da una squadra intenda seguire la gara fuori dal campo di gioco, i divieti di cui al precedente comma 11 saranno estesi a tutta la durata della gara, interruzioni di gioco comprese.*
- 14. Non è consentito l'uso di telefoni cellulari, tablet, personal computer o apparecchi radio riceventi da parte dell'allenatore/maestro quando svolge la sua funzione all'interno dell'area di gioco.*
- 15. L'allenatore/maestro deve indossare pantaloni (anche corti) e maglietta che non sia da gioco. Il mancato rispetto di questa indicazione comporterà la non partecipazione alla gara.*
- 16. L'allenatore/maestro che non rispetta quanto previsto al comma 11, così come per eventuali condotte scorrette commesse, incorre nelle sanzioni previste dalle Regole di Gioco del Beach Volley (Regola 20: Condotta scorretta e sue sanzioni). Il segnapunti deve riportare tali sanzioni nella sezione OSSERVAZIONI del referto di gara.*
- 17. La squadra (o un suo componente) che ritarda la ripresa del gioco per ricevere istruzioni da parte dell'allenatore/maestro, deve essere sanzionata per ritardo di gioco secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco.*