



FIPAV
FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO

REGOLE DI GIOCO
BEACH VOLLEYBALL



INDICE

Caratteristiche del gioco pag. 3

Sezione I° Il Gioco

Capitolo Primo	Installazioni ed attrezzature	pag. 4
Capitolo secondo	Partecipanti	pag. 8
Capitolo terzo	Vincente il punto, il set e la gara	pag. 11
Capitolo quarto	Preparazione della gara - Strutture di gioco	pag. 13
Capitolo quinto	Azioni di gioco	pag. 15
Capitolo sesto	Tempi di riposo e ritardi	pag. 23
Capitolo settimo	Condotta scorretta	pag. 26

Sezione II° Gli Arbitri

Collegio arbitrale e procedure	pag. 28
Primo arbitro	pag. 29
Secondo arbitro	pag. 30
Segnapunti	pag. 31
Giudici di linea	pag. 32
Indice delle figure	pag. 34
Dimensione area di gioco	pag. 35
Disegno della rete	pag. 36
Pallone che attraversa il piano verticale della rete	pag. 37
Velo	pag. 38
Muro effettivo	pag. 38
Posizione del corpo arbitrale e dei suoi assistenti	pag. 39
Gesti ufficiali degli arbitri	pag. 40
Gesti ufficiali dei giudici di linea	pag. 45
Scala delle sanzioni per condotta scorretta	pag. 46



CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Il Beach Volley è uno sport giocato da due squadre di due giocatori ciascuna, su un terreno di gioco in sabbia diviso da una rete. Abbiamo diverse versioni possibili, a seconda delle specifiche circostanze, in modo da offrire a ognuno versatilità nel gioco

Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete sul suolo del campo avverso e di evitare che gli avversari facciano la stessa cosa.

Una squadra ha diritto di toccare la palla per tre volte per inviarla nel campo avverso, includendo il tocco a muro.

La palla è messa in gioco tramite un servizio. L'azione di gioco continua fino a quando la palla tocca il campo di gioco, va fuori oppure una squadra commette un errore.

Nel Beach Volley la squadra che vince l'azione di gioco guadagna un punto (Rally Point System). Quando la squadra che riceve vince l'azione, guadagna un punto e il diritto a servire. Il giocatore al servizio deve essere alternato ogni volta che è necessario.

SEZIONE I - IL GIOCO



Capitolo Primo

INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO (figura 1)

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

1.1 DIMENSIONI

1.1.1 Il terreno di gioco è un rettangolo di 16 x 8 m., circondato da una zona libera larga almeno 3 m. e con uno spazio in altezza libero da ogni ostacolo di almeno 7 m. a partire dal suolo.

1.1.2 Per le competizioni mondiali FIVB, il terreno di gioco è un rettangolo di 16 x 8 m circondato da una zona libera di minimo 5 metri e massimo 6 metri sia dalle linee laterali che da quelle di fondo, con uno spazio privo di ostacoli in altezza di almeno 12,5 m. dal suolo.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie di gioco deve essere formata da uno strato sabbioso livellato, il più piano ed uniforme possibile, privo di sassi, conchiglie e di altri oggetti che possono causare tagli o ferite ai giocatori.

1.2.2 Per le competizioni mondiali FIVB la sabbia deve avere almeno 40 cm. di profondità e costituita da fini granelli non pressati.

1.2.3 La superficie di gioco non deve presentare alcun pericolo per i giocatori.

1.2.4 Per le competizioni mondiali FIVB la sabbia deve essere anche setacciata di una accettabile dimensione non troppo grossa, libera da pietre e pericolose particelle. Non deve essere troppo sottile, tale da causare polvere e attaccarsi alla pelle.

1.2.5 Per le competizioni mondiali FIVB è raccomandata la dotazione di un telo per coprire il campo centrale in caso di pioggia.

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Il terreno di gioco è delimitato da due linee laterali e da due linee di fondo. Esse sono incluse nelle dimensioni del terreno di gioco.

1.3.2 Non è prevista la linea centrale.



1.3.3 Tutte le linee sono di 5-8 cm. di larghezza.

1.3.4 Le linee devono essere di colore decisamente contrastante con quello della sabbia.

1.3.5 Le linee devono essere formate da nastri in materiale resistente e ogni ancoraggio esposto deve essere di un materiale soffice e flessibile.

1.4 ZONA DI SERVIZIO

La zona di servizio è l'area situata oltre la linea di fondo tra il prolungamento delle linee laterali. In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera.

1.5 CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Le condizioni atmosferiche devono essere tali da non rappresentare pericolo per i giocatori.

1.6 ILLUMINAZIONE

Per le competizioni ufficiali internazionali che si svolgono di sera, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere compresa tra 1.000 e 1.500 Lux misurata ad un metro dal suolo.

Per le competizioni mondiali FIVB, il Supervisore Tecnico, il Supervisore Arbitrale e il Direttore del Torneo decidono se qualche condizione ambientale può rappresentare un pericolo per gli atleti.

Regola 2: RETE E PALI (figura 2)

2.1 RETE

La rete è di m. 8,50 di lunghezza e m 1 di larghezza (+/- 3 cm.), tesa verticalmente sopra l'asse del centro del terreno.

E' fatta di maglie quadrate di 10 cm. di lato. Nelle sue parti superiore ed inferiore sono cucite due bande orizzontali larghe 5-8 cm., preferibilmente di colore blu scuro o di colori vivaci, cucite per tutta la sua lunghezza totale. Ad ogni estremità della banda superiore c'è un foro, attraverso il quale una corda fissa strettamente la parte superiore della rete al palo. All'interno delle bande ci sono: un cavo flessibile in quella superiore ed una corda in quella inferiore per fissare e tendere la parte superiore ed inferiore della rete ai pali. E' permessa la pubblicità sulle bande orizzontali della rete.

2.2 BANDE LATERALI



Due bande colorate, larghe 5-8 cm. (la stessa larghezza delle linee del terreno) e di 1 m. di lunghezza, sono poste verticalmente sulla rete al di sopra ed in corrispondenza di ciascuna linea laterale. Esse sono considerate parti integranti della rete. E' permessa la pubblicità sulle bande laterali.

2.3 ANTENNE

L'antenna è un'asta flessibile in fibra di vetro o materiale similare, di m.1,80 di lunghezza e di mm. 10 di diametro. Due antenne sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete (figura 2). La parte superiore di 80 cm. di ogni antenna si estende al di sopra del bordo superiore della rete ed è colorata a fasce alterne di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente rosso e bianco.

Le antenne sono considerate parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio (Fig.3,regola 14.1.1).

2.4 ALTEZZA DELLA RETE

L'altezza della rete deve essere di m. 2,43 per gli uomini e di m. 2,24 per le donne. Viene misurata al centro del campo con un'apposita asta. Le due estremità della rete (al di sopra delle linee laterali) debbono essere alla stessa altezza dal suolo e non possono superare più di 2 cm. l'altezza regolamentare.

Precisazione: l'altezza della rete può essere variata per specifici gruppi d'età, come segue:

<u>Gruppo</u>	<u>Femminile</u>	<u>Maschile</u>
16 anni e inferiori	2,24 m	2,24 m
14 anni e inferiori	2,12 m	2,12 m
12 anni e inferiori	2,00 m	2,00 m

2.5 PALI

I pali che sorreggono la rete devono essere rotondi e lisci, alti 2,55 m, preferibilmente regolabili. Essi debbono essere fissati al suolo ad una uguale distanza di m. 0,70 - 1 da ciascuna linea laterale. E' vietato fissare al suolo i pali per mezzo di cavi. I pali devono avere una imbottitura. Deve essere evitata ogni causa di pericolo o di impedimento.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.



Regola 3: PALLONE

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, di materiale soffice (cuoio o similare) che non assorba umidità, cioè adattabile a qualsiasi condizione all'aperto, anche in caso di pioggia.

Esso ha all'interno una camera d'aria di gomma o materiale similare.

Colore: brillante (come arancione, giallo, rosa, bianco, ecc.).

Circonferenza: da cm 65 a cm 67.

Peso: da 260 a 280 gr..

Pressione interna: da 0,175 a 0,225 kg/cm quadrato (171/221 mbar o hpa).

3.2 UNIFORMITA' DEI PALLONI

I palloni utilizzati in una gara debbono avere le stesse caratteristiche di colore, circonferenza, peso, pressione, tipo, ecc.

Le competizioni internazionali ufficiali debbono essere disputate con palloni omologati FIVB.

3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le competizioni mondiali FIVB devono essere utilizzati tre palloni. In questo caso sei raccattapalle sono localizzati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro ciascun arbitro (figura 6)



Capitolo secondo PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE E ISCRIZIONE

4.1.1 Una squadra è composta esclusivamente due giocatori.

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

4.1.3 Nelle competizioni mondiali FIVB non è permessa la presenza dell'allenatore durante l'incontro.

4.2 CAPITANO

Il capitano della squadra deve essere indicato sul referto.

Regola 5: EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

5.1 EQUIPAGGIAMENTO

5.1.1 L'equipaggiamento di un giocatore si compone di pantaloncini o un costume da bagno. Maglia o canottiera è facoltativa, tranne che non sia specificato altrimenti dal regolamento del torneo. I giocatori possono indossare un copricapo.

5.1.2 Per le competizioni mondiali FIVB i giocatori della squadra debbono indossare le uniformi dello stesso colore e dello stesso stile.

5.1.3 Le uniformi degli atleti devono essere pulite.

5.1.4 Gli atleti devono giocare a piedi scalzi, tranne quando diversamente autorizzati dagli arbitri.

5.1.5 Le maglie dei giocatori (o i pantaloncini se i giocatori sono autorizzati a giocare senza maglia) devono riportare il numero 1 e 2. Il numero deve essere posto in corrispondenza del torace (o sulla parte anteriore dei pantaloncini).

5.1.6 I numeri devono essere di colore contrastante rispetto a quello della maglietta ed avere un'altezza di almeno 10 cm. .La larghezza del nastro che forma il numero deve essere di almeno 1,5 cm. .

5.2 CAMBI AUTORIZZATI



5.2.1 Se le due squadre si presentano con le maglie dello stesso colore, verrà effettuato un sorteggio per determinare quale squadra dovrà cambiarle.

5.2.2 Il primo arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

a) a giocare con calze e/o scarpe;

b) a cambiare le magliette umide, tra un set e l'altro, a condizione che le nuove magliette siano conformi a quanto sancito dal Regolamento del Torneo o dal Regolamento FIVB (Regole 5.1.5 e 5.1.6).

5.2.3 Se richiesto, il primo arbitro può autorizzare a giocare indossando una sotto canottiera o i pantaloni della tuta.

5.3 TENUTA DI GARA ED OGGETTI VIETATI

5.3.1 E' vietato indossare oggetti che possono causare lesioni ai giocatori, come spille, braccialetti, bende gessate, ecc.

5.3.2 I giocatori possono portare gli occhiali a loro rischio.

5.3.3 E' vietato indossare divise senza i numeri regolamentari (5.1.5 e 5.1.6).

Regola 6: DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

6.1 I DUE GIOCATORI

6.1.1 I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali del Beach Volley ed attenervicisi.

6.1.2 I partecipanti debbono accettare rispettosamente le decisioni degli arbitri senza discuterle. In caso di dubbio, possono essere richiesti dei chiarimenti.

6.1.3 I partecipanti debbono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del FAIR PLAY, non soltanto nei riguardi degli arbitri ma anche degli altri ufficiali, degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico.

6.1.4 I partecipanti debbono evitare azioni ed atteggiamenti volti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

6.1.5 I partecipanti debbono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.

6.1.6 E' permessa la comunicazione tra i componenti la squadra durante la gara.

6.1.7 Entrambi i giocatori, durante la gara, sono autorizzati a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco (6.1.2) nei tre casi seguenti:



a) per chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle regole. Se le spiegazioni non sono soddisfacenti, uno di loro deve immediatamente indicare al primo arbitro l'intenzione di istituire il Protocollo di Protesta.

b) per domandare l'autorizzazione:

- a cambiare uniforme od equipaggiamento;
- a verificare il numero del giocatore al servizio;
- a controllare la rete, la palla, la superficie, ecc.;
- a sistemare una o più linee del campo.

c) per richiedere i tempi di riposo (Regola 19.3).

Nota : i giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri ad abbandonare l'area di gioco.

6.1.8 Al termine dell'incontro:

a) entrambi i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari.

b) se uno degli atleti aveva precedentemente richiesto al primo arbitro di istituire il Protocollo di Protesta, ha il diritto di confermarlo quale reclamo da riportare sul referto (Regola 6.1.7 a)

6.2 IL CAPITANO

6.2.1 Prima della gara il capitano della squadra:

a) firma il referto;

b) rappresenta la propria squadra al sorteggio.

6.2.2 Alla fine dell'incontro il capitano della squadra verifica i risultati firmando il referto.

6.3 POSIZIONE DEI PARTECIPANTI (figura 1)

Le sedie dei giocatori devono essere poste a 5 metri di distanza dalla linea laterale e a non meno di 3 metri dal tavolo del segnapunti.



Capitolo Terzo

VINCENTE IL PUNTO, IL SET E LA GARA

Regola 7: SISTEMA DI PUNTEGGIO

7.1 PER VINCERE LA GARA

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

7.1.2 In caso di parità 1-1, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con la differenza di almeno due punti.

7.2 PER VINCERE UN SET

7.2.1 Un set (eccetto il decisivo terzo set) è vinto dalla squadra che per prima raggiunge i 21 punti con la differenza di almeno due punti; in caso di parità 20:20, il gioco continua fino a quando due punti dividono le squadre (22:20 – 23:21, ecc.)

7.2.2 Il set decisivo viene giocato in accordo con la regola 7.1.2.

7.3 PER VINCERE UN'AZIONE

Ogni volta che una squadra commette un fallo di servizio o non rinvia la palla o commette qualsiasi altro fallo, quella avversaria vince l'azione di gioco con una delle seguenti conseguenze:

7.3.1 Se la squadra che vince l'azione era al servizio, conquista un punto e continua a servire.

7.3.2 Se la squadra che vince l'azione riceveva il servizio, acquista il diritto al servizio e inoltre guadagna un punto.

7.4 FORFAIT E SQUADRA INCOMPLETA

7.5.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0- 21, 0 – 21 per i set.

7.5.2 La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una ragione valida, è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla regola 7.5.1.

7.5.3 Una squadra dichiarata incompleta per il set o per la gara, perde il set o la gara (Regola 9.1). Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.



Capitolo Quarto

PREPARAZIONE DELLA GARA - STRUTTURE DI GIOCO

Regola 8: PREPARAZIONE DELLA GARA

8.1 SORTEGGIO

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

- a) il diritto al servizio o a ricevere il servizio;
- b) il campo;

Il perdente ottiene la restante alternativa.

Nel secondo set il perdente del sorteggio nel primo set avrà la possibilità di scegliere a) o b).

Un nuovo sorteggio sarà effettuato nel set decisivo.

8.2 RISCALDAMENTO

Prima dell'incontro, le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 minuti se disponevano in precedenza di un altro terreno. In caso contrario hanno 5 minuti.

Regola 9: FORMAZIONE DELLE SQUADRE

9.1 In campo devono trovarsi sempre 2 giocatori per squadra (Regola 4.1.1)

9.2 Non è prevista la sostituzione o il cambio dei giocatori.

Regola 10: POSIZIONE DEI GIOCATORI

10.1 POSIZIONI

10.1.1 Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

10.1.2 I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite.

10.1.3 Non sono previsti falli di posizione.

10.2 ORDINE DI SERVIZIO

L'ordine di servizio deve essere mantenuto dall'inizio alla fine del set (come determinato dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio).



10.3 FALLO DI ROTAZIONE

10.3.1 E' commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.

10.3.2 Il segnapunti deve determinare l'esatto momento nel quale tale fallo è stato commesso. Tutti i punti assegnati successivamente alla squadra che ha commesso il fallo devono essere cancellati.

10.3.3 Se i punti conquistati mentre il giocatore era in errore di rotazione non possono essere determinati, la perdita dell'azione è l'unica sanzione possibile (Regola 12.2.1).

Capitolo Quinto AZIONI DI GIOCO

Regola 11: SITUAZIONI DI GIOCO

11.1 PALLA IN GIOCO

L'azione di gioco inizia con il fischio dell'arbitro. Tuttavia la palla è in gioco dal momento del colpo di servizio.

11.2 PALLA FUORI GIOCO

L'azione di gioco termina con il fischio dell'arbitro. Tuttavia se il fischio è relativo ad un fallo commesso in gioco, la palla è "fuori gioco" dal momento in cui il fallo è commesso (Regola 12.2.2).

11.3 PALLA "DENTRO"

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

11.4 PALLA "FUORI" (OUT)

La palla è "fuori" quando:

- a)** cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle);
- b)** tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona al di fuori del gioco;
- c)** tocca le antenne, i cavi, i pali o la rete oltre bande laterali e le antenne;
- d)** attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o in parte all'esterno dello spazio di passaggio durante il servizio (Regole 14.1.2, 14.1.3, figura 3).



Regola 12: FALLI DI GIOCO

12.1 DEFINIZIONE

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

12.1.2 Gli arbitri giudicano i falli e stabiliscono le sanzioni in accordo con queste regole.

12.2 CONSEGUENZE DI UN FALLO

12.2.1 C'è sempre una penalizzazione per un fallo: l'avversario della squadra che ha commesso il fallo si aggiudica l'azione di gioco secondo la regola 7.3.

12.2.2 Qualora vengano commessi due o più falli successivamente, soltanto il primo è sanzionato.

12.2.3 Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da due avversari, è sanzionato un "doppio fallo" e l'azione è rigiucata.

Regola 13: TOCCO DI PALLA

13.1 TOCCHI DI SQUADRA

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

13.1.2 I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.

13.1.3 Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (tranne nel muro, Regola 18.2).

13.2 TOCCHI SIMULTANEI

13.2.1 Due giocatori possono toccare la palla allo stesso momento.

13.2.2 Quando i due compagni di squadra toccano la palla contemporaneamente, si considerano due tocchi (eccetto il muro Regola 18.4.2). Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco.

La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

13.2.3 Nel caso il tocco simultaneo avvenga tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra della parte opposta. Se il tocco simultaneo fra due avversari al di sopra della rete causa una "palla trattenuta", esso non viene considerato un fallo.



13.3 TOCCO AGEVOLATO

Entro l'area di gioco ad un giocatore non è permesso di avvalersi del compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per raggiungere e giocare la palla. Tuttavia il giocatore che è sul punto di commettere un fallo (toccare la rete o ostacolare l'avversario, etc.), può essere trattenuto o tirato indietro dal compagno di squadra.

13.4 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

13.4.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

13.4.2 La palla deve essere colpita nettamente e non fermata o lanciata. Essa può rimbalzare in ogni direzione.

Eccezioni:

a) in un'azione difensiva di una schiacciata potente. In questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita in “palleggio”.

b) quando tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari diano luogo ad una palla trattenuta.

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

Eccezioni:

a) contatti consecutivi (Regola 18.4.2) sono autorizzati per uno o più giocatori a muro a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione.

b) al primo tocco di squadra, a meno ch'è eseguito in palleggio (eccezione Regola 13.4.2a), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso della stessa azione.

13.5 FALLI DI TOCCO DI PALLA

13.5.1 QUATTRO TOCCHI: Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla (Regola 13.1.1).

13.5.2 TOCCO AGEVOLATO: Un giocatore si appoggia al compagno di squadra o ad una struttura/oggetto al fine di riportare la palla all'interno dell'area di gioco (13.3).

13.5.3 PALLA TRATTENUTA: Un giocatore non colpisce la palla (Regola 13.4.2), tranne in azione difensiva di una forte schiacciata (Regola 13.4.2 a) oppure quando un contatto simultaneo di due avversari sopra le rete causa una momentanea palla “trattenuta” (Regola 13.4.2 b).



13.5.4 DOPPIO TOCCO: Un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo (Regole 13.1.3 e 13.4.3).

Regola 14: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

14.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

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

- a)** inferiormente, dalla parte superiore della rete;
- b)** lateralmente, dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
- c)** superiormente, dal soffitto o da altre eventuali strutture.

14.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

- la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi il piano della rete anche in parte al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo;
- la squadra avversa non può ostacolare tale azione.

14.1.3 La palla è “fuori” quando oltrepassa completamente il piano verticale della rete sotto di essa (figura 3).

14.1.4 Un giocatore, comunque, può entrare nel campo avverso, per giocare la palla prima che essa oltrepassi completamente il piano verticale della rete sotto di essa, o fuori dallo spazio di passaggio (Regola 15.2).

14.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'oltrepassare la rete (Regola 14.1.1), la palla può toccarla.

14.3 PALLA IN RETE (escluso il servizio)

14.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi.

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

Regola 15: GIOCATORE A RETE

Ogni squadra deve giocare nel suo campo e spazio di gioco. Tuttavia, la palla può essere recuperata anche oltre la zona libera.



15.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

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

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

15.2 INVASIONE NELLO SPAZIO AVVERSO E ZONA LIBERA

Un giocatore può penetrare nello spazio avverso, campo e/o la zona libera, a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

15.3 CONTATTO CON LA RETE

15.3.1 E' proibito toccare la rete e le antenne (eccezione Regola 15.3.4).

15.3.2 Dopo aver giocato la palla, un giocatore può toccare i pali, i cavi o qualsiasi oggetto oltre la lunghezza totale della rete, a condizione che tale azione non interferisca sul gioco.

15.3.3 Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.

15.3.4 Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è fallo.

15.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

15.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario (Regola 15.1.1).

15.4.2 Un giocatore penetra nello spazio, nel campo e nella zona libera avversa interferendo con il gioco (Regola 15.2).

15.4.3 Un giocatore tocca la rete (Regola 15.3.1)

Regola 16:IL SERVIZIO

16.1 DEFINIZIONE

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla effettuato dal giocatore che si trova nella zona di servizio e che colpisce la palla con una mano o con un braccio.

16.2 PRIMO SERVIZIO DEL SET

Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto con il sorteggio (Regola 8.1).



16.3 ORDINE DEL SERVIZIO

Dopo il primo servizio del set, il giocatore che serve è designato come segue:

- a)** quando la squadra al servizio vince l'azione di gioco, il giocatore che lo aveva precedentemente effettuato, serve di nuovo.
- b)** quando la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, ottiene il diritto a servire e il giocatore che non ha servito l'ultima volta dovrà servire.

16.4 AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver controllato che il giocatore al servizio sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che le due squadre siano pronte a giocare (figura 7.1).

16.5 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

16.5.1 Il giocatore al servizio può muoversi liberamente nella zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio, in caso di salto, il giocatore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa), né il suolo all'esterno della zona di servizio. I suoi piedi non possono andare al di sotto della linea. Dopo aver colpito la palla, il giocatore può ricadere su qualunque punto dell'area di gioco o fuori dalla zona.

16.5.2 Qualora le linee vengano spostate dalla sabbia mossa dal giocatore alla battuta, tale spostamento non verrà considerato fallo.

16.5.3 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro.

16.5.4 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e ripetuto.

16.5.5 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata, prima che tocchi il suolo.

16.5.6 Se il pallone, dopo essere stato lanciato o lasciato dal giocatore al servizio, cade a terra senza toccare lo stesso giocatore, o viene da questi afferrato, ciò è considerato come un servizio.

16.5.7 Altri tentativi di servizio non sono permessi.

16.6 VELO

Il compagno di squadra del giocatore al servizio non deve impedire che l'avversario possa vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla. Su richiesta dei giocatori della squadra avversaria, il giocatore dovrà spostarsi lateralmente (figura 4).

16.7 FALLI DI SERVIZIO

I seguenti falli causano un cambio palla,



Il giocatore al servizio:

- a)** non rispetta il turno di battuta (Regola 16.3)
- b)** non effettua correttamente il servizio (Regola 16.5)

16.8 FALLI DI SERVIZIO DOPO LA BATTUTA DELLA PALLA

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

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

Regola 17 ATTACCO

17.1 DEFINIZIONE

17.1.1 Tutte le azioni che indirizzano la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.

17.1.2 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata dal muro.

17.1.3 Ogni giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (eccezione Regola 17.2.4).

17.2 FALLI DI ATTACCO

17.2.1 Un giocatore colpisce la palla quando questa si trova nello spazio di gioco avversario (Regola 15.1.2).

17.2.2 Un giocatore invia la palla fuori (Regola 11.4).

17.2.3 Un giocatore completa un attacco piazzando la palla con un “pallonetto”, dirigendo la palla con le dita.

17.2.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

17.2.5 Un giocatore completa un attacco con un “palleggio” la cui traiettoria non è perpendicolare all’asse delle spalle, ad eccezione dell’ “alzata” al proprio compagno.

Regola 18:MURO



18.1 DEFINIZIONE

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

18.2 TOCCHI DEL GIOCATORE A MURO

Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso colui che ha toccato la palla a muro.

18.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSAIO

Nel muro il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari. Perciò non è consentito toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non abbia eseguito il tocco d'attacco.

18.4 TOCCO DI MURO

18.4.1 Il tocco del muro viene considerato come tocco di squadra. La squadra a muro avrà a disposizione soltanto due tocchi dopo il contatto del muro.

18.4.2 Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o due giocatori a muro, a condizione che si susseguono nel corso della medesima azione. Tali contatti sono considerati come un unico tocco (Regola 18.4.1).

18.4.3 Questi tocchi possono essere eseguiti con qualsiasi parte del corpo.

18.5 FALLI DEL MURO

18.5.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario (Regola 18.3).

18.5.2 Un giocatore mura la palla nello spazio avverso al di fuori delle antenne.

18.5.3 Un giocatore mura il servizio avversario.

18.5.4 La palla è inviata fuori dal muro.



Capitolo Sesto

TEMPI DI RIPOSO E RITARDI

Regola 19:TEMPI DI RIPOSO

19.1 DEFINIZIONE

Un tempo di riposo è un'interruzione regolamentare del gioco della durata di 30 secondi.
Per le competizioni FIVB e le competizioni ufficiali, durante il primo e secondo set un'addizionale Tempo di Riposo Tecnico di 30 secondi, viene automaticamente concesso quando la somma dei punti giocati dalle squadre è uguale a 21 (10:11 – 12:9 – 13:8 ecc.).

19.2 NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 tempo di riposo per set.

19.3 RICHIESTA DI TEMPO DI RIPOSO

I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio, mostrando il corrispondente gesto ufficiali (figura 7.4).
I tempi di riposo possono susseguirsi l'uno all'altro senza che sia necessario riprendere il gioco.
I giocatori devono ricevere l'autorizzazione degli arbitri a lasciare l'area di gioco.

19.4 RICHIESTE IMPROPRIE

E' improprio richiedere i tempi di riposo, fra l'altro:

a) nel corso di un'azione di gioco o al momento del servizio o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (Regola 19.3)

b) dopo aver usufruito del tempo di riposo permesso (Regola 19.2).

Tutte le richieste improprie che non incidono sul gioco né causano ritardo, debbono essere respinte senza sanzioni, a meno che non siano ripetute nel corso dello stesso set (Regola 20.1.b).

Regola 20:RITARDI DI GIOCO

20.1 TIPI DI RITARDO

Una impropria azione di una squadra che differisce la ripresa del gioco costituisce un ritardo di gioco, come ad esempio fra l'altro:

a) prolungare il tempo di riposo, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;



- b)** il ripetersi di una richiesta impropria nello stesso set (Regola 19.4);
- c)** ritardare il gioco.

20.2 SANZIONI PER I RITARDI

20.2.1 La squadra responsabile di un primo ritardo in un set è sanzionata con “avvertimento per ritardo”.

20.2.2 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo della stessa squadra nello stesso set, costituiscono fallo e sono sanzionati con la “penalizzazione per ritardo” :perdita dell’azione di gioco.

Regola 21:INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

21.1 INFORTUNI

21.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. L’azione va quindi rigiuocata.

21.1.2 Al giocatore infortunato è concesso un tempo di recupero di 5 minuti nel corso dell’intero incontro. L’arbitro deve autorizzare lo staff medico ufficialmente accreditato ad entrare sul terreno per assistere il giocatore. Soltanto l'arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l’area di gioco. Al termine dei 5 minuti di recupero, l’arbitro deve fischiare e chiedere al giocatore di continuare a giocare. In questo momento è solo il giocatore che può decidere se è abile a riprendere il gioco. Se il giocatore non recupera o non ritorna nell’area di gioco al termine del tempo di recupero, la sua squadra è dichiarata incompleta (Regola 7.5.3, 9.1).In casi estremi, il medico della competizione o il supervisore tecnico possono opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato.

Nota : il tempo di recupero parte da quando un membro dello staff medico, ufficialmente accreditato, della competizione arriva sul terreno di gioco per assistere l’infortunato. Nel caso in cui non sia reperibile un membro dello staff medico, il tempo di recupero inizia dal momento in cui l’arbitro lo autorizza.

21.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se si verifica un'interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiuocata.

21.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

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



21.3.1 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale non superi le quattro ore, la gara è ripresa con il punteggio acquisito sia che essa prosegua sullo stesso o su un altro campo. I set già giocati restano validi.

21.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le quattro ore, l'incontro deve essere rigiocato.

Regola 22: CAMBI DI CAMPO ED INTERVALLI

22.1 CAMBI DI CAMPO

22.1.1 Le squadre cambiano campo ogni 7 punti giocati (set 1 e 2) e ogni 5 punti giocati nel 3° set.

22.2 INTERVALLI

22.2.1 L'intervallo tra i set ha la durata di 1 minuto. Durante l'intervallo prima del set decisivo, il primo arbitro effettua un nuovo sorteggio in accordo con la regola 8.1.

22.2.2 Durante i cambi di campo (Regola 22.1) le squadre devono immediatamente cambiare campo senza ritardo.

22.2.3 Se il cambio di campo non viene eseguito al momento dovuto, verrà effettuato non appena ci si accorgerà dell'errore. Il punteggio acquisito al momento in cui il cambio di campo è effettuato, rimane invariato.

Capitolo Settimo CONDOTTA SCORRETTA

Regola 23: CONDOTTA SCORRETTA

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, il suo compagno di squadra, o il pubblico, è classificata in quattro categorie secondo la gravità degli atti.

23.1 CATEGORIE

23.1.1 Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.

23.1.2 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorevoli.

23.1.3 Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori.



23.1.4 Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

23.2 SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, a giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili (da registrarsi sul referto di gara) sono:

23.2.1 AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA: La condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il componente della squadra interessato è avvertito per un eventuale recidiva nel corso del medesimo set.

23.2.2 PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA: Per condotta maleducata o condotta antisportiva ripetuta, la squadra è sanzionata con la perdita del punto.

23.2.3 ESPULSIONE: La ripetizione della condotta maleducata o offensiva è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore sanzionato deve lasciare il campo e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set (Regole 7.5.3, 9.1).

23.2.4 SQUALIFICA: Per condotta ingiuriosa ed aggressiva il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per l'intero incontro (Regole 7.5.3, 9.1).

23.3 SCALA DELLE SANZIONI

Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nel medesimo set è sanzionato progressivamente come previsto nella scala delle sanzioni (Fig. 9). Un giocatore può ricevere più di una penalizzazione in un set .

Le sanzioni sono cumulative solo all'interno del medesimo set.

La squalifica dovuta a condotta ingiuriosa o a aggressione non richiede sanzioni precedenti.

23.4 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set, è sanzionata secondo quanto previsto dalla figura 9 e le sanzioni sono applicate nel set seguente.



SEZIONE SECONDA
GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITA'
E GESTI UFFICIALI

Regola 24:COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

24.1 COMPOSIZIONE

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

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

La loro posizione è indicata nella figura 6.

24.2 PROCEDURE

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

- a)** Il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco;
- b)** Il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dell'azione, se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

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

24.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato la fine dell'azione, devono indicare con i gesti ufficiali (Regola 29.1):

- a)** la squadra che deve effettuare il servizio;
- b)** la natura del fallo
- c)** il giocatore che lo ha commesso



Regola 25:PRIMO ARBITRO

25.1 POSIZIONE

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

25.2 AUTORITA'

25.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui giocatori. Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti il collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Egli può sostituire chi non assolvesse bene le proprie funzioni.

25.2.2 Il primo arbitro controlla altresì l'operato dei raccattapalle.

25.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione concernente la gara, anche su quelle non specificate dalle regole.

25.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. Tuttavia, a richiesta di un giocatore, deve dare spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle regole su cui ha basato la sua decisione. Se il giocatore esprime immediatamente il suo dissenso sulle spiegazioni e formalmente protesta, il primo arbitro deve autorizzare l'esecuzione del protocollo di protesta (25.3.1). Per le competizioni mondiali FIVB il reclamo deve essere immediatamente esaminato e deciso dalla commissione apposita, così da non alterare in ogni caso il prosieguo del torneo.

25.2.5 Ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle appropriate condizioni delle attrezzature di gioco.

25.3 RESPONSABILITA'

25.3.1 Prima dell'incontro il primo arbitro:

- a)** controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;
- b)** esegue il sorteggio alla presenza dei due capitani;
- c)** controlla il riscaldamento delle squadre.

25.3.2 Durante la gara, solo il primo arbitro è autorizzato:

- a)** a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco;



- b)** a decidere su:
- i falli del giocatore al servizio;
 - i falli di velo della squadra al servizio;
 - i falli di tocco di palla;
 - i falli sopra la rete e sulla sua parte superiore.

Regola 26:SECONDO ARBITRO

26.1 POSIZIONE

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

26.2 AUTORITA'

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

26.2.2 Egli può, senza fischiare, segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

26.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.

26.2.4 Autorizza i tempi di riposo ed i cambi di campo, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.

26.2.5 Controlla il numero dei tempi di riposo utilizzati per ogni squadra e segnala il 4° tempo di riposo al primo arbitro e ai giocatori interessati.

26.2.6 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza il tempo di recupero (Regola 21.1.2).

26.2.7 Controlla, durante l'incontro, se i palloni mantengono le condizioni regolamentari.

26.3 RESPONSABILITA'

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

- a)** il contatto dei giocatori con la parte inferiore della rete e dell'antenna dalla sua parte (Regola 15.3.1);
- b)** l'interferenza dovuta all'invasione di campo e spazio avversario sotto la rete (Regola 15.2);
- c)** la palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio o tocca l'antenna situata dalla sua parte del campo (Regola 11.4)

d) il contatto della palla con un oggetto esterno (Regola 11.4).

Regola 27:SEGNAPUNTI

27.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta e di fronte al primo arbitro (figura 6).

27.2 RESPONSABILITA'

Egli compila il referto secondo le regole, in collaborazione con il secondo arbitro.

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

27.2.2 Durante l'incontro il segnapunti:

- a)** registra i punti acquisiti e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti;
- b)** registra il servizio che ciascun giocatore esegue set;
- c)** indica l'ordine di servizio di ciascuna squadra mostrando un cartello numerato con "1" o "2" corrispondente al giocatore al servizio. Segnala eventuali errori agli arbitri immediatamente;
- d)** registra i tempi di riposo controllandone il numero ed informandone il secondo arbitro;
- e)** segnala agli arbitri le richieste improprie dei tempi di riposo (Regola 19.4);
- f)** comunica agli arbitri la fine dei set e i cambi di campo.

27.2.3 Alla fine dell'incontro il segnapunti:

- a)** registra il risultato finale;
- b)** dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei capitani della squadra e degli arbitri.
- c)** in caso di un reclamo (Regola 6.1.7), scrive o permette alla persona interessata di scrivere sul referto, una dichiarazione riguardante l'incidente causa della protesta.



Regola 28 GIUDICI DI LINEA

28.1 POSIZIONE

28.1.1 E' obbligatoria la presenza di due giudici di linea nelle gare internazionali. Essi si dispongono diagonalmente, ai due angoli opposti nella zona libera, da 1 a 2 metri dall'angolo. Ognuno di loro controlla sia la linea di fondo che quella laterale della propria parte (figura 6).

28.1.2 Se sono impiegati 4 giudici di linea, essi si posizionano nella zona libera, da 1 a 3 metri da ciascun angolo del campo sul prolungamento immaginario della linea che controllano (figura 6).

28.2 RESPONSABILITA'

28.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni per mezzo di bandierine (30x30 cm) come mostrato nella figura 8:

- a)** segnalano la palla "dentro" e "fuori" ogni qualvolta la palla cade al suolo nelle vicinanze della linea/e di loro competenza;
- b)** segnalano "palla toccata" quando cade "fuori" dopo che è stata precedentemente toccata da un giocatore della squadra ricevente la palla;
- c)** segnalano quando la palla supera la rete al di fuori dello spazio di passaggio, tocca le antenne, ecc. (14.1.1). Il giudice di linea più vicino alla traiettoria della palla è primariamente il responsabile della segnalazione;
- d)** i giudici di linea responsabili delle linee di fondo segnalano il fallo di piede dei giocatori al servizio (Regola 16.5.1).

Su richiesta del primo arbitro, il giudice di linea deve ripetere la segnalazione.

Regola 29:SEGNALAZIONI UFFICIALI

29.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (figura 7)

Gli arbitri ed i giudici di linea devono indicare con la segnalazione ufficiale appropriata la natura del fallo sanzionato o delle interruzioni accordate, nel seguente modo:

29.1.1 La segnalazione è mantenuta per un momento, e se è effettuato con una mano, essa corrisponde al lato della squadra che ha commesso il fallo o che richiede l'interruzione.

29.1.2 Successivamente l'arbitro indica il giocatore che ha commesso il fallo o la squadra che richiede l'interruzione.

29.1.3 L'arbitro indica infine la squadra alla quale assegna il successivo servizio.



29.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (figura 8)

I giudici di linea devono indicare la natura del fallo sanzionato, usando la segnalazione ufficiale e mantenendola per un breve lasso di tempo.



INDICE DELLE FIGURE

- Figura n° 1:** Area di gioco
- Figura n° 2:** Disegno della rete
- Figura N. 3.:** Palla che supera il piano verticale della rete
- Figura N. 4:** Velo
- Figura N. 5:** Muro effettivo
- Figura N. 6:** Posizione del corpo arbitrale e degli assistenti
- Figura N. 7:** Gesti ufficiali degli arbitri con la mano
- Figura N. 8:** Gesti ufficiali dei giudici di linea con le bandierine
- Figura N. 9:** Scala delle sanzioni per condotta scorretta



Figura 1

DIMENSIONI AREA DI GIOCO



Figura 2

DISEGNO DELLA RETE



Figura 3 **PALLONE CHE ATTRAVERSA IL PIANO VERTICALE DELLA RETE**



Figura 4

VELO

() **FALLO**

() **CORRETTO**

Figura 5

MURO EFFETTIVO

Palla sopra
la rete

Palla sotto
il bordo superiore
della rete

Palla che
tocca la rete

Palla che
rimbalza
la rete



Figura 6 **POSIZIONE DEL CORPO ARBITRALE E DEI SUOI ASSISTENTI**

- R1 = Primo Arbitro
- R2 = Secondo Arbitro
- S = Segnapunti
- L = Giudici di Linea
- O = Raccattapalle



Figura 7

GESTI UFFICIALI DEGLI ARBITRI

Fatti da Segnalare	Gesti da eseguire da Arbitri P primo S secondo	
Autorizzazione del servizio	P	1
R. 16.4	Muovere la mano per indicare la direzione del servizio	
Squadra al servizio	P S	2
R. 7.3 R. 24.2.3.a	Stendere il braccio dal lato della squadra che dovrà servire	
Cambio di campo	P S	3
R. 22.1	Piegare le braccia sul petto e sulla schiena e farle ruotare intorno al corpo	
Tempo di riposo	P S	4
R. 19.3	Porre il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di T)	

Avvertimento e penalizzazione per ritardo	P	5
R. 20.2.1 R. 20.2.2	Indicare il polso con il cartellino giallo (avvertimento) o rosso (Penalizzazione)	
Avvertimento o penalizzazione per condotta scorretta	P	6
R. 23.2.1 R. 23.2.2	Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento e quello rosso per la penalizzazione	
Espulsione	P	7
R. 23.2.3	Mostrare entrambi i cartellini insieme	
Squalifica	P	8
R. 23.2.4	Mostrare i cartellini separatamente	
Fine del set o della gara	P S	9
R. 7.1 R. 7.2	Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte	

Palla non staccata nel servizio	P	10
R. 16.5.5	Alzare il braccio teso con il palmo della mano verso l'alto	
Ritardo nel servizio	P	11
R. 16.5.3 R. 16.6.2	Alzare le cinque dita divaricate di una mano	
Velo	P S	12
R. 16.6	Alzare le braccia, palme delle mani in avanti	
Palla toccata	P S	13
	Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra, posta verticalmente	
Palla " Dentro "	P S	14
R. 11.3	Stendere il braccio e le dita verso il suolo	

Palla “ Fuori “ R. 11.4	P S Alzare gli avambracci verticalmente, le mani aperte e le palme verso di sé	15
Palla trattenuta R. 13.5.3	P S Alzare lentamente l'avambraccio, il palmo della mano verso l'alto	16
Doppio tocco R. 13.5.4	P S Alzare due dita divaricate	17
Quattro tocchi R. 13.5.1	P S Alzare quattro dita divaricate	18
Rete toccata da un giocatore o da una palla di servizio R. 15.4.3 R. 16.8.b	P S Toccare il bordo superiore della rete o un lato, secondo il fallo	19

Invasione al disopra della rete R. 15.4.1	P Porre una mano al disopra della rete con il palmo verso il basso	20
Fallo di attacco o sul servizio avverso R. 17.2.3 R. 17.2.4 R. 17.2.5	P S Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, mano aperta	21
Invasione sotto rete R. 15.2 R. 14.1.3	P S Indicare la linea centrale	22
Doppio fallo ed azione da rigiocare R. 12.2.3	P Alzare verticalmente i pollici delle mani	23

GESTI UFFICIALI DEI GIUDICI DI LINEA

Fatti da segnalare	Gesti da eseguire da L Giudice di linea
Palla “ Dentro “ R. 11.3	1 Abbassare la bandierina
Palla “ Fuori “ R. 11.4	2 Alzare la bandierina
Palla Toccata R. 28.2.1.b	3 Alzare la bandierina e toccare la sua parte superiore con il palmo della mano libera
Palla che passa al di fuori dello spazio di passaggio o fallo di piede al servizio R. 11.4 R. 16.5.1	4 Agitare la bandierina sopra la testa ed indicare l'antenna o la linea di fondo, secondo il fallo
Giudizio impossibile	5 Incrociare gli avambracci sul petto

Figura 9

SCALA DELLE SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA

CATEGORIE	Volte	Sanzione	Cartellini da Mostrare	Conseguenze
1.CONDOTTA ANTISPORTIVA	Prima	Avvertimento	Giallo	Prevenzione nessuna penalità
	Seconda e seguenti	Penalizzazione	Rosso	Perdita dell'azione
2. CONDOTTA MALEDUCATA	Prima	Penalizzazione	Rosso	Perdita dell'azione
	Seconda	Espulsione	Entrambi insieme	La Squadra è dichiarata incompleta per il set Perdita del set
3. CONDOTTA OFFENSIVA	Prima	Espulsione	Entrambi Insieme	La Squadra è dichiarata incompleta per il set Perdita del set
4. AGGRESSIONE	Prima	Squalifica	Entrambi Separatamente	La Squadra è dichiarata incompleta per la gara Perdita della gara