Regole di Gioco 2025-2028

Approvate dal 39º Congresso FIVB
del 15 - 17 novembre 2024

1ª edizione - In vigore dal 1º luglio 2025

L'edizione 2025-2028 delle Regole di Gioco abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.

Indice

Caratteristiche del gioco....1

Parte 1 – Filosofia delle regole e dell'arbitraggio....3

Parte 2 – Sezione I – Il gioco....7

Capitolo primo – Installazioni ed attrezzature....8

1. Area di gioco....8
2. Rete e pali....10
3. Palloni....12

Capitolo secondo – Partecipanti....12

4. Squadre....12
5. Responsabili della squadra....15

Capitolo terzo – Formula del gioco....17

6. Acquisire un punto, vincere un set e la gara....17
7. Struttura del gioco....19

Capitolo quarto – Azioni di gioco....22

8. Situazioni di gioco....22
9. Giocare la palla....23
10. Palla in direzione della rete....25
11. Giocatore a rete....26
12. Servizio....27
13. Attacco....29
14. Muro....30

Capitolo quinto – Interruzioni, ritardi e intervalli....32

15. Interruzioni....32
16. Ritardi di gioco....35
17. Interruzioni eccezionali di gioco....36
18. Intervalli e cambio dei campi....37

Capitolo sesto – Il giocatore "Libero"....37

19. Il giocatore "Libero"....37

Capitolo settimo – Comportamento dei partecipanti....41

20. Requisiti del comportamento....41
21. Condotta scorretta e sue sanzioni....41

Parte 2 – Sezione II – Gli arbitri, loro responsabilità e gesti ufficiali....45

Capitolo ottavo – Gli arbitri....46

22. Collegio arbitrale e procedure....46
23. 1° arbitro....47
24. 2° arbitro....49
25. Challenge referee....50
26. Arbitro di riserva....50
27. Segnapunti....51
28. Assistente segnapunti....53

29. Giudici di linea.....54
30. Gesti ufficiali.....55

Parte 2 – Sezione III – Figure.....57

1 Area di gioco.....58
2 Linee del terreno di gioco.....59
3a Disegno della rete.....60
3b Disegno della rete: particolare.....60
4a Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore.....61
4b Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea.....61
5a Spazio di passaggio.....62
5b Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio.....62
6 Velo collettivo.....63
7 Muro effettivo.....63
8a Attacco dei difensori: punto di stacco.....64
8b Attacco dei difensori: altezza della palla.....64
9 Avvertimenti e scala delle sanzioni e loro conseguenze.....65
10 Disposizione del collegio arbitrale.....66
11 Segnaletica ufficiale degli arbitri.....67
12 Segnaletica ufficiale dei giudici di linea.....76

Parte 3 – Definizioni.....79

Parte 4 – Indice analitico.....83

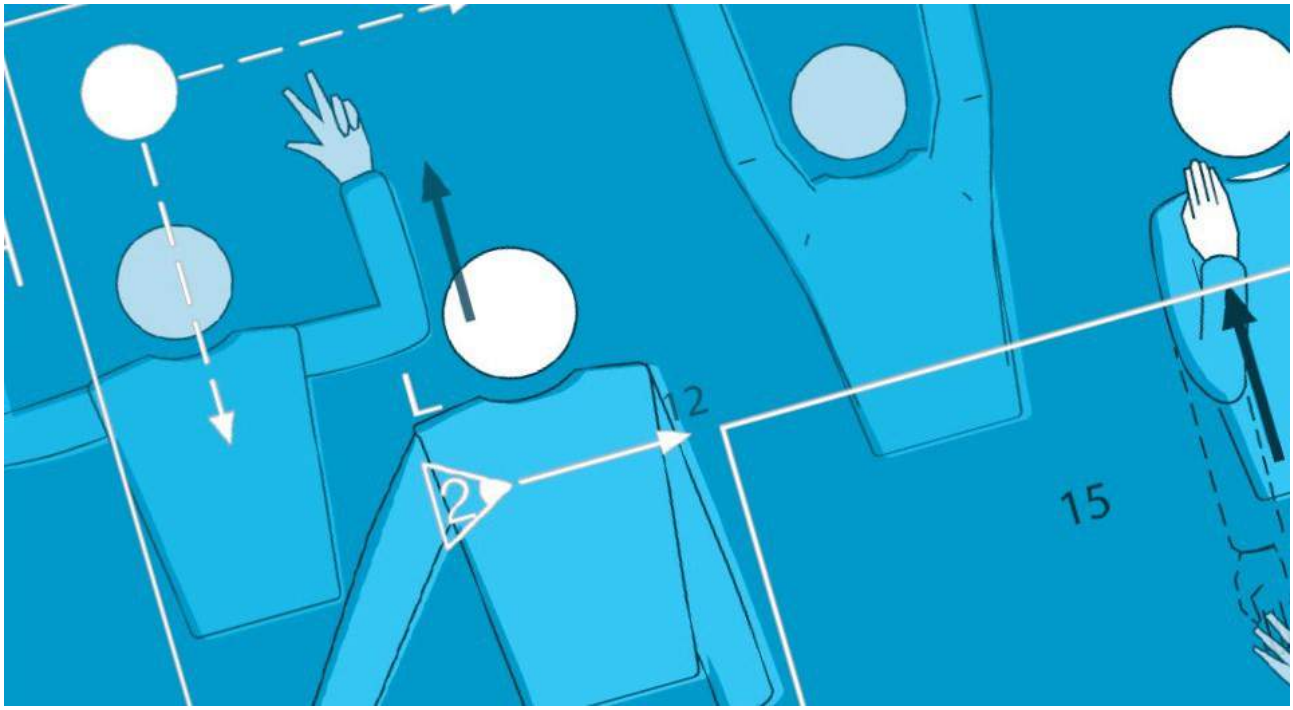
CARATTERISTICHE DEL GIOCO

La pallavolo è uno sport giocato da due squadre su un terreno di gioco diviso da una rete. Ne sono disponibili diverse versioni, adattabili in base alle specifiche circostanze, per garantire a tutti la versatilità del gioco.

Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo dell'avversario e di evitare che questi faccia altrettanto. La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (in aggiunta al tocco di muro).

La palla è messa in gioco con un servizio: inviata con un colpo dal giocatore al servizio sopra la rete verso gli avversari. L'azione continua fino a che la palla tocca il terreno di gioco, è inviata fuori o una squadra non la rinvia correttamente.

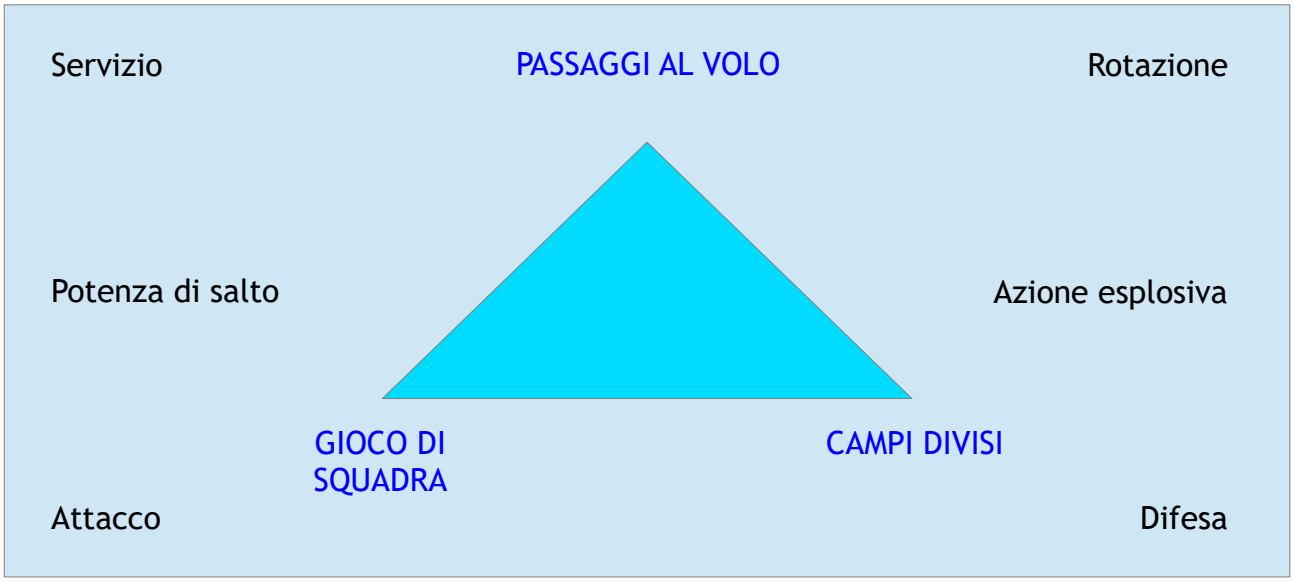
Nella pallavolo, la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto. Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire ed i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario.



PARTE 1
FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO

INTRODUZIONE

Secondo qualsiasi misura, la pallavolo è uno degli sport principali del mondo: ha più federazioni affiliate, più telespettatori, più seguaci nei *social media*, più giocatori professionisti e amatoriali di quasi ogni altro sport e un'immagine dinamica, pulita e colorata, combinando sport altamente competitivo e spettacolo di alto livello.



William Morgan, l'inventore del gioco, ancora lo riconoscerebbe perché la pallavolo ha mantenuto alcuni elementi distintivi ed essenziali nel corso degli anni. Alcuni di questi sono condivisi con altri giochi con rete/palla/racchetta: servizio; rotazione (si fa a turno per servire); attacco; difesa; giocatori capaci di giocare sia a rete sia in difesa. Ma lo sport è andato avanti. È esplosivo, è spettacolare, è veloce e scorrevole, ha giocatori atletici che fanno cose sensazionali in campo dentro palazzetti affollati.

Inoltre, la pallavolo è l'unico tra i giochi di rete a mantenere la palla costantemente in volo – "*flying ball*" – e, permettendo ad ogni squadra dei passaggi interni prima che la palla debba essere rinviata agli avversari, a creare un'amichevole condivisione della palla che produce eguali possibilità di segnare punti.

Negli ultimi anni la FIVB ha fatto passi da gigante per adattare il gioco ad un pubblico moderno, liberalizzando i criteri sui tocchi di palla, introducendo fino a due giocatori "Libero", specialisti difensori, introducendo la tecnologia attraverso il *Video Challenge System* per fornire imparzialità agli sforzi degli atleti e incoraggiando politiche che promuovano lo scorrimento del gioco per intrattenere il pubblico, sia nei palazzetti, sia in televisione.

IL TESTO DELLE REGOLE

Questo testo si rivolge a un vasto pubblico di pallavolo – giocatori, allenatori, arbitri, spettatori, commentatori, ecc. – perché la comprensione delle regole comporta un gioco migliore e una soddisfazione personale: gli allenatori possono creare una migliore struttura di squadra ed una migliore tattica, rendendo liberi i giocatori di dimostrare le proprie abilità; e perché la comprensione della relazione tra le regole scritte e le effettive azioni in campo consente agli arbitri di prendere le migliori decisioni.

La pallavolo è sia ricreativa che competitiva. Lo sport ricreativo bussa allo spirito umano e promuove il divertimento e la vita sana. La competizione permette alla gente di esibire il meglio di abilità, creatività, libertà di espressione e spirito combattivo. Le regole sono disegnate e strutturate in modo tale da permettere a tutte queste sfaccettature di brillare.

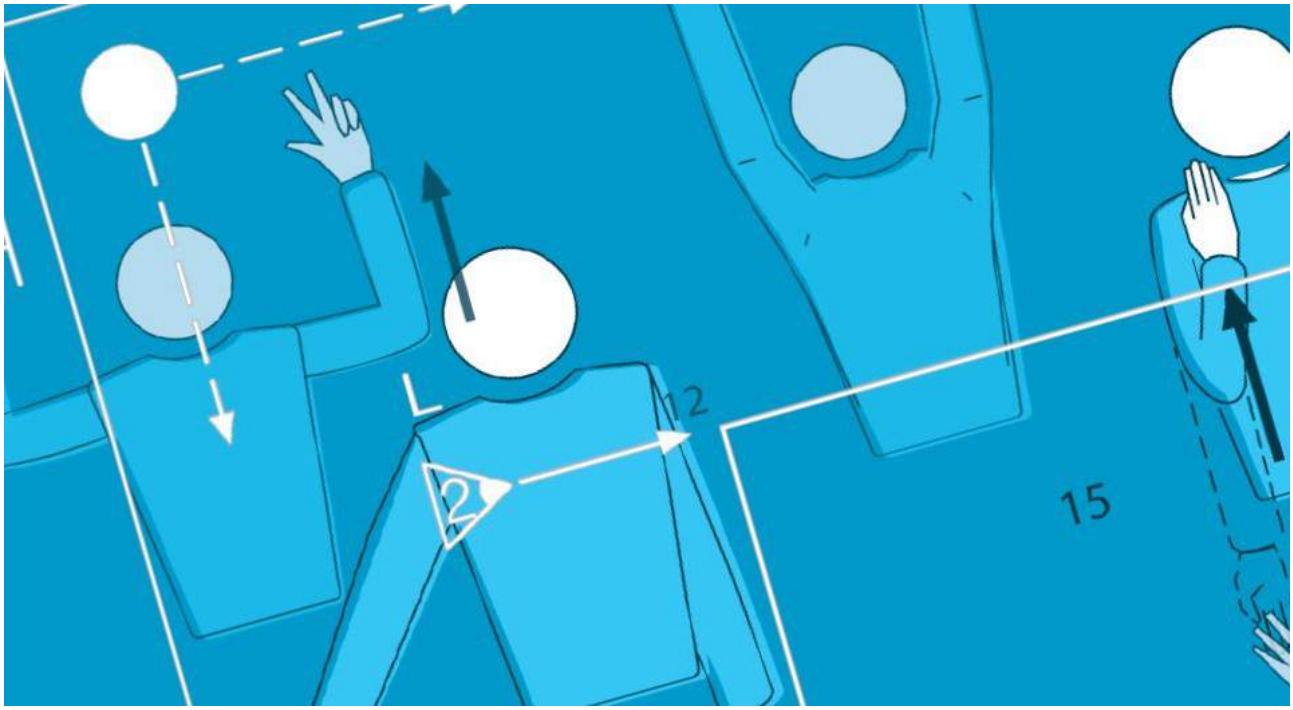
L'ARBITRO IN QUESTO CONTESTO

L'essenza di un buon arbitro risiede nei concetti di imparzialità, giustizia e uniformità (essere posizionato nel mezzo dei due campi di gioco è un simbolo di equilibrio). Assieme permettono ai giocatori di fidarsi dell'operato dell'arbitro. Tuttavia, l'arbitro deve essere un facilitatore più che un controllore, un direttore d'orchestra più che un dittatore, un promotore efficiente più che un efficiente punitore.

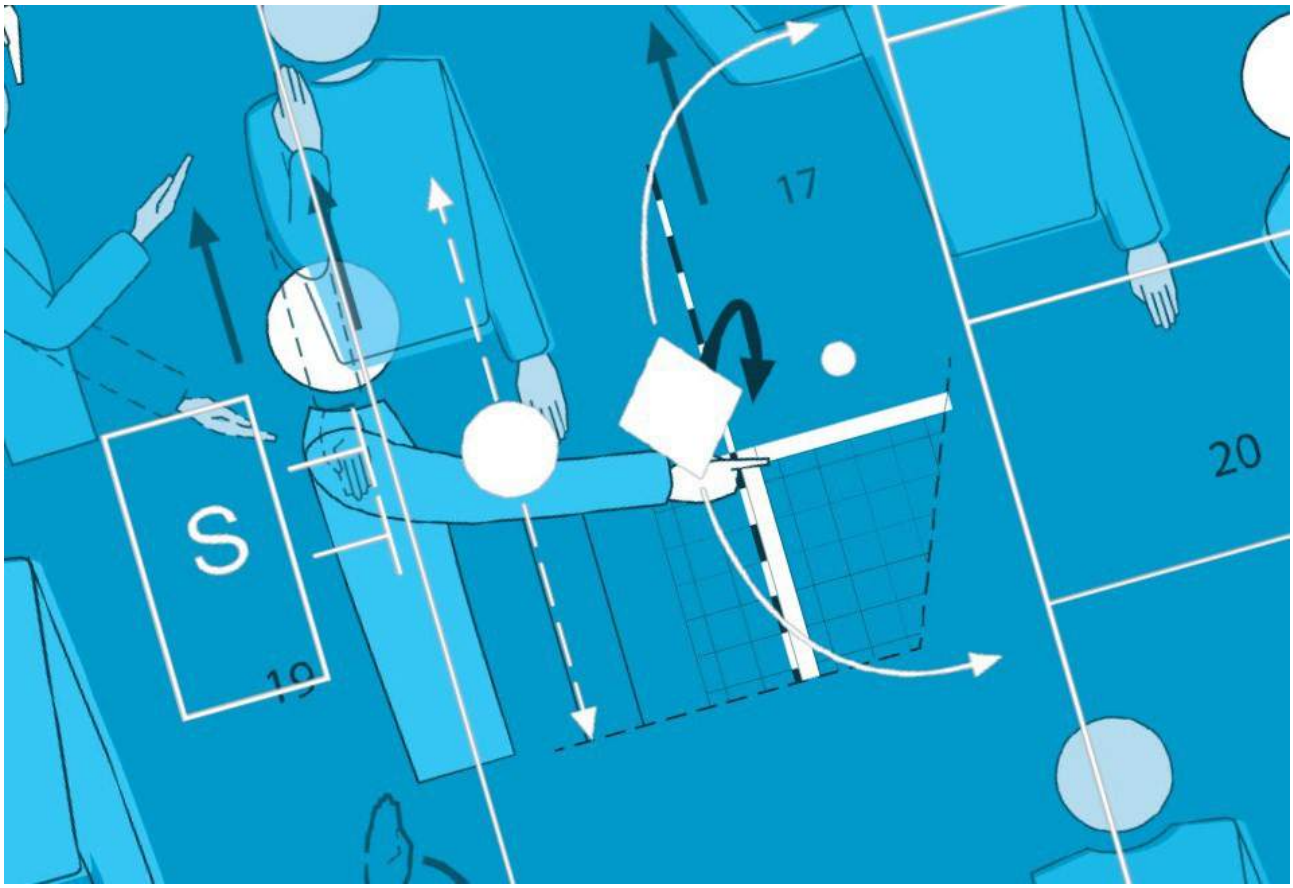
Comprendendo la ragione per cui una regola è stata scritta ed essendo chiaro circa la sua funzione nel contesto dello spettacolo, l'arbitro diventa una parte importante della complessiva produzione di successo, sebbene rimanendo per la maggior parte sullo sfondo e intervenendo solo quando necessario. Possiamo dire che un buon arbitro userà le regole per rendere la gara una esperienza soddisfacente per tutti gli interessati.

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

Comprendi il gioco! Lasciati coinvolgere! Mantieni la palla in volo!



PARTE 2 – SEZIONE I
IL GIOCO



CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

1 AREA DI GIOCO

L'*area di gioco* comprende il *terreno di gioco* e la *zona libera*. Essa deve essere rettangolare e simmetrica. 1.1; F. 1

1.1 DIMENSIONI

Il *terreno di gioco* è un rettangolo di 18 x 9 m, circondato da una *zona libera* larga almeno 3 m da ogni lato. F. 2

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare 5 m dalle linee laterali e 6,5 m dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 m al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme. Essa non deve presentare alcun pericolo di infortunio per i giocatori. È vietato giocare su superfici ruvide o scivolose.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le superfici in legno o in materiale sintetico sono le sole permesse. Ogni superficie deve essere precedentemente omologata dalla FIVB.

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le linee sono richieste di colore bianco. Il terreno di gioco e la zona libera di altri colori e differenti fra di loro. Il terreno di gioco può essere di colori diversi che differenzino la zona d'attacco dalla zona di difesa. 1.1, 1.3

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

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore chiaro, che sia differente da quello del pavimento e di ogni altra linea presente. 1.2.2; F. 2

1.3.2 Linee perimetrali

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

1.3.3 Linea centrale

L'asse della *linea centrale* divide il terreno di gioco in due campi uguali di 9 x 9 m ciascuno; comunque l'intera larghezza della linea appartiene egualmente ad entrambi i campi. Essa si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra. F. 2

1.3.4 Linea d'attacco

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la linea d'attacco è prolungata oltre le linee laterali con cinque tratti di 15 cm, larghi 5 cm, distanti 20 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di 1,75 m. F. 2

Tali prolungamenti sono obbligatori nei campionati nazionali FIPAV.

1.4 ZONE ED AREE

1.4.1 Zona d'attacco

Su ogni campo la *zona d'attacco* è delimitata dall'asse della linea centrale e dal margine posteriore della linea d'attacco. 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e; F. 2

La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee laterali fino al termine della zona libera. 1.1, 1.3.2

1.4.2 Zona di servizio

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

Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm, tracciate a 20 cm dalla linea di fondo sul prolungamento delle linee laterali, entrambe incluse nella larghezza della zona di servizio stessa. 1.3.2, 12; F. 2

In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera. 1.1; F. 1

1.4.3 Zona di sostituzione

La *zona di sostituzione* è delimitata dal prolungamento delle due linee d'attacco fino all'altezza del tavolo del segnapunti. 1.3.4, 15.10.1; F. 1

1.4.4 Zona di rimpiazzo del Libero

La *zona di rimpiazzo del Libero* è la parte della zona libera dal lato delle panchine, delimitata dal prolungamento della linea d'attacco fino alla linea di fondo. 19.3.2.7; F. 1

1.4.5 Area di riscaldamento

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le *aree di riscaldamento*, di dimensioni approssimativamente di 3 x 3 m, sono collocate a entrambi gli angoli dal lato delle panchine, oltre la zona libera, dove non ostruiscono la visuale degli spetta- 24.2.5; F. 1

tori, o in alternativa dietro ciascuna panchina, dove la tribuna inizi oltre 2,5 m sopra la superficie del campo.

Tali aree, così definite, sono obbligatorie nei campionati nazionali FIPAV.

1.5 TEMPERATURA

La temperatura minima non deve essere inferiore a 10°C.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, la temperatura massima deve essere stabilita dal delegato tecnico FIVB della gara.

1.6 ILLUMINAZIONE

L'illuminazione non deve essere inferiore a 300 lux.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, l'illuminazione dell'area di gioco non deve essere inferiore a 2000 lux, misurata a 1 m dalla superficie dell'area di gioco. 1

Nei campionati FIPAV, l'illuminazione deve essere compresa fra 500 e 1500 lux a 1 m dalla superficie dell'area di gioco.

2 RETE E PALI

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne. 1.3.3; F. 3a

2.1.2 La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco. L'altezza della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non deve superare quella ufficiale di oltre 2 cm. 1.1, 1.3.2

2.2 STRUTTURA

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, in accordo con il regolamento della specifica competizione, le maglie possono essere modificate per facilitare le sponsorizzazioni, secondo quanto previsto dagli accordi commerciali.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali per mantenerne tesa l'estremità superiore. F. 3a, 3b

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

Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale di 5 cm, simile a quella superiore, attraverso la quale passa una corda che fissa la rete ai pali e ne tende la parte inferiore. F. 3a

2.3 BANDE LATERALI

Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. 1.3.2; F. 3a, 3b

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

2.4 ANTENNE

Un'antenna è un'asta flessibile in fibra di vetro o materiale similare, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro. F. 3a, 3b

Un'antenna è fissata al bordo esterno di ciascuna banda laterale. Le antenne sono poste ai lati opposti della rete. 2.3

La parte superiore di ogni antenna si estende per 80 cm sopra la rete ed è verniciata con strisce di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente bianco e rosso. F. 3a, 3b

Esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio. 10.1.1; F. 5a

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,50 ÷ 1,00 m oltre le linee laterali. Sono alti 2,55 m, preferibilmente regolabili. F. 3a

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, i pali sono posti ad una distanza di 1 m oltre le linee laterali e devono essere imbottiti.

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

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.

3 PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

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

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

Il materiale sintetico e la combinazione dei colori per i palloni utilizzati nelle competizioni internazionali ufficiali devono essere conformi agli standard stabiliti dalla FIVB.

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

La sua pressione interna deve essere di 0,300 ÷ 0,325 Kg/cm^2 (4,26 ÷ 4,61 psi – 294,30 ÷ 318,82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

Tutti i palloni utilizzati durante una gara devono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc. 3.1

Le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, così come i campionati nazionali o di lega, devono essere giocate con palloni omologati FIVB, salvo diversa autorizzazione della FIVB.

3.3 SISTEMA DI RECUPERO DEL PALLONE

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB devono essere utilizzati cinque palloni. In questo caso, sei raccattapalle saranno localizzati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro a ciascun arbitro. F. 10

Il sistema è applicato nei campionati FIPAV di serie "A".

CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI

4 SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Per la gara, una squadra si compone di un massimo di 12 giocatori, più: 5.2, 5.3

- staff tecnico: un allenatore e un massimo di 2 assistenti allenatori;

- staff medico: un fisioterapista e un medico.

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB *seniores*, possono essere registrati a referto e disputare la gara fino a 14 giocatori.

I componenti dello staff in panchina (al massimo 5, compreso l'allenatore) sono scelti dall'allenatore medesimo, ma devono essere elencati a referto e registrati sul modello O-2bis.

Il dirigente accompagnatore, o l'addetto stampa, non può sedere in panchina o dietro di essa nell'area di controllo.

Qualunque medico o fisioterapista utilizzato nelle competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, deve far parte della delegazione ufficiale ed essere preventivamente accreditato dalla FIVB. Tuttavia, nelle competizioni *seniores*, se questi non sono inclusi tra i partecipanti in panchina, devono sedere nei pressi delle barriere di delimitazione, all'interno dell'area di controllo, o in un apposito posto indicato nello specifico Manuale della Competizione, e possono intervenire solo se invitati dagli arbitri in caso di emergenza sanitaria per i giocatori. Il fisioterapista (anche se non in panchina) può prestare la propria opera durante il riscaldamento fino all'inizio della sessione di riscaldamento ufficiale a rete. 7.2.1

Il Regolamento Ufficiale di ciascun evento sarà reperibile nello specifico Manuale della Competizione.

Nei campionati FIPAV, possono essere registrati a referto e disputare la gara fino a 14 giocatori (compresi 2 Libero).

La presenza del secondo assistente allenatore è possibile solo nei campionati di serie "A"; negli altri campionati, al suo posto può essere presente un dirigente accompagnatore. 19.1.1

4.1.2 Uno dei giocatori è il *capitano della squadra*, che deve essere indicato sul referto di gara. 5.1

4.1.3 Soltanto i giocatori iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Una volta che l'allenatore e il capitano della squadra abbiano firmato il referto (o l'elenco dei partecipanti in caso di referto elettronico), i giocatori registrati non possono più essere modificati. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

Nei campionati FIPAV, dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara (CAMP3), debitamente firmata, la composizione della squadra non può più essere modificata.

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

4.2.1 I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento. L'allenatore e gli altri componenti della squadra siedono sulla panchina, ma possono temporaneamente alzarsi. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, fuori della zona libera. F. 1

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

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

4.2.3.1 durante il gioco, nelle aree di riscaldamento; 1.4.5, 8.1; F. 1

4.2.3.2 durante i tempi di riposo, nella zona libera dietro il proprio campo. 1.3.3, 15.4

4.2.4 Negli intervalli tra i set, i giocatori possono scaldarsi con i palloni nella propria zona libera. 18.1

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

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

4.3.1 Il colore ed il modello di maglie, pantaloncini e calzini devono essere uniformi per tutta la squadra (ad eccezione dei Libero). Le divise devono essere pulite. 4.1, 19.2

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

4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 20.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB *seniores*, in cui sono utilizzate squadre più numerose, la numerazione può essere estesa.

Nei campionati FIPAV è permessa la numerazione da 1 a 99.

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

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

4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di 8 x 2 cm, posto sotto il numero sul petto. 5.1

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

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori: 23

4.4.1 a giocare scalzi;

4.4.2 a cambiare le divise umide o danneggiate tra un set e l'altro o dopo la sostituzione dell'atleta, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero; 4.3, 15.5

4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano dello stesso colore e modello per tutta la squadra (ad eccezione dei Libero) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3. 4.1.1, 4.3.3, 19.2

4.5 OGGETTI VIETATI

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

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

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB *seniores*, tali attrezzature devono essere dello stesso colore della corrispondente parte della divisa. Possono essere utilizzati anche il bianco, il nero o colori neutri, a condizione che tale colore sia lo stesso per tutti i giocatori che le usano.

5 RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il *capitano della squadra* e l'*allenatore* sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. 20

I Libero possono essere sia capitano della squadra, sia capitano in gioco. 19.1

5.1 CAPITANO

5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra rappresenta la sua squadra al sorteggio, quindi firma il referto. 7.1, 27.2.1.1

5.1.2 DURANTE LA GARA e finché è in campo, il capitano della squadra esplica le funzioni di *capitano in gioco*. Quando il capitano della squadra non è in campo, l'allenatore o lui stesso devono designare un altro giocatore in campo che assuma le funzioni di capitano in gioco. Questo capitano in gioco mantiene tali responsabilità 15.3.1

fin quando è sostituito/rimpiazzato o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.

Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con gli arbitri: 8.2

5.1.2.1 per chiedere una spiegazione sull'applicazione o interpretazione delle regole di gioco e anche per sottoporre le richieste o le domande dei suoi compagni di squadra. Se il capitano in gioco non condivide la spiegazione del 1° arbitro, può scegliere di ricorrere contro tale decisione ed immediatamente informare il 1° arbitro che si riserva il diritto di registrare un'istanza[1] sul referto al termine della gara; 23.2.4

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:

a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento; 4.3, 4.4.2

b) a verificare le posizioni delle squadre; 7.4, 7.6

c) a controllare la superficie di gioco, la rete, i palloni, ecc.; 1.2, 2, 3

5.1.2.3 in assenza dell'allenatore, sempre che la squadra non abbia un assistente allenatore che ne abbia assunto le funzioni, per richiedere i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*. 5.3.2, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra: 6.3

5.1.3.1 ringrazia gli arbitri e firma il referto per ratificare il risultato; 27.2.3.3

5.1.3.2 può, quando è stata preannunciata a tempo debito al 1° arbitro, confermare e registrare sul referto un'istanza[1] relativa all'applicazione o interpretazione delle Regole da parte dell'arbitro. 5.1.2.1, 27.2.3.2

Nei campionati FIPAV, non è prevista la firma del capitano per la ratifica del risultato, né la possibilità di registrare l'istanza[1] sul referto, ma solo la sua conferma da parte del capitano o di un dirigente della squadra.

5.2 ALLENATORE

5.2.1 Per tutta la gara l'allenatore conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il 2° arbitro. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2

5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore riporta o verifica i nomi e i numeri dei suoi giocatori nel riquadro "SQUADRE" del referto, che poi sottoscrive. 4.1, 19.1.2, 27.2.1.1

Nei campionati FIPAV, non è permessa la trascrizione a referto da parte dell'allenatore.

5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:

1 *Ex reclamo* (art. 23 Regolamento Giurisdizionale).

5.2.3.1 prima di ogni set, consegna al 2° arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato; se vengono usati i *tablet*, la trasmissione elettronica della formazione iniziale è automaticamente considerata ufficiale; 7.3.2, 7.4, 7.6

5.2.3.2 siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi; 4.2

5.2.3.3 richiede i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*; 15.4.1, 15.5.2

5.2.3.4 può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in campo. L'allenatore può dare queste istruzioni stando in piedi o camminando nella zona libera davanti alla panchina della propria squadra, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, se situata presso l'angolo dell'area di controllo, senza disturbare o ritardare il gioco. Nel caso l'area di riscaldamento fosse situata dietro la panchina, l'allenatore potrà muoversi dal prolungamento della linea d'attacco alla fine del campo della propria squadra, ma senza ostruire la visuale dei giudici di linea. 1.3.4, 1.4.5; F. 1, 2

5.3 ASSISTENTE ALLENATORE

5.3.1 L'*assistente allenatore* siede sulla panchina, ma non ha diritto di intervenire durante la gara. 4.2.1

5.3.2 Se l'allenatore deve abbandonare la propria squadra per qualsiasi ragione, compresa una sanzione, ma escludendo l'entrata in campo come giocatore, un assistente allenatore può assumere le sue funzioni per la durata dell'assenza, una volta richiesto al 1° arbitro dal capitano in gioco. 5.1.2, 5.2

CAPITOLO TERZO – FORMULA DEL GIOCO

6 ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 Punto

Una squadra conquista un *punto*:

6.1.1.1 facendo cadere a terra la palla nel campo avversario; 8.3, 10.1.1

6.1.1.2 quando la squadra avversaria commette un *fallo*; 6.1.2

6.1.1.3 quando la squadra avversaria riceve una *penalizzazione*. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Fallo

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

6.1.2.1 se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo è sanzionato;

6.1.2.2 se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un *doppio fallo* e l'azione è rigiocata. F. 11.23

6.1.3 Azione di gioco e azione di gioco completata

Un'*azione di gioco* è la sequenza di scambi dal momento del colpo di servizio da parte del giocatore al servizio fino a che la palla è fuori gioco. Un'*azione di gioco completata* è la sequenza di scambi che assegna un punto. Questo comprende: 8.1, 8.2, 15.2.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

- l'assegnazione di una penalizzazione; 16.2.3, 21.3.1
- la perdita del servizio perché effettuato dopo il tempo limite. 12.4.4

6.1.3.1 Se la squadra al servizio vince l'azione di gioco, essa conquista un punto e continua a servire. 12.2.2.1

6.1.3.2 Se la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, essa conquista un punto e deve successivamente servire. 12.2.2.2

6.2 VINCERE UN SET

Un *set* (eccetto il decisivo 5° set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con un vantaggio di almeno due punti. In caso di 24 punti pari, il gioco continua fino a conseguire il vantaggio di due punti (26-24; 27-25; ecc.). 6.3.2; F. 11.9

6.3 VINCERE LA GARA

6.3.1 La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica tre set. 6.2; F. 11.9

6.3.2 Nel caso di 2 set pari, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con un vantaggio di almeno due punti. 7.1

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente *per rinuncia*, con il punteggio di 0-3 per la gara e 0-25 per ogni set. 6.2, 6.3

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

6.4.3 Una squadra dichiarata *incompleta* per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti, o i punti e i set, necessari per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti e i set acquisiti. 6.2, 6.3, 7.3.1

7 STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 IL SORTEGGIO

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

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

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

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio, 12.1.1

oppure

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le squadre hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 10 minuti insieme a rete.

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

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, tutti i giocatori devono indossare la divisa per l'intero Protocollo e il riscaldamento ufficiale.

7.3 FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

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

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

7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare la formazione iniziale della propria squadra su un tagliando o attraver- 5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2

so il proprio dispositivo elettronico, se usato. Il tagliando va consegnato, debitamente compilato e firmato, al 2° arbitro o al segnapunti, o inviato elettronicamente direttamente al referto elettronico.

7.3.3 I giocatori non inclusi nella formazione iniziale sono le riserve per quel set (eccetto per i Libero). 7.3.2, 15.5

7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato al 2° arbitro o al segnapunti, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione. 15.3.2, 15.5; F. 11.5

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

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

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

7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, mostrando il corrispondente gesto ufficiale, da registrare sul referto. 15.3.2; F. 11.5

Se una discrepanza tra le posizioni in campo e il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare le posizioni corrette. I punti degli avversari sono mantenuti e in aggiunta essi ottengono un punto e il servizio seguente. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo, dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati.

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

7.4 POSIZIONI

Nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del suddetto giocatore). I giocatori della squadra in ricezione devono trovarsi nell'*ordine di rotazione* al momento del colpo di servizio. 7.6.1, 8.1, 12.4; F. 11.22

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

7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

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

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

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

7.4.2.1 ciascun giocatore difensore deve essere posizionato più distante dalla linea centrale del proprio corrispondente avanti;

7.4.2.2 i giocatori avanti e quelli difensori, rispettivamente, devono posizionarsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1. 7.4.1

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

7.4.3.1 ogni giocatore difensore deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più distante dalla linea centrale del piede più avanzato del corrispondente avanti; 1.3.3; F. 4a

7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi più distanti dalla linea laterale destra (sinistra) degli altri giocatori della propria linea. 1.3.2; F. 4b

7.4.4 Dopo il colpo di servizio, i giocatori di entrambe le squadre possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione nel proprio campo e nella zona libera.

7.5 FALLO DI POSIZIONE

7.5.1 La squadra commette un *fallo di posizione* se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio. Quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare ed il gioco riprende, questo è considerato come un fallo di posizione con le conseguenze di una sostituzione irregolare. 7.3, 7.4, 15.9; F. 4a, 4b, 11.13

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

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

7.5.4 Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze:

7.5.4.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria; 6.1.3

7.5.4.2 le posizioni dei giocatori devono essere corrette. 7.3, 7.4

7.6 ROTAZIONE

7.6.1 L'*ordine di rotazione* è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set. 7.3.1, 7.4.1, 12.2

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

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

7.7.1 Si determina un *fallo di rotazione* quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione. Ciò comporta le seguenti conseguenze, nell'ordine: 7.6.1, 12; F. 11.13

7.7.1.1 il segnapunti ferma il gioco con il proprio segnalatore acustico; la squadra avversaria guadagna un punto e il servizio seguente; 6.1.3

se il fallo di rotazione è rilevato solo dopo il completamento dell'azione iniziata con esso, alla squadra avversaria viene attribuito un unico punto, indipendentemente dall'esito dell'azione;

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

7.7.2 Inoltre, il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore devono essere annullati. I punti conseguiti dagli avversari sono mantenuti. 27.2.2.2

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

CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO

8 SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA IN GIOCO

La palla è *in gioco* dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro. 12, 12.3

8.2 PALLA FUORI GIOCO

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

8.3 PALLA DENTRO

La palla è *dentro* se, in un qualsiasi istante del suo contatto col suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali. 1.1, 1.3.2; F. 11.14, 12.1

8.4 PALLA FUORI

La palla è *fuori* quando: F. 11.15

8.4.1 tutte le parti della palla che vengono a contatto con il suolo sono completamente fuori dalle linee perimetrali; 1.3.2; F. 12.2

8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco; F. 12.4

8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali; 2.3; F. 3a, 5a, 12.4

8.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.2; 10.1.1, 10.1.2; F. 5a, 12.4

8.4.5 attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete. 23.3.2.3f; F. 5a, 11.22

9 GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella propria area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la propria zona libera e sopra al tavolo del segnapunti, per tutta la sua estensione. 10.1.2, 27.1

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

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

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre quello di muro) per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di *quattro tocchi*. 14.4.1, 9.3.1

9.1.1 Tocchi consecutivi
Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regole 9.2.3, 14.2 e 14.4.2). 9.2.3, 14.2, 14.4.2

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

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

9.1.2.2 Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se tale palla termina *fuori*, il fallo è della squadra dal lato opposto.

9.1.2.3 Se il tocco simultaneo di due avversari al di sopra della rete causa un contatto prolungato con la palla, il gioco continua anche se il contatto termina nello spazio avversario. 9.2.2

9.1.3 Tocco agevolato

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla. 1

Tuttavia, un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, superamento della linea centrale, ecc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un compagno di squadra. 1.3.3, 11.4.4

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione. 9.3.3

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

Eccezioni:

9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione; 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione. 9.1, 14.4.1

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla. 9.1; F. 11.18

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

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco. 9.2.2; F. 11.16

9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo. 9.2.3; F. 11.17

10 PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avversario deve passare al di sopra della rete entro lo *spazio di passaggio*. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata: 10.2; F. 5a

10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete; 2.2

10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario; 2.4

10.1.1.3 superiormente dal soffitto.

10.1.2 La palla, proveniente dal primo tocco di squadra, che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera avversaria, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che: 9.1; F. 5b

10.1.2.1 non sia toccato il campo avversario dal giocatore in recupero; 11.2.2

10.1.2.2 la palla, quando è rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno dallo stesso lato del campo; in caso contrario diventa *palla fuori*. La squadra avversaria non può ostacolare tale azione; 11.4.4; F. 5b

10.1.2.3 la palla, inviata verso la zona libera avversaria totalmente o parzialmente nello spazio esterno, proveniente dal secondo o terzo tocco di squadra, non può essere recuperata e sarà giudicata *palla fuori* nel momento in cui oltrepassa il piano verticale della rete. F. 5b

10.1.3 La palla che si dirige verso il campo avversario attraverso lo spazio inferiore della rete è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa. 23.3.2.3f; F. 5a, 11.22

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete, la palla può toccarla. 10.1.1

10.3 PALLA IN RETE

10.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi di squadra. 9.1

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

11 GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

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

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

11.2 INVASIONE SOTTO LA RETE

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

11.2.2 Invasione nel campo avversario oltre la linea centrale: 1.3.3; F. 11.22

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

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

11.2.3 Un giocatore può entrare nel campo avversario dopo che la palla è fuori gioco. 8.2

11.2.4 I giocatori possono invadere la zona libera avversaria, a condizione che non interferiscano con il gioco avversario.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla, è fallo. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3; F. 3a

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

11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la stessa rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco (eccetto Regola 9.1.3). 9.1.3; F. 3a

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

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avversario prima del colpo d'attacco avversario. 11.1.1; F. 11.20

11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio avversario sotto la rete. 11.2.1; F. 11.22

11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore invade/ono completamente il campo avversario. 11.2.2.2; F. 11.22

11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro): 11.3.1; F. 11.19

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

Qualsiasi giocatore nei pressi della palla quando viene giocata e che tenti egli stesso di giocarla, è considerato *nell'azione di giocare la palla*, anche se effettivamente non la tocca.

Tuttavia, toccare la rete all'esterno di un'antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la Regola 9.1.3). 9.1.3

12 SERVIZIO

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

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

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

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

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

12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è determinato come segue: 12.1

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

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

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il 1° arbitro autorizza l'esecuzione del servizio, dopo aver verificato che le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla. 12; F. 11.1

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

12.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i. F. 11.10

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

12.4.3 Al momento del colpo di servizio o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore al servizio non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. 1.4.2, 29.2.1.4; F. 11.22, 12.4

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

12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8" seguenti il fischio di autorizzazione del 1° arbitro. 12.3; F. 11.11

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

12.5 VELO

12.5.1 I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il colpo di servizio e la traiettoria della palla per mezzo di un *velo individuale* o *collettivo*. 12.5.2; F. 11.12

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o stanno raggruppati, in modo tale da nascondere sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla finché questa raggiunge il piano verticale della rete. Nel caso uno dei due sia visibile dalla squadra in ricezione, il velo non si configura. 12.4; F. 6

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

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

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio
I seguenti falli causano un cambio del servizio, anche se la squadra avversaria è in fallo di posizione. Il giocatore al servizio: 12.2.2.2, 12.7.1

12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio; 12.2

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio. 12.4

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

12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio; 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1; F. 11.19

12.6.2.2 va fuori; 8.4; F. 11.15

12.6.2.3 passa al di sopra di un velo. 12.5; F. 11.12

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

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

12.7.2 Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato. 7.5.3, 12.6.2

13 ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

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

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

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

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla sia iniziato entro il proprio spazio di gioco (ad eccezione delle Regole 13.2.4 e 13.3.6). 7.4.1.1, 13.2.4, 13.3.6

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

13.2.2.1 al momento del salto, il/i suo/i piede/i non deve/devono toccare o avere superato la linea d'attacco; 1.3.4; F. 8a

13.2.2.2 dopo il colpo, egli può cadere nella zona d'attacco. 1.4.1

13.2.3 Un difensore può anche completare un attacco nella zona d'attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete. 1.4.1, 7.4.1.2; F. 8b

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

13.3 FALLI D'ATTACCO

13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario. 13.2.1; F. 11.20

13.3.2 Un giocatore invia la palla fuori. 8.4; F. 11.15

13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona d'attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3; F. 11.21

13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona d'attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete. 1.4.1, 13.2.4; F. 11.21

13.3.5 Un Libero completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete. 19.3.1.2, 23.3.2.3d; F. 11.21

13.3.6 Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto di un Libero che si trova nella sua zona d'attacco. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e; F. 11.21

14 MURO

14.1 IL MURARE

14.1.1 Il *muro* è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dall'avversario, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dall'altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete. 7.4.1.1

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

14.1.3 Muro effettivo
Un muro è *effettivo* ogniqualvolta la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro. F. 7

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

14.2 TOCCO DI MURO

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

14.3 MURARE NELLO SPAZIO AVVERSARIO

Nel muro, il giocatore può passare le mani e le braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete prima che un avversario effettui un colpo d'attacco. 13.1.1

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto del muro con la palla non è conteggiato come un tocco di squadra. Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla. 9.1, 14.4.2

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro. 14.4.1

14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare il servizio avversario. 12; F. 11.12

14.6 FALLI DI MURO F. 11.12

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avversario prima del colpo d'attacco avversario. 14.3; F. 11.20

14.6.2 Un difensore o un Libero esegue un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo. 14.1, 14.5, 19.3.1.3

14.6.3 Murare il servizio avversario. 14.5

14.6.4 Il muro invia la palla fuori. 8.4; F. 11.15, 11.24

14.6.5 Murare la palla nello spazio avversario dal di fuori dell'antenna.

14.6.6 Un Libero esegue un tentativo di muro, individuale o collettivo. 14.1, 19.3.1.3

CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, RITARDI E INTERVALLI

15 INTERRUZIONI

Una *interruzione* è il tempo tra un'azione di gioco completata ed il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio successivo. 6.1.3, 8.1, 8.2

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

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

Ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di due tempi di riposo e sei sostituzioni per set. 6.2, 15.4, 15.5

Nelle gare FIPAV di Supercoppa e di Coppa Italia di serie "A", ogni squadra ha diritto di richiedere un solo tempo di riposo per set.

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

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

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

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

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

15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

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

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

15.4 TEMPI DI RIPOSO

15.4.1 La richiesta di un tempo di riposo è posta mostrando il corrispondente gesto ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. Tutti i tempi di riposo richiesti durano 30". 6.1.3, 8.2, 12.3; F. 11.4

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, la durata dei tempi di riposo può essere modificata se la FIVB approva una richiesta in tal senso da parte degli organizzatori.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatorio l'uso del segnalatore acustico-visivo e quindi il gesto ufficiale per richiedere un tempo di riposo. F. 11.4

15.4.2 Durante tutti i tempi di riposo, i giocatori in campo devono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina. F. 1

15.5 SOSTITUZIONE

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

15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco, può essere accompagnata dall'allenatore (o capitano in gioco) che mostra il corrispondente gesto ufficiale. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3; F. 11.5

15.6 LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI

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

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

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione del Libero), che non può continuare il gioco a causa di infortunio/malattia o espulsione/squalifica, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una *sostituzione eccezionale*, oltre le limitazioni della Regola 15.6. 15.6, 19.4, 21.3.2, 21.3.3; F. 11.5

Per sostituzione eccezionale si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio/malattia/espulsione/squalifica (ad eccezione del Libero, del secondo Libero o del giocatore da questi rimpiazzato) può sostituire l'infortunato/malato/espul-

so/squalificato. Il giocatore infortunato/malato/espulso, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.

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

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore *espulso* o *squalificato* deve essere sostituito immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra ha il diritto di effettuare una sostituzione eccezionale. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata *incompleta*. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3; F. 11.5

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

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

15.9.2 Quando una squadra ha effettuato una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura, nell'ordine: 8.1, 15.6

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

15.9.2.2 la sostituzione deve essere rettificata;

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

15.10 PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione. 1.4.3; F. 1

15.10.2 Una sostituzione deve durare solo il tempo necessario alla sua registrazione sul referto e all'entrata e uscita dal campo dei giocatori. 24.2.6, 27.2.2.3

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

15.10.3.2 Se il giocatore non è pronto al momento della richiesta, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco. 16.2; F. 9

15.10.3.3 La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal 2° arbitro usando rispettivamente il segnalatore acustico o il fischio. Il 2° arbitro autorizza la sostituzione. 24.2.6

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni, escluso quando sono utilizzati dispositivi elettronici per inviare i dati al segnapunti.

Nei campionati FIPAV, la richiesta di sostituzione è rilevata dal 2° arbitro usando il fischio. F. 11.5

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

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 È improprio richiedere qualunque interruzione regolamentare di gioco: 15

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

15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato; 5.1.2.3, 5.2.3.3

15.11.1.3 per una seconda sostituzione della stessa squadra durante la medesima interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata), eccetto il caso di infortunio/malattia/espulsione/squalifica di un atleta in gioco; 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6

15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso. 15.1

15.11.2 La prima richiesta impropria di una squadra nella gara che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto senza altre conseguenze. 15.11.3, 16.1, 27.2.2.6

15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco. 16.1.4; F. 11.25

16 RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

16.1.1 ritardare un'interruzione regolamentare di gioco; 15.4.1, 15.10.2

16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco; 15

16.1.3 richiedere una sostituzione irregolare; 15.9

16.1.4 ripetere una richiesta impropria; 15.11.3

16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI F. 9

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

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

16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara. 27.2.2.6

16.2.2 Il primo ritardo di un componente di una squadra nella gara è sanzionato con un *avvertimento per ritardo*. 4.1.1; F. 11.25

16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituiscono un fallo e sono sanzionati con una *penalizzazione per ritardo*: un punto e servizio all'avversario. 6.1.3; F. 11.25

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

17 INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO O MALATTIA

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

L'azione sarà rigiocata. 6.1.3; F. 11.23

17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente, gli è concesso un *tempo di recupero* di 3', ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara. 15.6, 15.7, 24.2.8

Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata *incompleta*. 6.4.3, 7.3.1

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è un'interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata. 6.1.3; F. 11.23

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

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

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

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

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un altro terreno di gioco, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (esclusi i titolari espulsi o squalificati), mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto. Sono conservati i punteggi dei set precedenti. 7.3

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

18 INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

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

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara. 7.3.2, 18.2, 27.2.1.2

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

18.2 CAMBIO DEI CAMPI F. 11.3

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

18.2.2 Nel set decisivo, quando la squadra al comando raggiunge l'8° punto, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse. 6.3.2, 7.4.1, 27.2.2.5

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

CAPITOLO SESTO – IL GIOCATORE "LIBERO"

19 IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO" 5

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti a referto due specialisti difensori: i *Libero*. 4.1.1

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB *seniores*, se una squadra ha più di 12 atleti iscritti a referto, è obbligatorio che vi siano 2 Libero nell'elenco degli atleti.

Nei campionati FIPAV, se una squadra ha più di 12 atleti iscritti a referto, è obbligatorio che 2 di questi siano Libero, di cui uno secondo i limiti di età o nazionalità eventualmente previsti.

19.1.2 I Libero devono essere registrati sul referto nelle speciali righe a loro riservate. 5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1

19.1.3 Il Libero in campo è il *Libero attivo*. Se c'è un altro Libero, questi è il *secondo Libero* per la squadra.

Solo un Libero può essere in campo in ogni momento.

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I Libero devono indossare una divisa (o giacca/canotta per il Libero ridesignato) che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. La divisa deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra. Entrambi i Libero possono indossare una divisa differente l'uno dall'altro e dal resto della squadra. 4.3

Le divise dei Libero devono essere numerate come il resto della squadra.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, il Libero ridesignato deve, se possibile, indossare la maglia dello stesso stile e colore del Libero originale, ma dovrebbe mantenere il proprio numero.

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

19.3.1 Le azioni di gioco

19.3.1.1 Il Libero è autorizzato a rimpiazzare qualsiasi giocatore difensore. 7.4.1.2

19.3.1.2 La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione (includendo terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete. 13.1.3, 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6; F. 11.12

19.3.1.4 Un giocatore non può completare un attacco quando la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto di un Libero che si trova nella sua zona d'attacco. La palla può 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3e; F. 1

essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal Libero che si trova al di fuori della sua zona d’attacco.

19.3.2 Rimpiazzi dei Libero

19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il Libero non sono conteggiati come sostituzioni. 15.5

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

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

19.3.2.3 Prima dell’inizio di ogni set, il Libero non può entrare in campo fino a che il 2° arbitro non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei titolari. 7.3.2, 12.1

19.3.2.4 Gli altri rimpiazzi del Libero devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. 8.2, 12.3

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

19.3.2.6 Ogni susseguente rimpiazzo ritardato deve portare all’immediata interruzione del gioco ed alla sanzione di un *ritardo di gioco*. La squadra che servirà in seguito sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato. 16.2; F. 9

19.3.2.7 Il Libero ed il giocatore rimpiazzato possono entrare ed uscire dal campo solo attraverso la *zona di rimpiazzo del Libero*. 1.4.4; F. 1

19.3.2.8 I rimpiazzi dei Libero devono essere registrati sullo speciale referto di controllo (se viene utilizzato) o nel referto elettronico. 28.2.2.1, 28.2.2.2

19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del Libero può avvenire (tra l’altro):

- quando non vi è un’azione completata tra due rimpiazzi del Libero; 6.1.3
- quando il Libero è rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo Libero o da quello regolarmente rimpiazzato.

Un rimpiazzo irregolare del Libero deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare: 15.9

- se il rimpiazzo irregolare è rilevato prima dell’inizio dell’azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri e la squadra deve essere sanzionata per ritardo di gioco; F. 9

- se invece viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare. 15.9

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO “LIBERO”

19.4.1 Un Libero *diventa inabile* a giocare se si infortuna, si ammala, viene espulso o squalificato. 21.3.2, 21.3.3; F. 9

Un Libero può essere *dichiarato inabile* a giocare per qualunque ragione dall’allenatore o, in sua assenza, da un assistente allenatore o dal capitano in gioco. 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

19.4.2 Squadra con un Libero

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

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

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

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

19.4.2.4 Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse. 19.4.1

19.4.2.5 Se l’allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come Libero, ciò è permesso. 5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del Libero, il numero del giocatore ridesignato deve essere registrato sul referto nel riquadro “OSSERVAZIONI” e sul referto di controllo del Libero (o nel referto elettronico, se viene utilizzato). 27.2.2.7, 28.2.2.1

19.4.3 Squadra con due Libero

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

Nessuna ridesignazione sarà concessa, tuttavia, a meno che il Libero rimanente sia inabile a continuare a giocare per la gara. 19.4.1

19.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

Se il Libero è espulso o squalificato può essere rimpiazzato direttamente dal secondo Libero della squadra. Se la squadra dispone di un solo Libero, ha il diritto di effettuare una ridesignazione. 19.4.1, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLO SETTIMO – COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

20 REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

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

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

In caso di dubbio, può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco. 5.1.2.1

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

20.2 FAIR PLAY

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

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

21 CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

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

Questo avviene in due fasi: F. 9

- fase 1: assegnando un *avvertimento verbale* tramite il capitano in gioco;
- fase 2: mostrando un cartellino giallo all’indirizzo del componente la squadra interessato. Questo *avvertimento ufficiale* non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la sua squadra) ha raggiunto il livello di con- F. 11.6a

dotta sanzionabile per la gara. È registrato a referto ma non ha conseguenze immediate.

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

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

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

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

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

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del 1° arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: *penalizzazione*, *espulsione* o *squalifica*. 21.2, 27.2.2.6; F. 9

21.3.1 Penalizzazione

F. 11.6b

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

21.3.2 Espulsione

F. 11.7

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

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

21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente la squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze. 4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze. 4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Squalifica

F. 11.8

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

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze. 21.2.3

21.3.3.3 La seconda condotta offensiva nella gara da parte dello stesso componente la squadra è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze. 4.1.1, 21.2.2

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

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara. 21.3, 27.2.2.6

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte dello stesso componente la squadra nella gara è sanzionato progressivamente (il componente la squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta). 4.1.1, 21.2, 21.3; F. 9

21.4.3 L'espulsione o la squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiedono sanzioni precedenti. 21.2, 21.3

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

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

21.6 CARTELLINI

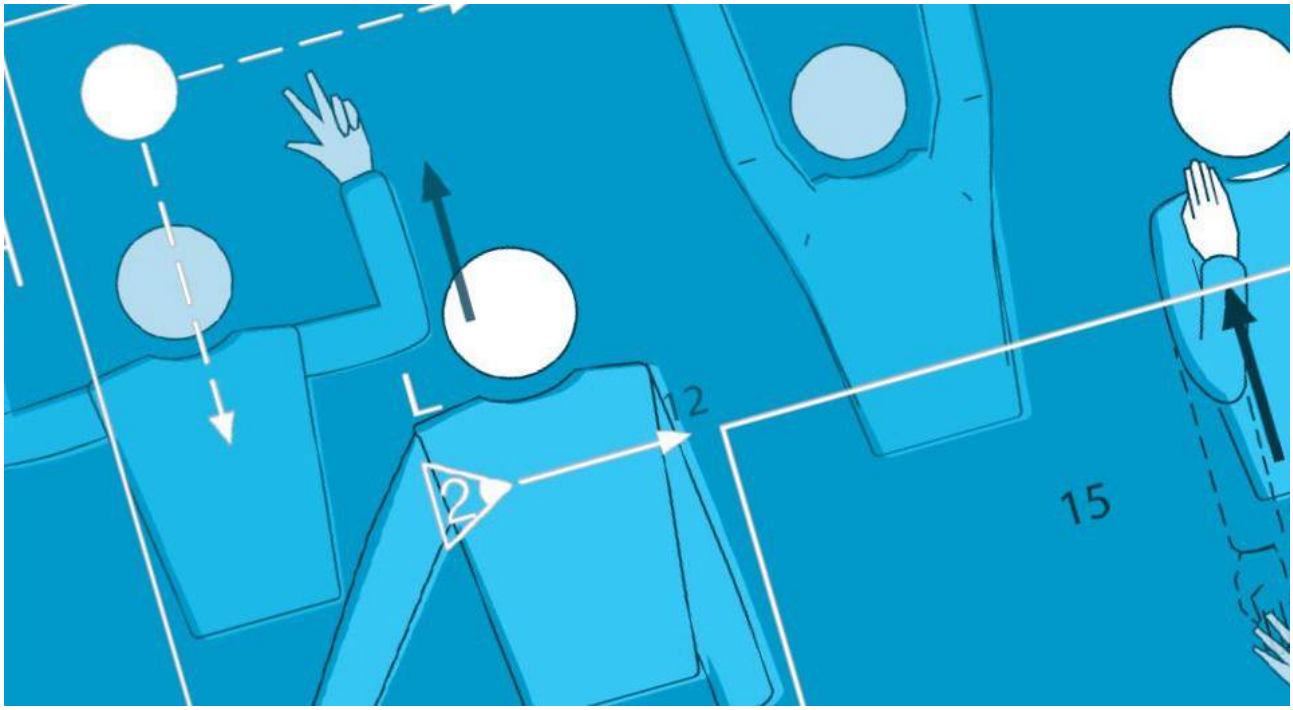
AVVERTIMENTO – fase 1 (non sanzione): verbale, senza cartellini. 21.1

AVVERTIMENTO – fase 2 (non sanzione): cartellino giallo. 21.1; F. 11.6a

PENALIZZAZIONE (sanzione): cartellino rosso. 21.3.1; F. 11.6b

ESPULSIONE (sanzione): cartellini giallo + rosso insieme. 21.3.2; F. 11.7

SQUALIFICA (sanzione): cartellini giallo + rosso separatamente. 21.3.3; F. 11.8



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

CAPITOLO OTTAVO – GLI ARBITRI

22 COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

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

- il 1° arbitro; 23
- il 2° arbitro; 24
- il *challenge referee*; 25
- l'arbitro di riserva; 26
- il segnapunti; 27
- quattro (due) giudici di linea. 29

La loro posizione è indicata nella Figura 10. F. 10

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatoria la presenza di un *challenge referee* (se si usa il *video challenge system*), di un arbitro di riserva e di un assistente segnapunti. 28

22.2 PROCEDURE

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

22.2.1.1 il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco; 6.1.3, 12.3

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

22.2.2 Essi possono fischiare quando la palla è fuori gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per indicare il completamento dell'azione di gioco, essi devono segnalare con i gesti ufficiali: 6.1.3, 22.2.1.2, 30.1

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

a) la squadra che dovrà servire; 12.2.2; F. 11.2
b) la natura del fallo;
c) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

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

a) la natura del fallo;
b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);
c) la squadra al servizio, ripetendo il gesto ufficiale del 1° arbitro. 12.2.2; F. 11.2

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

22.2.3.3 Nel caso di un fallo d'attacco o di muro da parte di un difensore o del Libero, entrambi gli arbitri si comportano come previsto dalle Regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2. 13.3.3, 13.3.5, 14.6.2, 14.6.6, 19.3.1.2; F. 11.12, 11.21

22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine: 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2 F. 11.23

a) la natura del fallo;

b) i giocatori in fallo (se necessario).

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal 1° arbitro. 12.2.2; F. 11.2

23 1° ARBITRO

23.1 POSIZIONE

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

23.2 AUTORITÀ

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

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

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

23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori veloci. 3.3

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

23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. 20.1.2

Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, il 1° arbitro deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la decisione. 5.1.2.1

Se il capitano in gioco non condivide questa spiegazione e sceglie di ricorrere contro tale decisione, deve immediatamente riservarsi il diritto di registrare un'istanza[1] al termine della gara. Il 5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2

1 *Ex reclamo* (art. 23 Regolamento Giurisdizionale).

1° arbitro è obbligato ad autorizzare tale facoltà del capitano in gioco.

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

23.3 RESPONSABILITÀ

23.3.1 Prima della gara, il 1° arbitro:

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

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre; 7.1

23.3.1.3 controlla il riscaldamento ufficiale delle squadre. 7.2

23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

23.3.2.1 a comunicare gli *avvertimenti* alle squadre; 21.1; F. 11.6a, 11.25

23.3.2.2 a sanzionare le *condotte scorrette* ed i *ritardi di gioco*; 16.2, 21.2; F. 9, 11.6b, 11.7, 11.8, 11.25

23.3.2.3 a decidere su:

a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo; 7.5, 7.7, 12.4, 12.5; F. 4, 6, 11.12, 11.13

b) i falli di tocco di palla; 9.3; F 11.16, 11.17, 11.18

c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato dell'attaccante; 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4; F. 11.19, 11.20

d) l'attacco falloso del Libero e dei difensori; 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4; F. 8, 11.21

e) l'attacco completato di un giocatore su palla, completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco; 13.3.6; F. 11.21

f) la palla che attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete; 8.4.5, 24.3.2.7; F. 5a, 11.22

g) il muro effettivo dei difensori o il tentativo di muro del Libero; 14.6.2, 14.6.6, 24.3.2.4; F. 11.12

h) la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo avversario, o colpisce l'antenna, dal suo lato del campo; F. 11.15

i) la palla di servizio, il secondo e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo. F. 11.15

23.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma. 24.3.3, 27.2.3.3

24 2° ARBITRO

24.1 POSIZIONE

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

24.2 AUTORITÀ

24.2.1 Il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza. 24.3

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

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

24.2.3 Controlla l'operato del/dei segnapunti. 27.2, 28.2

24.2.4 Sorveglia i componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta. 4.2.1

24.2.5 Controlla i giocatori nelle aree di riscaldamento. 4.2.3

24.2.6 Autorizza le interruzioni regolamentari di gioco, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie. 15, 15.11, 27.2.2.3

24.2.7 Controlla il numero di tempi di riposo e di sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala, al 1° arbitro ed all'allenatore interessato, il 2° tempo di riposo e la 5ª e 6ª sostituzione. 15.1, 27.2.2.3

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

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

24.2.10 Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, i compiti previsti dalla Regola 24.2.5 sono svolti dall'arbitro di riserva.

24.3 RESPONSABILITÀ

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

24.3.2 Durante la gara, decide, fischia e segnala:

24.3.2.1 l'invasione nel campo avversario e nello spazio sotto la rete; 11.2; F. 5a, 11.22

24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione; 7.5; F. 4, 11.13

24.3.2.3 il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato del muro, e con l'antenna situata dal suo lato del campo; 11.3.1; F. 11.19

24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del Libero o l'attacco falloso dei difensori o del Libero; 13.3.3, 13.3.5, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,g; F. 11.12, 11.21

24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno; 8.4.2, 8.4.3; F. 11.15

24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto; 8.3; F. 11.14, 11.24

24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo avversario, o colpisce l'antenna, dal suo lato del campo; 8.4.3, 8.4.4; F. 5a, 11.15

24.3.2.8 la palla di servizio, il secondo e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo. F. 11.15

24.3.3 Al termine della gara, controlla e firma il referto. 23.3.3, 27.2.3.3

25 *CHALLENGE REFEREE*

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, se si usa il *video challenge system* (VCS) è obbligatoria la presenza di un *challenge referee*.

Per l'applicazione della presente Regola si rimanda a quanto previsto dalla vigente Guida Pratica.

25.1 POSIZIONE

Il *challenge referee* svolge le sue funzioni in un'apposita cabina, situata in una posizione separata stabilita dal delegato tecnico FIVB.

25.2 RESPONSABILITÀ

25.2.1 Egli supervisiona il processo di *challenge* e si assicura che si svolga secondo quanto previsto dal Regolamento di *Challenge* in vigore.

25.2.2 Il *challenge referee* deve indossare una divisa arbitrale ufficiale mentre svolge le sue funzioni.

25.2.3 Al termine del processo di *challenge*, avvisa il 1° arbitro sulla natura del fallo.

25.2.4 Al termine della gara, firma il referto.

26 ARBITRO DI RISERVA

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatoria la presenza di un arbitro di riserva.

Per l'applicazione della presente Regola si rimanda a quanto previsto dalla vigente Guida Pratica.

26.1 POSIZIONE

L'arbitro di riserva svolge le sue funzioni in una posizione separata, stabilita nella disposizione di campo FIVB.

26.2 RESPONSABILITÀ

L'arbitro di riserva è tenuto a:

26.2.1 indossare una divisa arbitrale ufficiale mentre svolge le sue funzioni;

26.2.2 sostituire il 2° arbitro nel caso sia assente, o impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni, oppure debba prendere il posto del 1° arbitro; 24.2.1

26.2.3 controllare le palette numerate per le sostituzioni (se utilizzate), prima della gara e durante gli intervalli tra i set; 15.10.3.3

26.2.4 verificare il funzionamento dei *tablet* delle panchine prima della gara e durante gli intervalli tra i set, in caso di problemi;

26.2.5 assistere il 2° arbitro nel mantenere sgombra la zona libera; 1.1

26.2.6 assistere il 2° arbitro nell'invitare i componenti delle squadre espulsi/squalificati a recarsi nel proprio spogliatoio; 21.3.2.1, 21.3.3.1

26.2.7 controllare le riserve in panchina e nell'area di riscaldamento; 1.4.5, 24.2.5

26.2.8 fornire al 2° arbitro quattro palloni per la gara, immediatamente dopo la presentazione dei giocatori iniziali, e consegnargli un pallone di gara dopo che abbia finito di controllare le formazioni iniziali dei giocatori; 24.3.1

26.2.9 assistere il 1° arbitro nel dirigere il lavoro degli asciugatori veloci. 23.2.2

27 SEGNAPUNTI

27.1 POSIZIONE

Il segnapunti svolge le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso. F. 10

27.2 RESPONSABILITÀ

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

Egli usa un campanello o altro dispositivo sonoro per segnalare le irregolarità o avvertire gli arbitri secondo le proprie responsabilità.

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

27.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, inclusi nomi e numeri dei Libero, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

27.2.1.2 registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi (o controlla i dati inviati elettronicamente). 5.2.3.1, 7.3.2

Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, deve informare immediatamente il 2° arbitro.

27.2.2 Durante la gara, il segnapunti:

27.2.2.1 registra i punti acquisiti; 6.1

27.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ciascuna squadra e segnala qualunque errore agli arbitri immediatamente dopo il colpo di servizio; 12.2

27.2.2.3 è incaricato di rilevare e comunicare le richieste di sostituzione usando il segnalatore acustico, controllandone il numero, e registra le sostituzioni e i tempi di riposo, informandone il 2° arbitro; 15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7

Nei campionati FIPAV, la richiesta di sostituzione è rilevata dal 2° arbitro usando il fischio. F. 11.5

27.2.2.4 segnala agli arbitri le richieste di interruzioni regolamentari di gioco al di fuori delle regole; 15.11

27.2.2.5 comunica agli arbitri la fine dei set e l'acquisizione dell'8° punto nel set decisivo; 6.2, 15.4.1, 18.2.2

27.2.2.6 registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie; 15.11, 16.2, 21.1, 21.3

27.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del 2° arbitro, come sostituzioni eccezionali, tempo di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, ridesignazioni del Libero, ecc.; 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4.2.6

27.2.2.8 controlla la durata degli intervalli tra i set.

27.2.3 Al termine della gara, il segnapunti:

27.2.3.1 registra il risultato finale; 6.3

27.2.3.2 in caso di istanza[1], con l'autorizzazione del 1° arbitro, annota o permette di annotare sul referto al capitano della squadra (o in gioco) una dichiarazione sull'evento oggetto della stessa; 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4

Nei campionati FIPAV, la conferma dell'istanza[1] è permessa anche ad un dirigente della squadra e il segnapunti, con

1 *Ex reclamo* (art. 23 Regolamento Giurisdizionale).

l'autorizzazione del 1° arbitro, annota l'orario di tale conferma.

27.2.3.3 firma egli stesso il referto, prima di raccogliere le firme dei capitani delle squadre e poi degli arbitri. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

Nei campionati FIPAV, non è prevista la firma dei capitani al termine della gara.

28 ASSISTENTE SEGNAPUNTI

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatoria la presenza di un assistente segnapunti. 28.2.2

La presente Regola non si applica nei campionati FIPAV: i compiti previsti dalla Regola 28.2.2 sono svolti dal segnapunti.

28.1 POSIZIONE

L'assistente segnapunti svolge le sue funzioni seduto al tavolo accanto al segnapunti. 22.1; F. 10

28.2 RESPONSABILITÀ

Registra i rimpiazzi che coinvolgono il Libero. 19.3.2

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

Se il segnapunti non può continuare a svolgere il suo lavoro, lo sostituisce nelle sue funzioni.

28.2.1 Prima della gara e di ciascun set, l'assistente segnapunti:

28.2.1.1 prepara il referto di controllo del Libero;

28.2.1.2 prepara il referto di riserva.

28.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:

28.2.2.1 registra i rimpiazzi e le ridesignazioni del Libero; 19.3.1.1, 19.4.2.6

28.2.2.2 avverte gli arbitri di ogni errore di rimpiazzo del Libero, usando il segnalatore acustico; 19.3.2

28.2.2.3 aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo del segnapunti;

28.2.2.4 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti; 27.2.2.1

28.2.2.5 se necessario, aggiorna il referto di gara di riserva e lo fornisce al segnapunti. 27.2.1.1

28.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:

28.2.3.1 firma il referto di controllo del Libero e lo consegna per la verifica;

28.2.3.2 firma il referto di gara.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB in cui si usa il referto elettronico, l'assistente segnapunti coopera con il segnapunti per annunciare le sostituzioni, indicare al 2° arbitro quale squadra ha richiesto un'interruzione e individuare i rimpiazzi dei Libero.

29 GIUDICI DI LINEA

La presente Regola non si applica nei campionati FIPAV.

29.1 POSIZIONE

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 essi controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato. F. 10

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, se sono impiegati quattro giudici di linea, essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 m da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano. F. 10

29.2 RESPONSABILITÀ

29.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm), per segnalare: F. 12

29.2.1.1 la palla *dentro* e *fuori* ogniqualvolta essa cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza; 8.3, 8.4; F. 12.1, 12.2

29.2.1.2 la palla *fuori*, che è stata toccata dalla squadra ricevente; 8.4; F. 12.3

29.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio, il secondo e il terzo tocco di squadra che supera la rete all'esterno dello spazio di passaggio, ecc.; 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1; F. 5a, 12.4

29.2.1.4 un giocatore (escluso quello al servizio) che si trova fuori dal suo campo al momento del colpo di servizio; 7.4; F. 12.4

29.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio; 12.4.3; F. 12.4

29.2.1.6 ogni contatto con la parte superiore (80 cm) dell'antenna dal proprio lato del campo da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce nel gioco; 11.3.1, 11.4.4; F. 3a, 12.4

29.2.1.7 la palla che attraversa la rete all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo avversario o tocca l'antenna dal proprio lato del campo. 10.1.1; F. 5a, 12.4

29.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del 1° arbitro.

30 GESTI UFFICIALI

30.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI

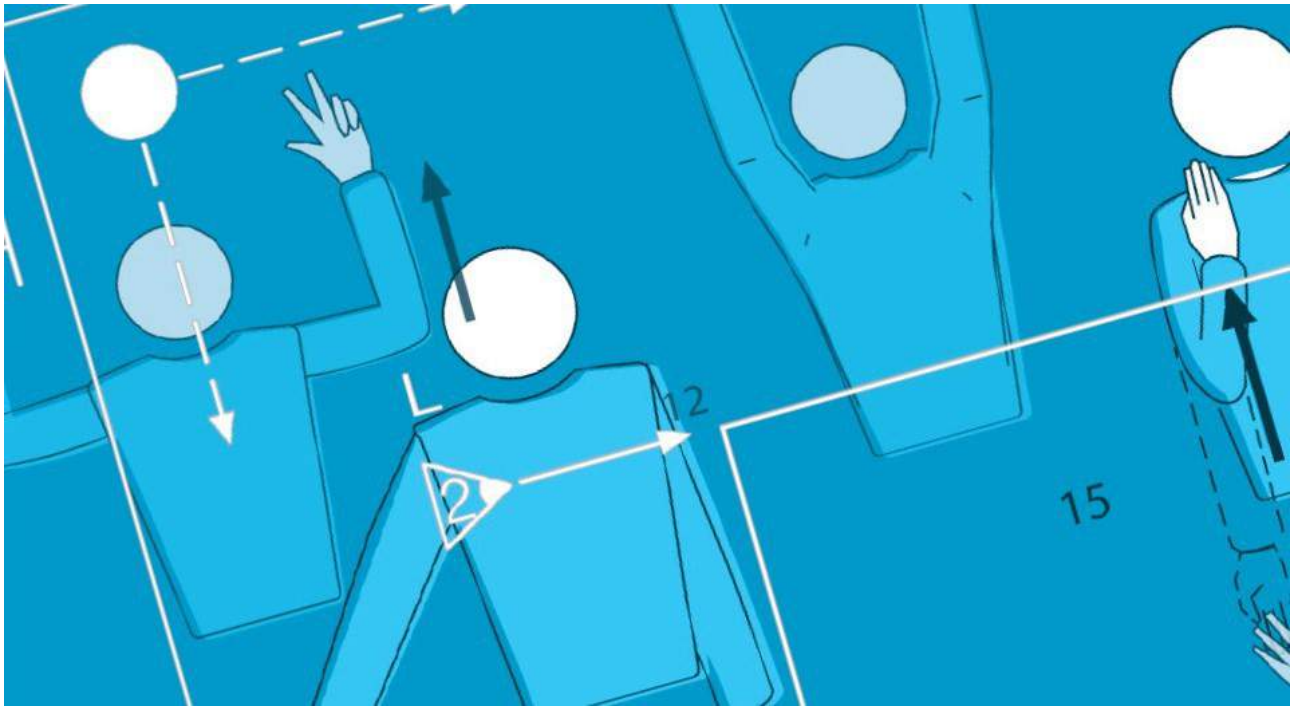
F. 11

Gli arbitri devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o scopo dell'interruzione autorizzata). Il gesto deve essere mantenuto per un momento e, se è eseguito con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

30.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA

F. 12

I giudici di linea devono indicare la natura del fallo segnalato, effettuando il gesto ufficiale con la bandierina e mantenendolo per un breve lasso di tempo.



PARTE 2 – SEZIONE III
FIGURE

I valori tra parentesi sono relativi alle competizioni mondiali ed ufficiali FIVB

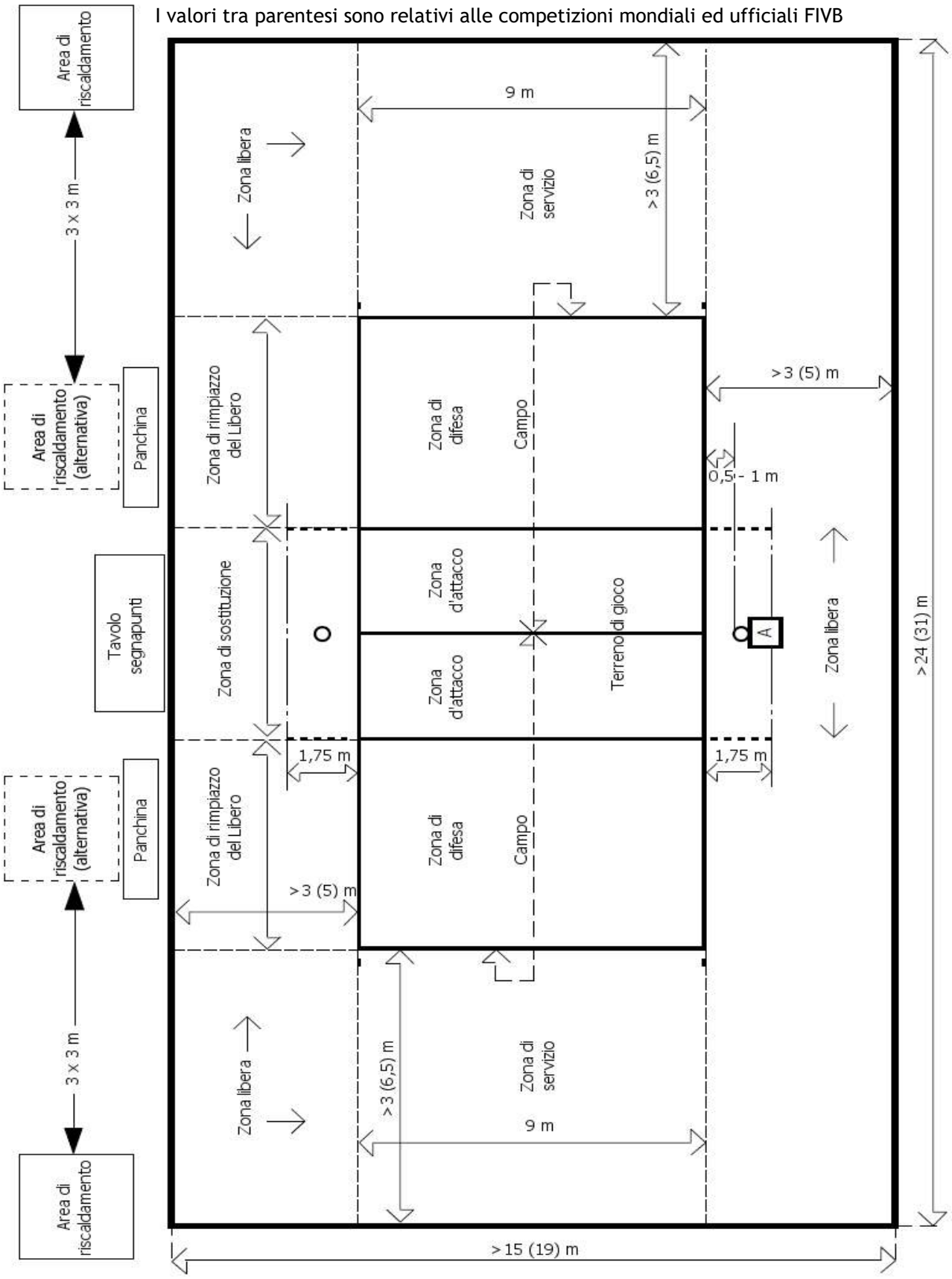


***Figura 1 - Area di gioco** - R. 1, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 5.2.3.4, 15.4.2, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1*

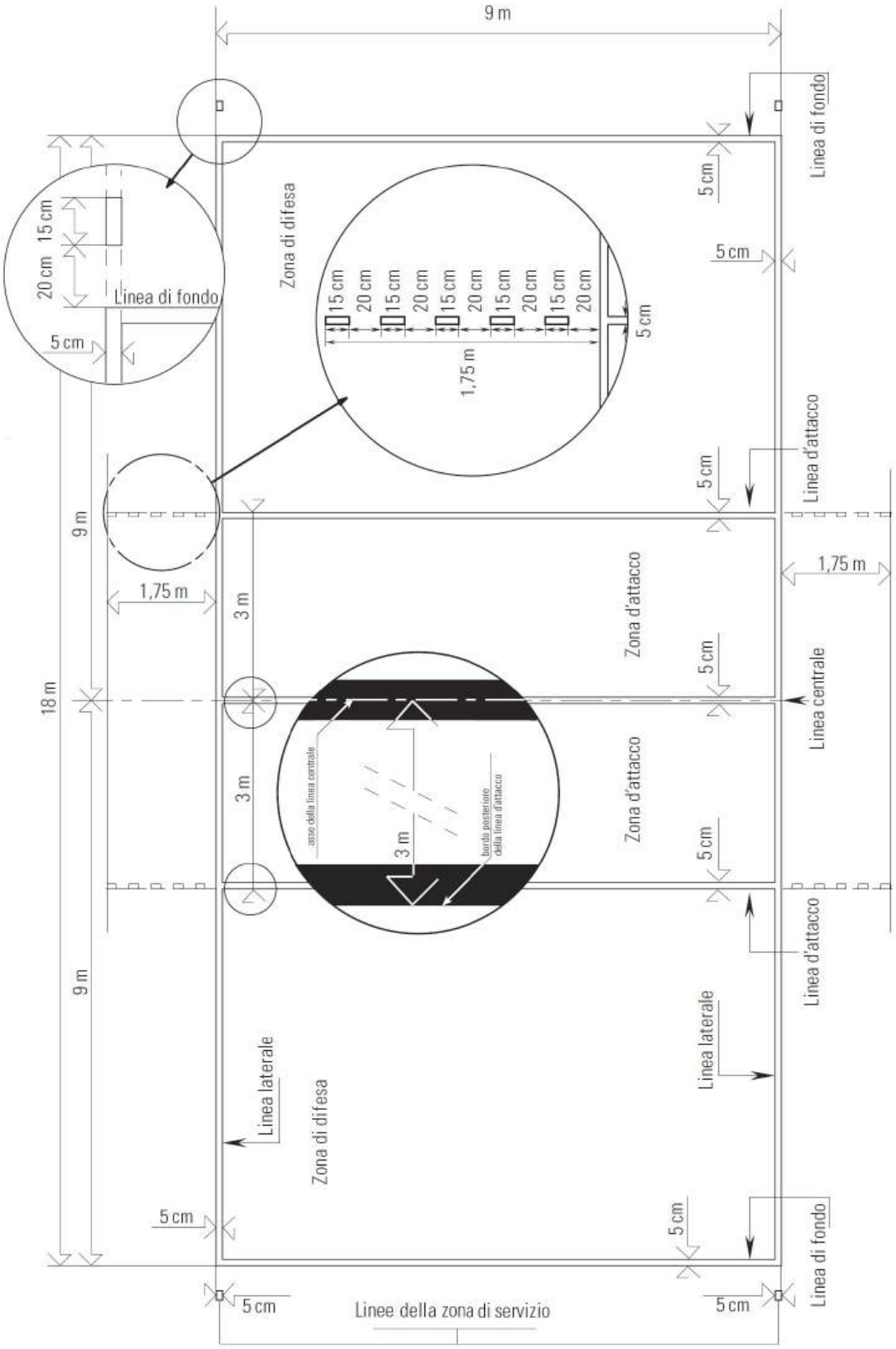


Figura 2 – Linee del terreno di gioco – R. 1.1, 1.3.1, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 1.4.2, 5.2.3.4

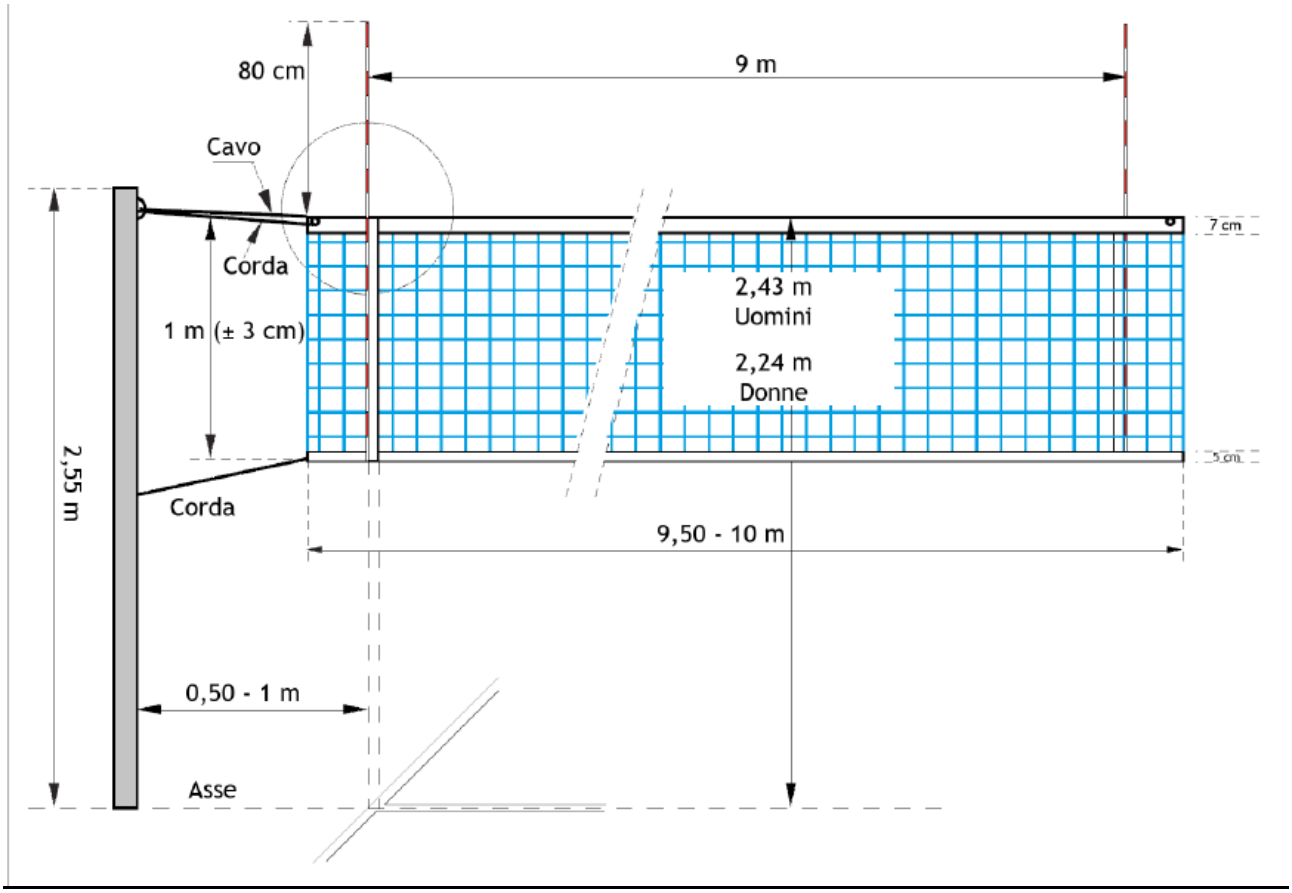


Figura 3a – Disegno della rete – R. 2.1.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 8.4.3, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

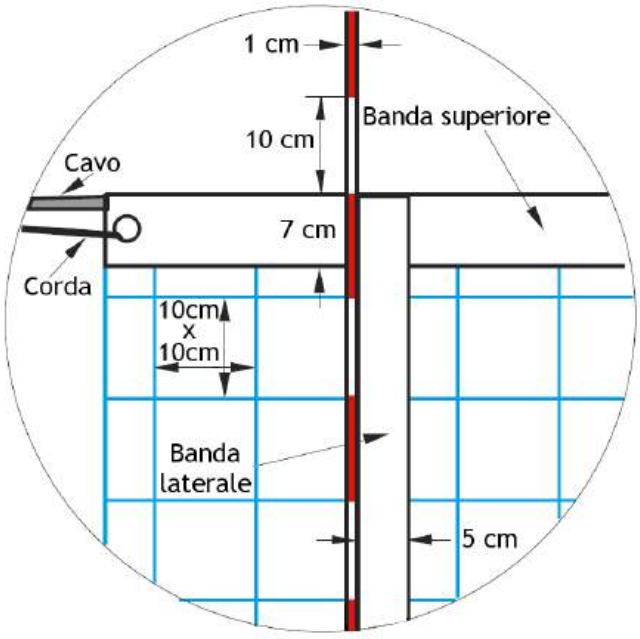


Figura 3b – Disegno della rete: particolare – R. 2.2, 2.3, 2.4

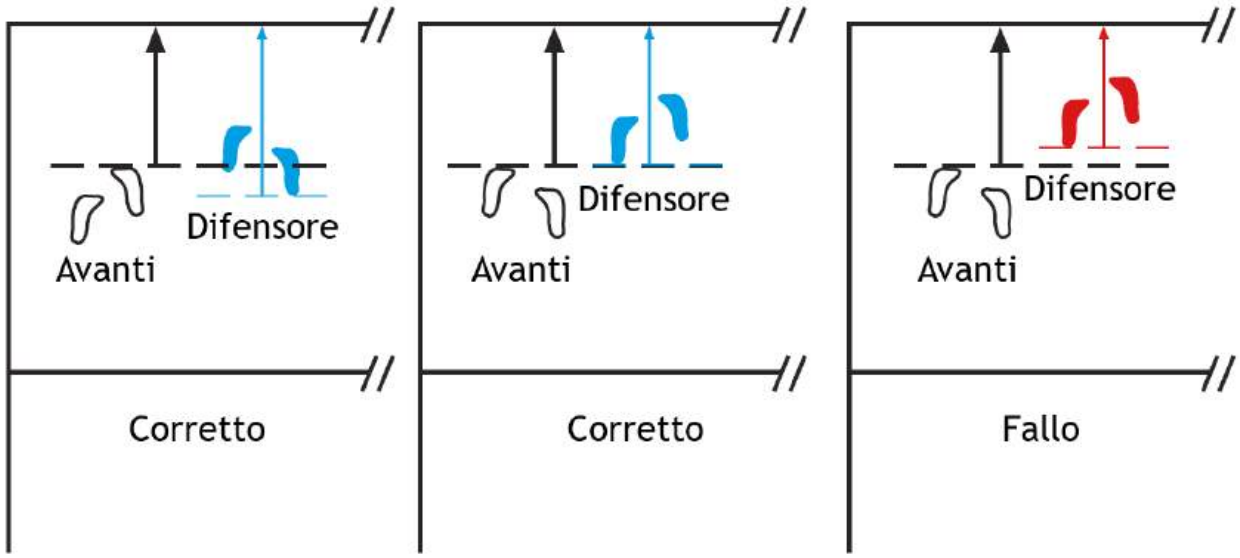
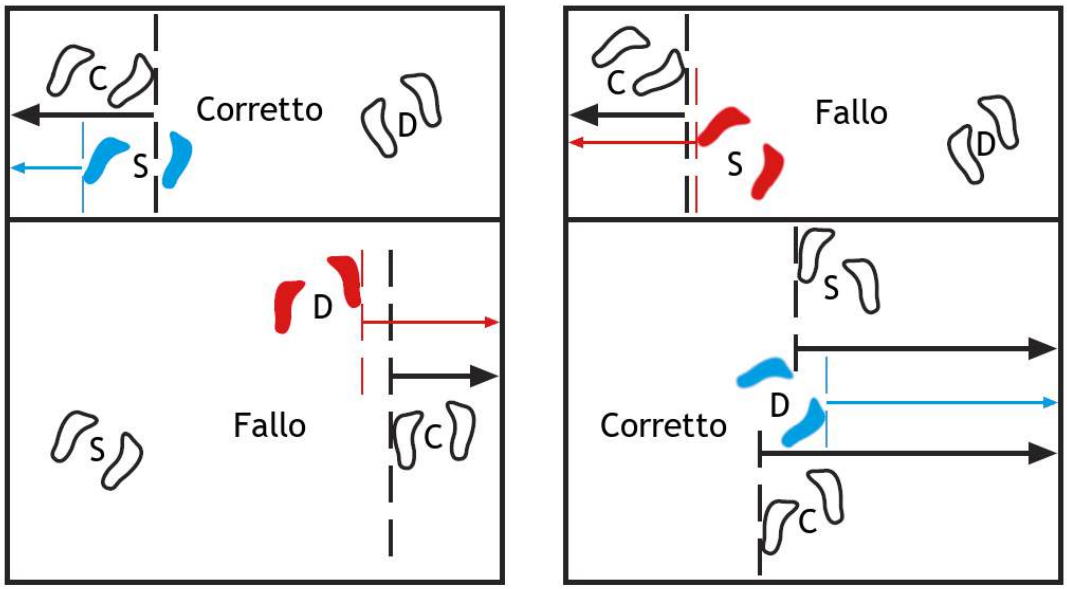


Figura 4a – Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore – R. 7.4.3.1, 7.5.1



C = Giocatore centrale
D = Giocatore di destra
S = Giocatore di sinistra

Figura 4b – Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea – R. 7.4.3.2, 7.5.1

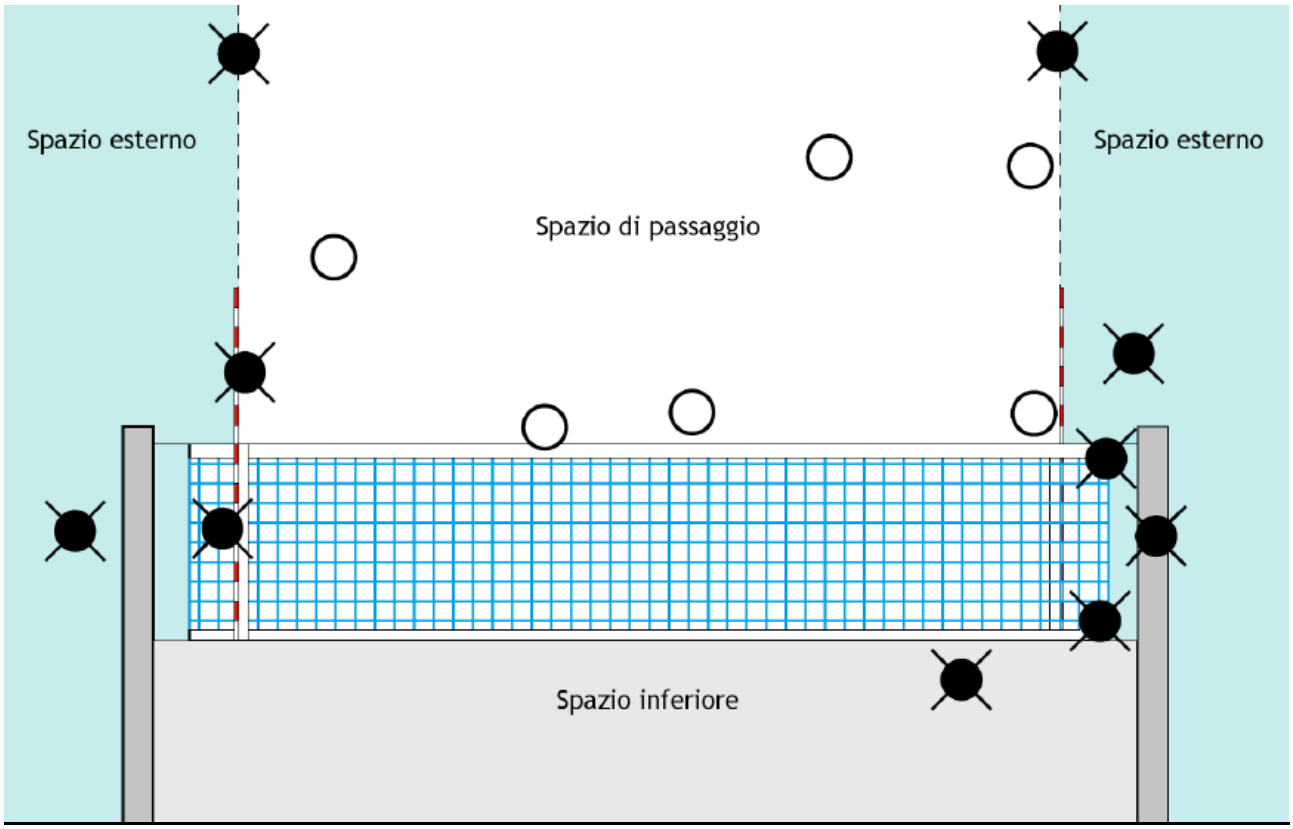


Figura 5a – Spazio di passaggio – R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7

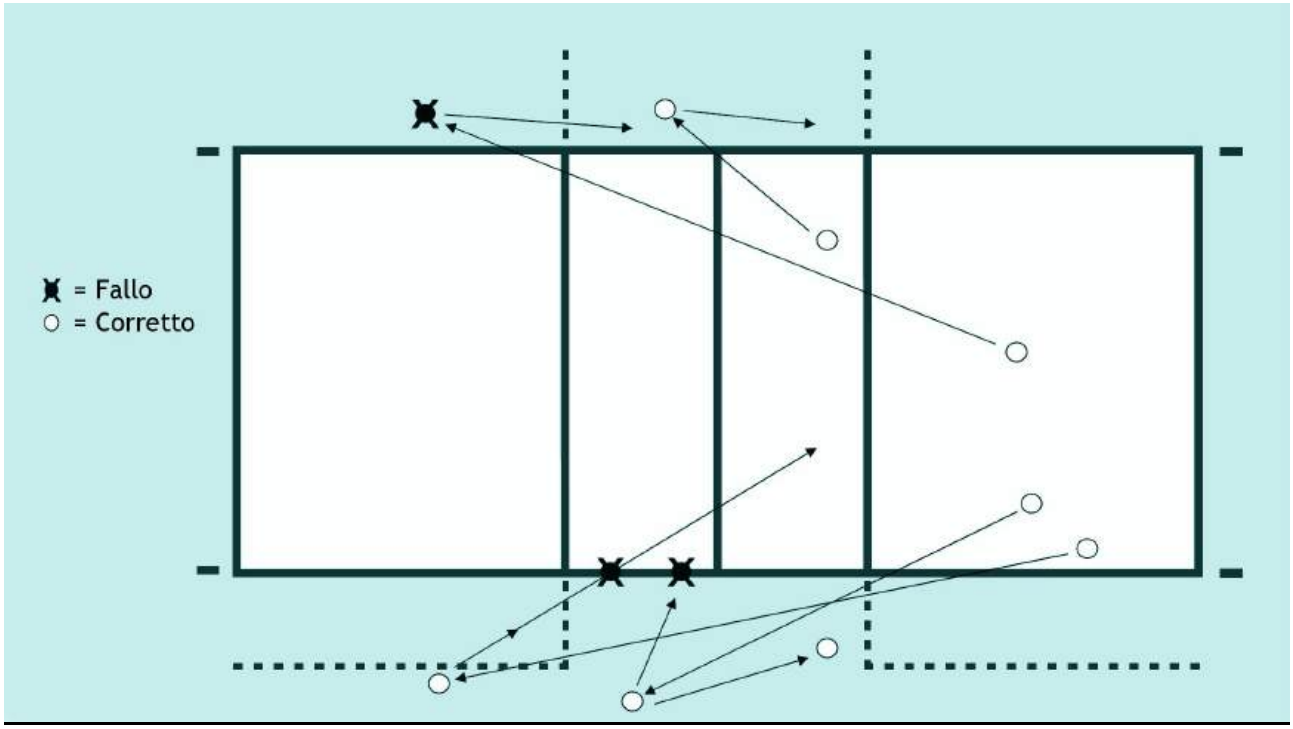


Figura 5b – Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio – R. 10.1.2, 10.1.2.2

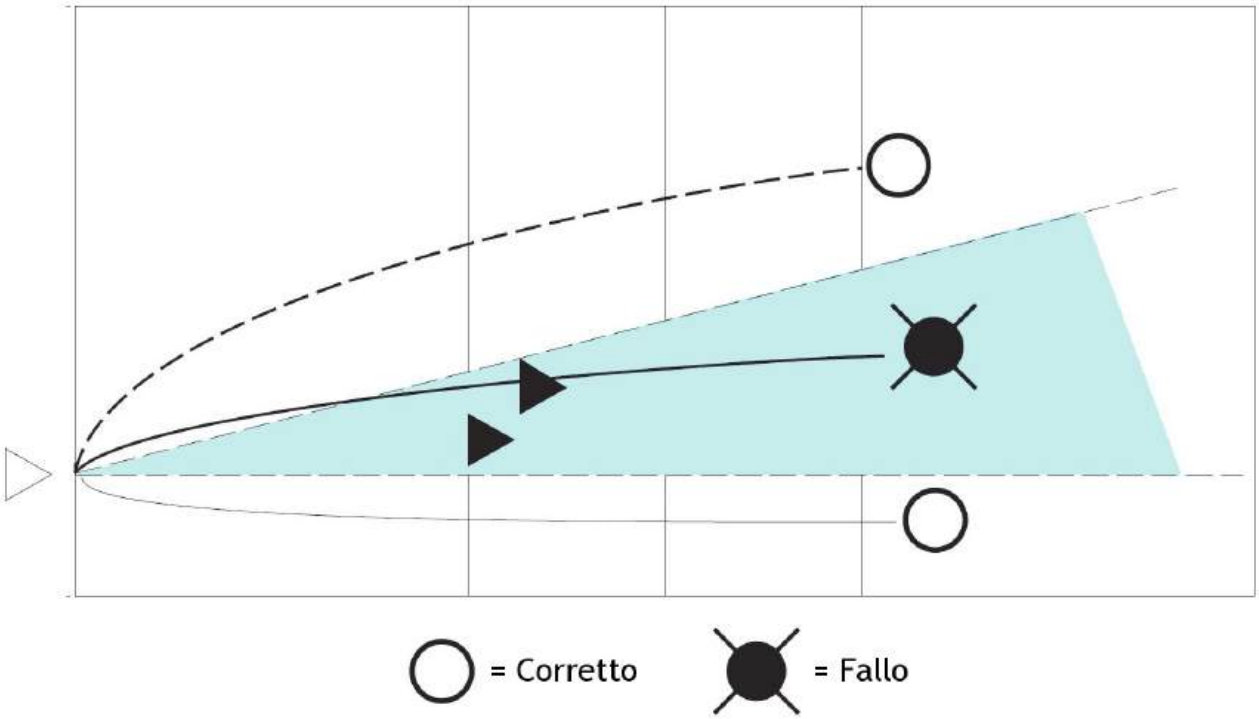


Figura 6 – Velo collettivo – R. 12.5.2

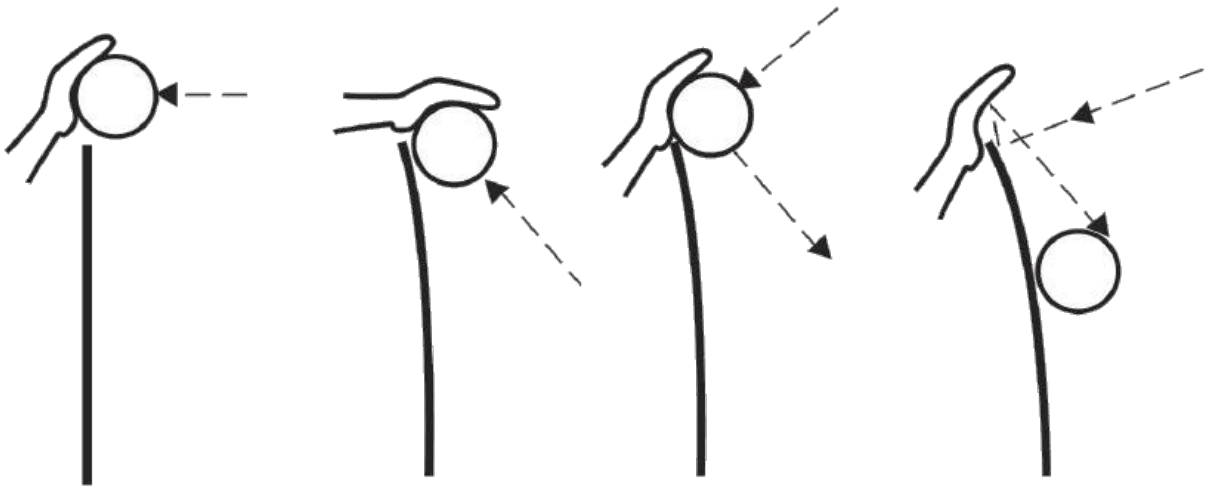


Figura 7 – Muro effettivo – R. 14.1.3

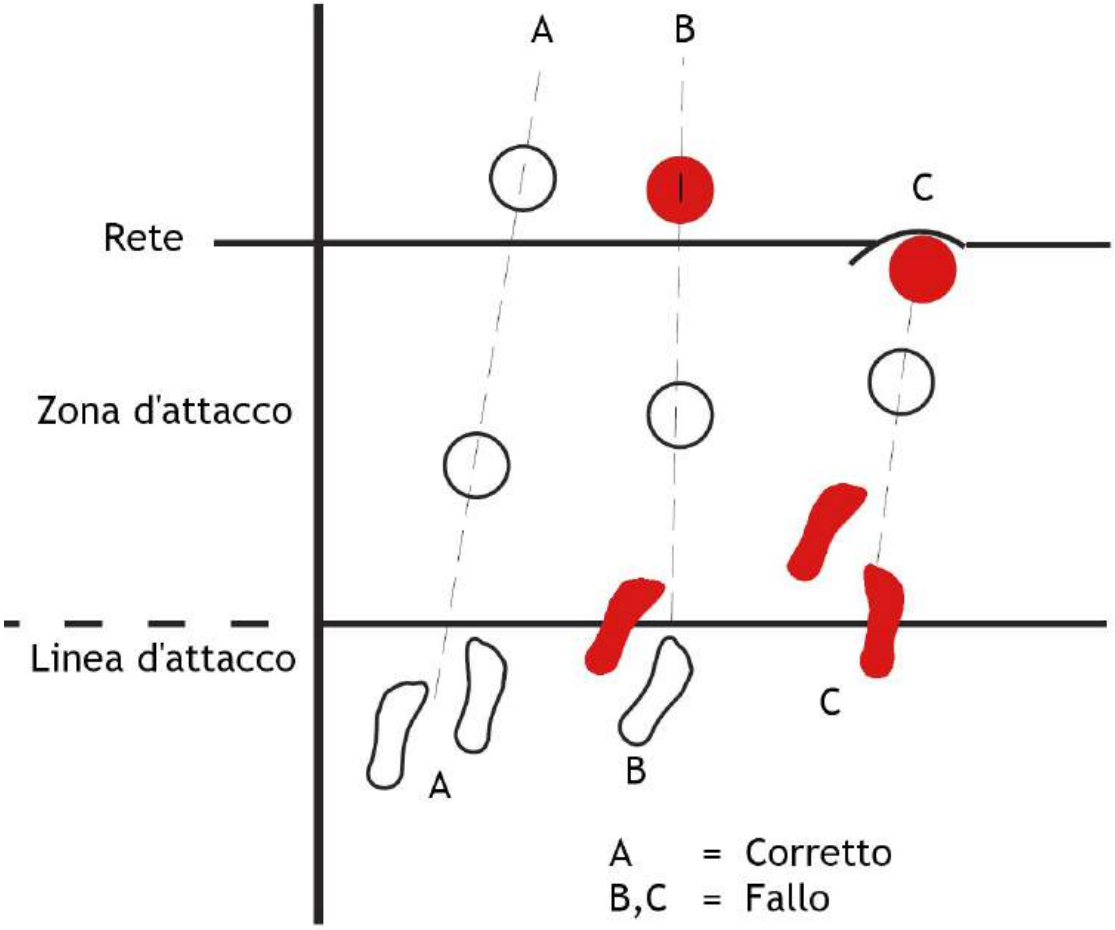


Figura 8a - Attacco dei difensori: punto di stacco - R. 13.2.2.1

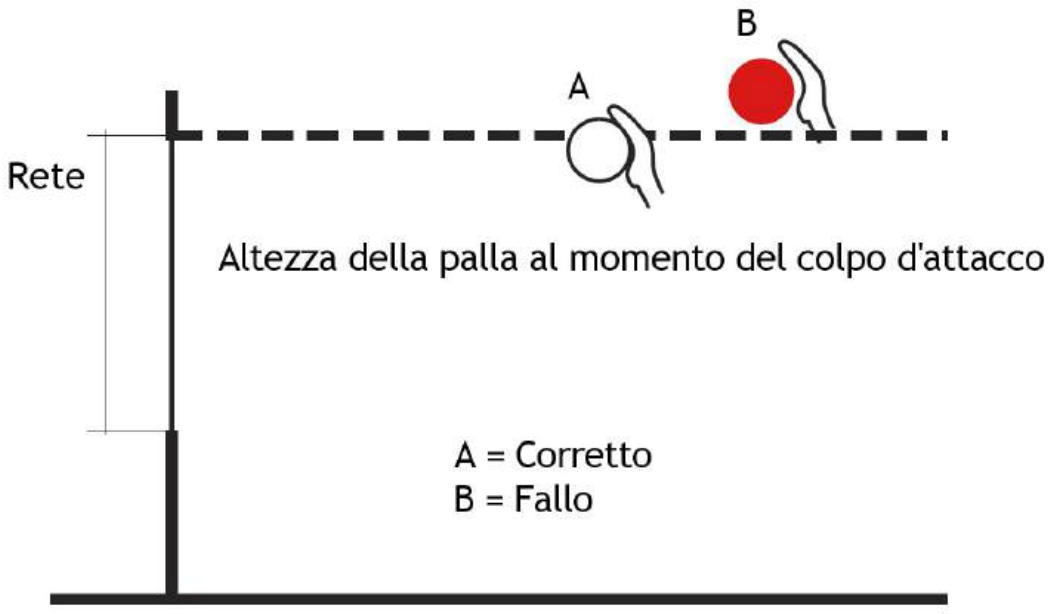
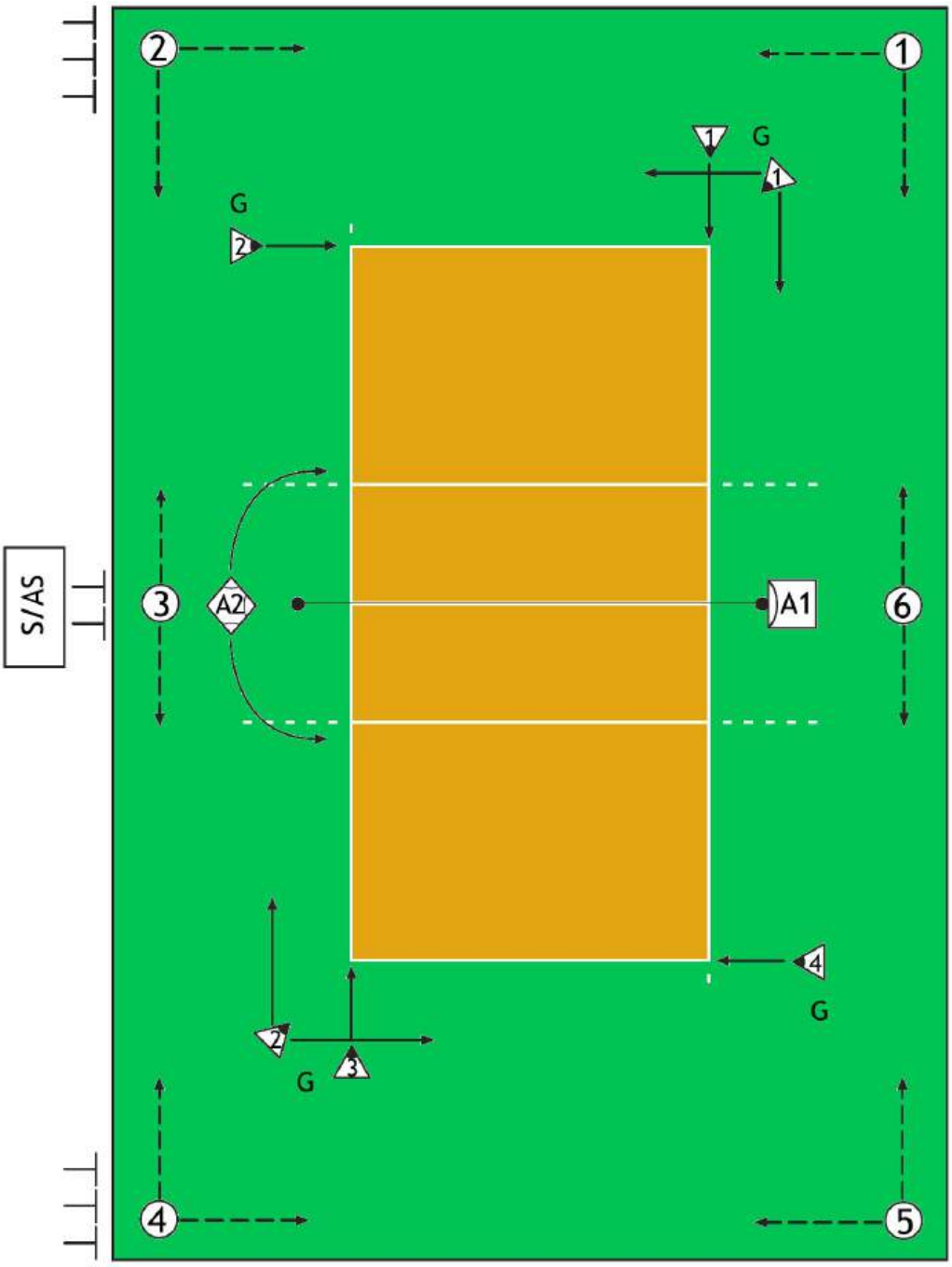


Figura 8b - Attacco dei difensori: altezza della palla - R. 13.2.3

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

Figura 9 – Avvertimenti e scala delle sanzioni e loro conseguenze – R. 15.10.3.2, 16.2, 19.3.2.6, 19.3.2.9, 19.4.1, 21.1, 21.3, 21.4.2, 23.3.2.2



A1 = 1° Arbitro

A2 = 2° Arbitro

S/AS = Segnapunti / Assistente Segnapunti

2 = Giudici di Linea (numeri 1-4 o 1-2)

4 = Raccattapalle (numeri 1-6)

= Asciugatori

Figura 10 – Disposizione del collegio arbitrale – R. 3.3, 22.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1

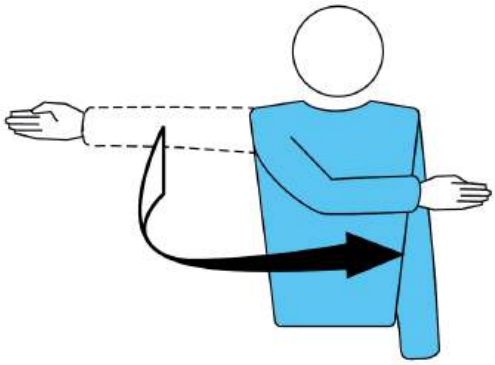
SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

Figura 11

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

11.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.

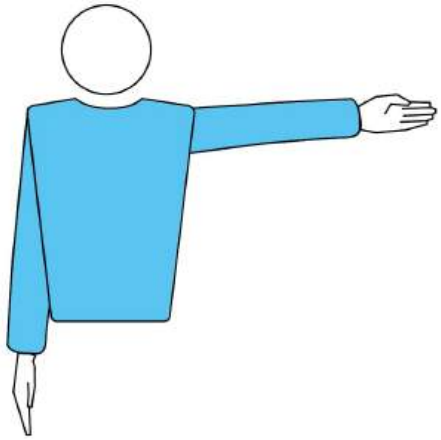


Ⓟ

R. 12.3

11.2 SQUADRA AL SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.

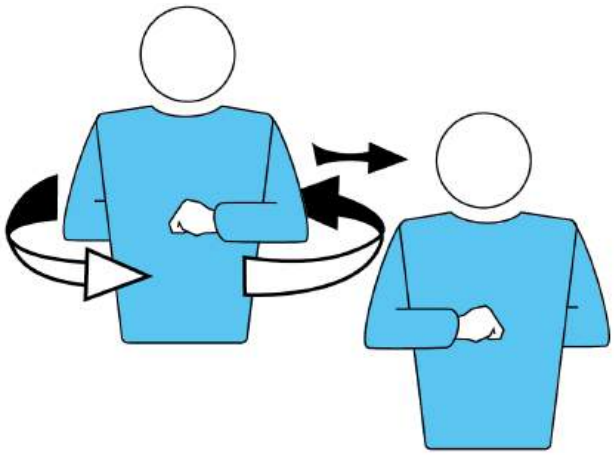


Ⓟ Ⓢ

R. 22.2.3.1a, 22.2.3.2c, 22.2.3.4

11.3 CAMBIO DEI CAMPI

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

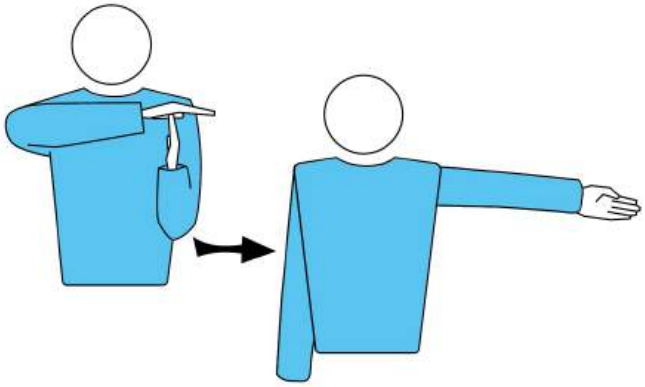


P

R. 18.2

11.4 TEMPO DI RIPOSO

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

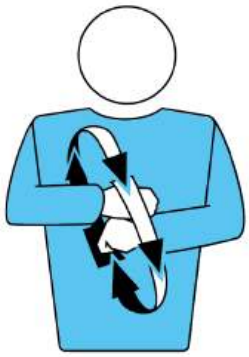


P S

R. 15.4.1

11.5 SOSTITUZIONE

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

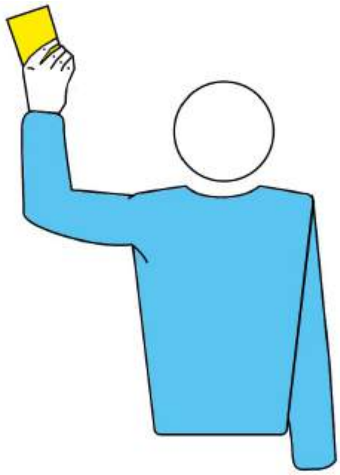


P S

R. 7.3.4, 7.3.5.3, 15.5.2, 15.8, 15.10.3.3

11.6a AVVERTIMENTO

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.

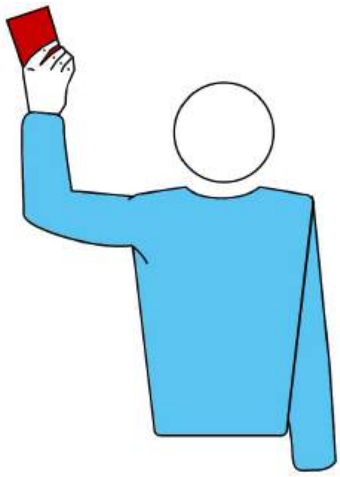


P

R. 21.1, 21.6, 23.3.2.1

11.6b PENALIZZAZIONE

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.

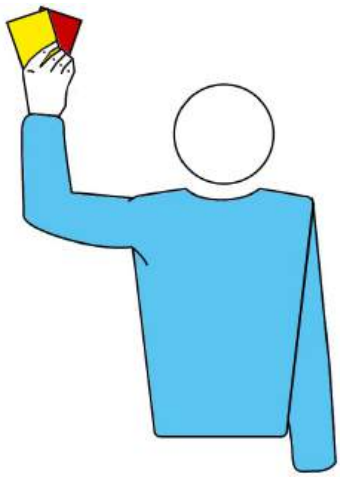


P

R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

11.7 ESPULSIONE

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

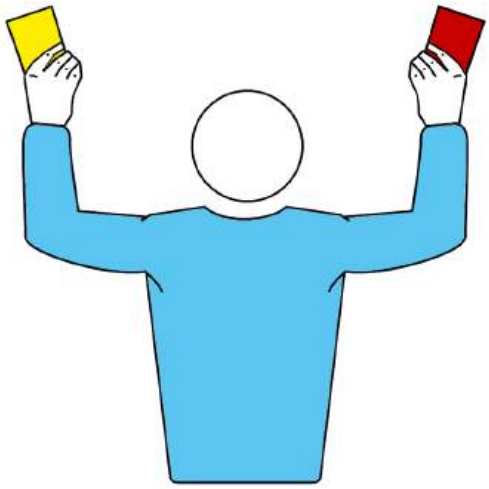


P

R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

11.8 SQUALIFICA

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



P

R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

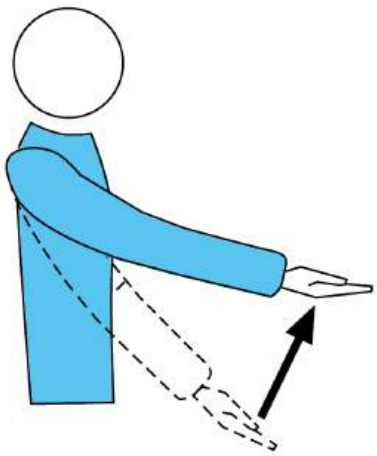
Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.

P S

R. 6.2, 6.3.1

11.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

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

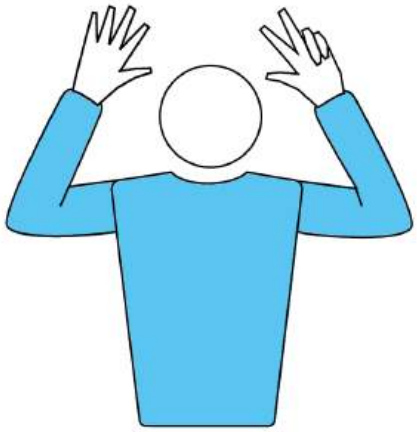


P

R. 12.4.1

11.11 RITARDO AL SERVIZIO

Mostrare otto dita divaricate.

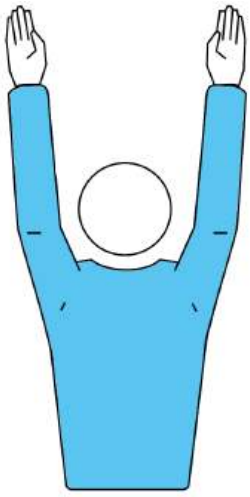


P

R. 12.4.4

11.12 FALLO DI MURO O VELO

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

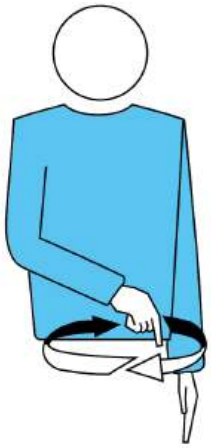


P S

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

11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

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

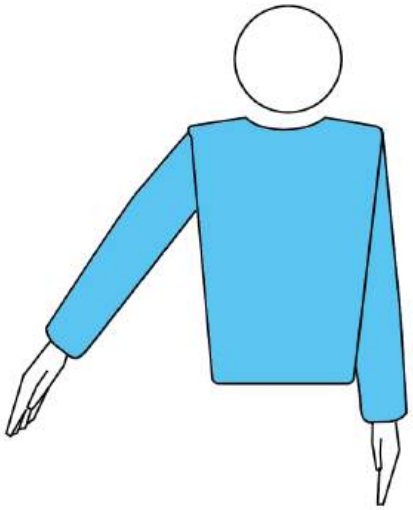


P S

R. 7.5.1, 7.7.1, 23.3.2.3a, 24.3.2.2; C. 7.6

11.14 PALLA DENTRO

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.

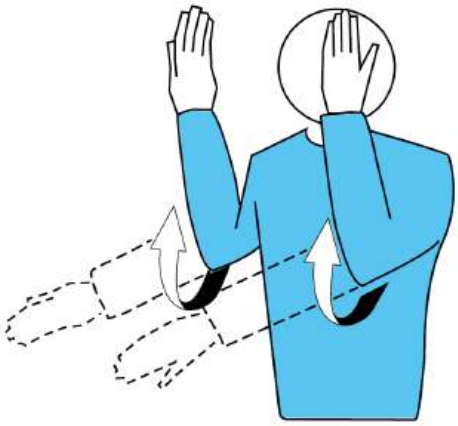


P S

R. 8.3, 24.3.2.6

11.15 PALLA FUORI

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

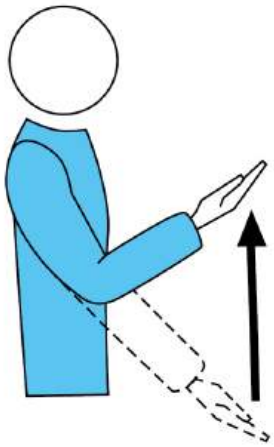


P S

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

11.16 PALLA TRATTENUTA

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



P

R. 9.3.3, 23.3.2.3b

11.17 DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate.

P

R. 9.3.4, 23.3.2.3b

11.18 QUATTRO TOCCHI

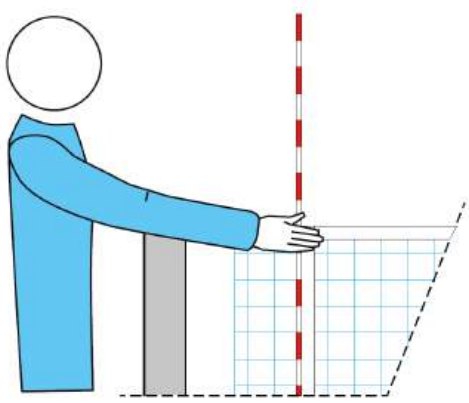
Alzare quattro dita divaricate.

P

R. 9.3.1, 23.3.2.3b

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

Indicare il lato interessato della rete con la mano corrispondente.

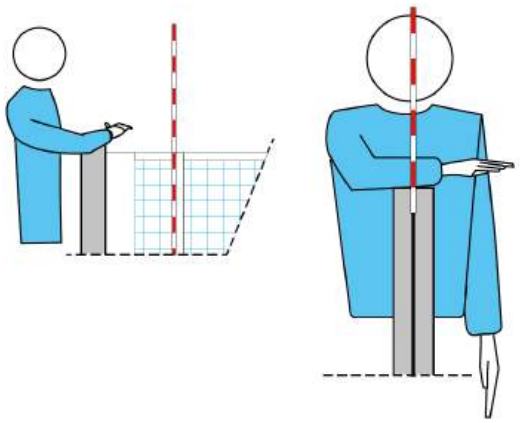


P S

R. 11.4.4, 12.6.2.1, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

11.20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

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

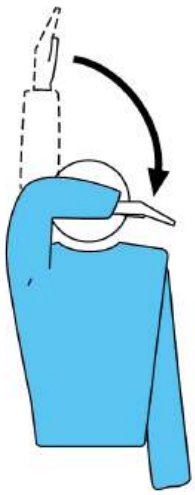


P

R. 11.4.1, 13.3.1, 14.6.1, 23.3.2.3c

11.21 FALLO D'ATTACCO

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

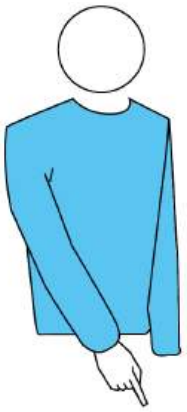


P S

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

11.22 INVASIONE NEL CAMPO AVVERSARIO - PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO INFERIORE - GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO - GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO

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



P S

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

11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici.

P S

R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2, 22.2.3.4a

11.24 PALLA TOCCATA

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

P S

R. 14.6.4, 24.3.2.6

11.25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

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

P

R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.1, 23.3.2.2

SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA

Figura 12

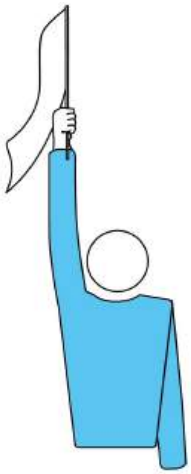
12.1 PALLA DENTRO

Indicare terra con la bandierina.

R. 8.3, 29.2.1.1

12.2 PALLA FUORI

Alzare verticalmente la bandierina.



R. 8.4.1, 29.2.1.1

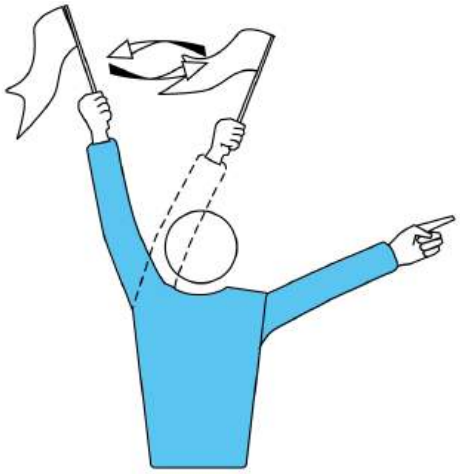
12.3 PALLA TOCCATA

Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.

R. 29.2.1.2

12.4 FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO – PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO – FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO

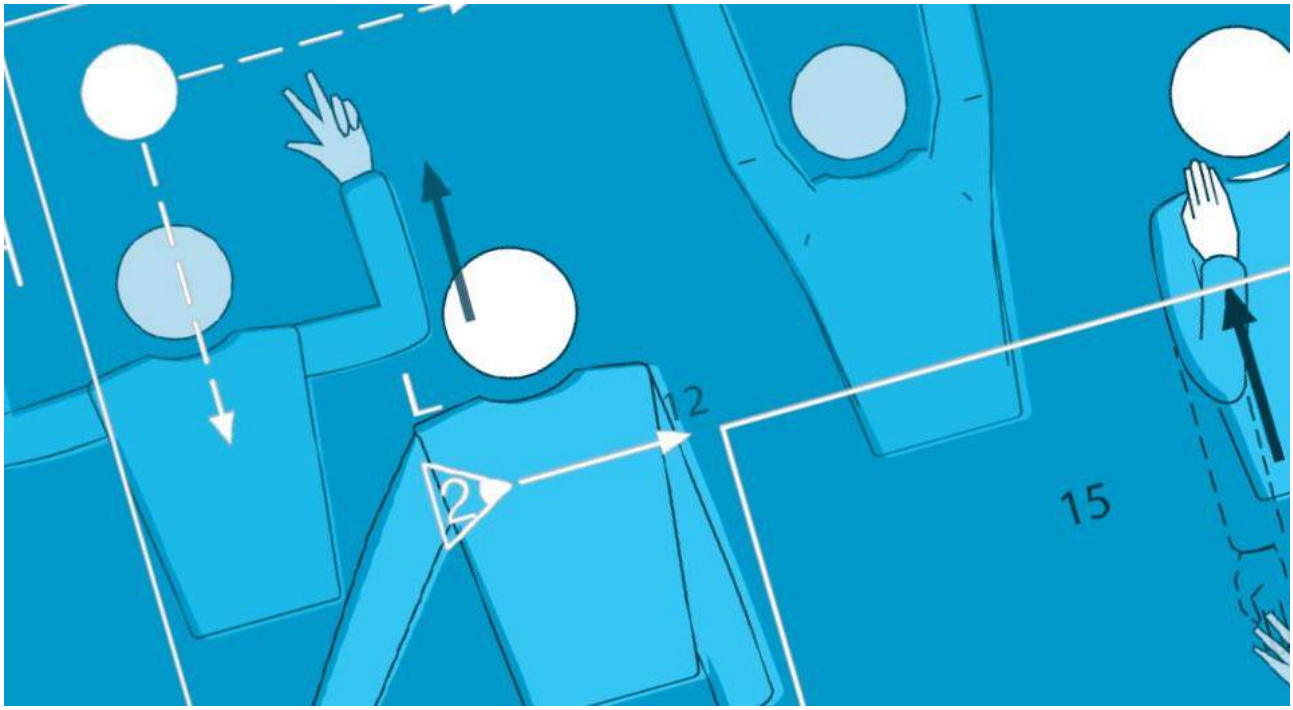
Agitare la bandierina sopra la testa e indicare con il dito l'antenna o la linea interessata.



R. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.5, 29.2.1.6, 29.2.1.7

12.5 GIUDIZIO IMPOSSIBILE

Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto.



PARTE 3
DEFINIZIONI

AREA DI CONTROLLO

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

ZONE

Sono sezioni **all'interno** dell'area di gioco (cioè il terreno di gioco e la zona libera) definite per uno scopo preciso (o con restrizioni speciali) secondo le regole di gioco. Comprendono: la zona d'attacco, la zona di servizio, la zona di sostituzione, la zona libera, la zona di difesa e la zona di rimpiazzo del Libero.

AREE DI RISCALDAMENTO

Queste sono sezioni del terreno **al di fuori** della zona libera, riservate al riscaldamento dei giocatori.

ZONA DI SOSTITUZIONE

È la parte della zona libera in cui si effettuano le sostituzioni.

SPAZIO INFERIORE

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

SPAZIO DI PASSAGGIO

Lo spazio di passaggio è delimitato:
- dalla banda orizzontale sul bordo superiore della rete;
- dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
- dal soffitto.

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

SPAZIO ESTERNO

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

RACCATTAPALLE

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

ASCIUGATORI VELOCI

È il personale che ha il compito di mantenere pulito e asciutto il terreno, intervenendo con piccoli asciugamani, se necessario, al termine di ogni azione di gioco.

RALLY POINT

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

FALLO

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

PRIMO TOCCO DI SQUADRA

Ci sono quattro casi nei quali l'azione di gioco è considerata primo tocco di squadra:
- la ricezione del servizio;
- ricevere un attacco della squadra avversaria;
- giocare la palla che rimbalza da un proprio muro;
- giocare la palla che rimbalza dal muro avversario.

INTERVALLO

Il tempo tra i set. Il cambio dei campi nel 5° set (decisivo) non è da considerarsi un intervallo.

SOSTITUZIONE

È l'atto con il quale un giocatore regolare lascia il campo e un altro giocatore regolare prende il suo posto.

RIMPIAZZO

È l'atto con il quale un giocatore regolare lascia il campo e uno dei Libero (se più di uno è presente) prende il suo posto. Il rimpiazzo include anche lo scambio tra un Libero e l'altro. Il giocatore regolare può poi rimpiazzare uno qualunque dei Libero.

Dev'esserci un'azione di gioco completata tra i rimpiazzi che coinvolgono qualsiasi Libero.

RIDESIGNAZIONE

È l'atto con cui un Libero, che non può continuare a giocare o è dichiarato dalla squadra *inabile a giocare*, è sostituito nel suo ruolo da un altro giocatore (ad eccezione del giocatore regolare da lui rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.

INTERFERENZA

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

OGGETTO ESTERNO

Un oggetto o una persona che, fuori dal terreno di gioco o vicino al limite della zona libera, rappresenta un ostacolo alla traiettoria della palla. Per esempio: le lampade, il

seggiolone arbitrale, l'equipaggiamento televisivo, il tavolo del segnapunti e i pali della rete.

Gli oggetti esterni non includono le antenne, dato che sono considerate facenti parte della rete.

PROTOCOLLO

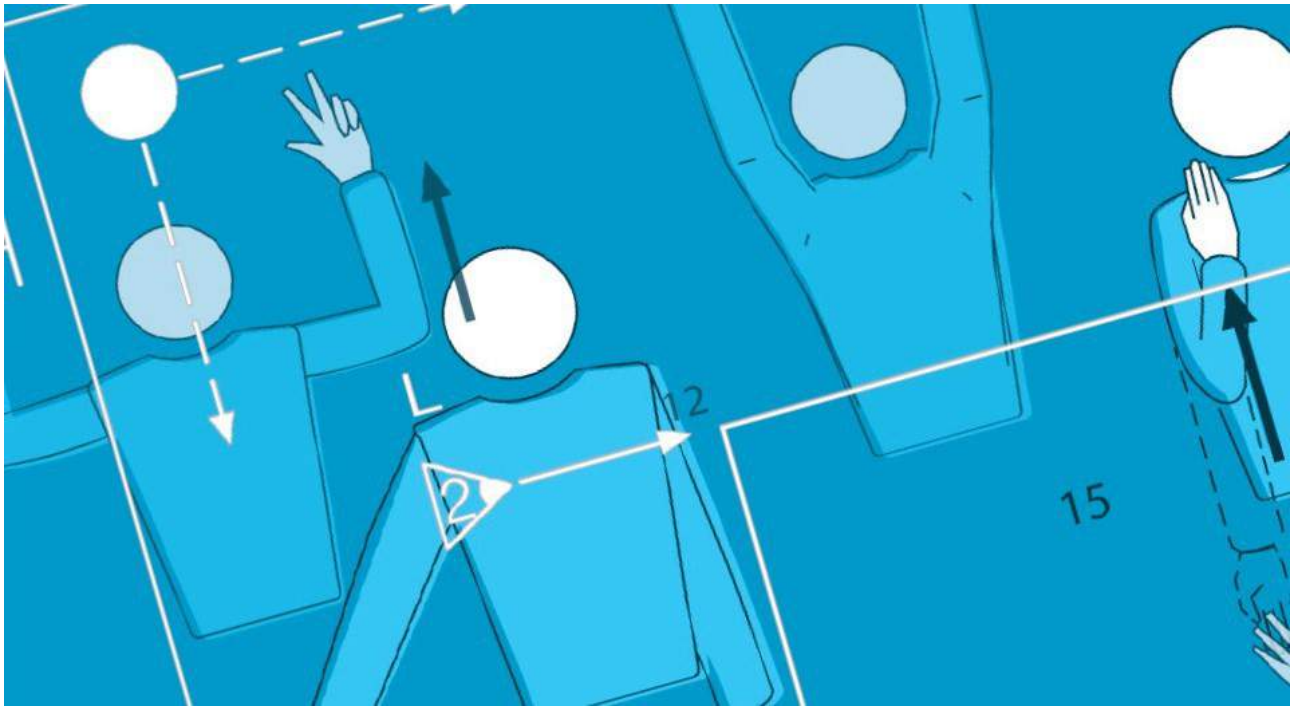
La serie di eventi che precedono l'inizio della gara, inclusi il sorteggio, il riscaldamento ufficiale e la presentazione delle squadre e degli arbitri, descritti nello specifico Manuale della Competizione.

CAMP3

È il modello ufficiale FIPAV in cui sono registrati i giocatori e gli altri componenti della squadra. Deve essere presentato agli arbitri almeno 30' prima dell'inizio della gara.

O-2BIS

È il modello ufficiale FIVB in cui sono registrati i giocatori e gli altri componenti della squadra. Deve essere presentato durante la fase preliminare della competizione.



PARTE 4
INDICE ANALITICO

Indice analitico

A

Allenatore.....12, 14, 15, **16,** 17, 19, 20, 32-34, 40, 42, 49, 52
— Assistente allenatore.....13, 16, **17,** 32, 40
Antenne.....**11,** 23, 25-27, 31, 48, 50, 54, 77, 80, 82
Area di controllo.....13, 17, **80**
Area di gioco.....**8,** 10, 14, 24, 48, 58, 80
Area di riscaldamento.....**9,** 14, 17, 49, 51, 80
Attacco.....**29,** 64, 81
— Attacco completato.....**29,** 30, 38, 48
— Colpo d'attacco.....**26,** 27, 31
— Restrizioni dell'attacco.....**29**
Azione di gioco.....**18,** 35, 46, 80, 81
— Azione di gioco completata.....**18,** 32, 35, 39, 81
— Azione di gioco non completata.....39

B

Bande laterali.....10, **11,** 23

C

Cambio dei campi.....**37,** 49, 68, 81
CAMP3.....13, **82**
Capitano.....**15,** 16, 19, 48, 52, 53
— Capitano della squadra.....13, 14, **15,** 16, 40, 52, 53
— Capitano in gioco.....**15,** 16, 17, 28, 32, 33, 39-41, 47, 48
Cartellini.....**43,** 69, 70
— Cartellino giallo.....41, 43, 65, **69,** 75
— Cartellino rosso.....43, 65, **69,** 75
Collegio arbitrale.....**46,** 47, 66
— 1° arbitro.....15-17, 19, 22, 28, 32, 36, 41, 42, 46, **47,** 48-54
— 2° arbitro.....16, 17, 20, 34, 35, 39, 40, 46, **49,** 51, 52, 54
— Arbitro di riserva.....46, 49, **50,** 51
— Assistente segnapunti.....46, **53,** 54
— *Challenge referee*.....46, **50**
— Giudici di linea.....17, 46, **54,** 55, 76
— Segnapunti.....17, 20, 22, 33-35, 46, 47, 49, **51,** 52-54
Condotta scorretta.....41, **42,** 43, 48, 49, 65
— Aggressione.....**42,** 43, 65
— Condotta maleducata.....**42,** 43, 65
— Condotta offensiva.....**42,** 43, 65
— Lieve condotta scorretta.....**41,** 65

D

Dirigente accompagnatore.....**13**

E

Equipaggiamento.....**14,** 15, 16, 38

F

Fallo.....**17,** 18, 81
— Doppio fallo.....**18,** 47, 75
— Falli d'attacco.....**30,** 47, 48, 50, 74
— Falli del giocatore a rete.....**27**
— Falli di muro.....**31,** 47, 71
— Falli di posizione.....**21,** 29, 49, 71
— Falli di rotazione.....**22,** 29, 71
— Falli di servizio.....**29**
— Falli di tocco di palla.....**24,** 48
— Falli dopo il colpo di servizio.....**29**
FIPAV.....9, 10, 12-14, 16, 32, 35, 38, 52-54, 82
Fisioterapista.....**13**
FIVB.....8-13, 15, 19, 33, 35, 38, 46, 49-51, 53, 54, 82
Formazione iniziale.....17, **19,** 20, 22, 27, 33, 37, 39, 49, 51, 52

G

Giocatore
— Avanti.....**21,** 28-30, 61
— Difensore.....**21,** 27, 28, 30, 31, 38, 47, 48, 61
— Riserva.....**20,** 33, 51
— Titolare.....**16,** 33

I

Illuminazione.....**10**
Infortunio.....32-35, **36,** 40, 49
— Malattia.....33-35, **36,** 40
— Tempo di recupero.....**36,** 49, 52
Interferenze esterne.....**36,** 52
Interruzioni.....**32,** 34-37
— Interruzioni eccezionali.....**36**
— Interruzioni prolungate.....**36,** 52
— Interruzioni regolamentari.....**32,** 35, 49, 52, 54, 55
Intervalli.....14, 32, **37,** 51, 52, 81
Istanza.....16, 47, 52

L

Libero.....13, 15, 20, 30, 31, 33, **37,** 38-41, 47, 48, 50, 52-54, 81
— Libero attivo.....**38,** 39, 40
— Libero inabile a giocare.....39, **40,** 81
— Libero ridesignato.....38, **40**
— Ridesignazione.....**40,** 41, 52, 53, 81
— Rimpiazzo.....33, **39,** 53, 54, 81
— Secondo Libero.....33, **38,** 39, 41

Linee del terreno di gioco....**8,** 23, 59
— Linea centrale....**9,** 10, 21, 24, 26, 74
— Linea d'attacco....**9,** 17, 30
— Linea di fondo....**8,** 9, 28, 54, 74
— Linea laterale....**8,** 9-11, 21, 54

M

Medico....**13**
Muro....23, 24, 26, 29, **30,** 31, 50, 81
— Muro collettivo....**31**
— Muro effettivo....30, **31,** 48, 50, 63
— Tentativo di muro....**30,** 31, 48, 50

O

O-2bis....13, **82**

P

Pali....10, **11,** 23, 26, 49, 80, 82
Palla....81
— Palla dentro....**23,** 54, 72, 76
— Palla fuori....**23,** 25, 30, 31, 54, 72, 76
— Palla fuori gioco....16, 18, **22,** 26, 33, 39, 46
— Palla in gioco....**22,** 24, 25, 27, 36
— Palla toccata....**75,** 77
Palleggio....30, **38,** 48
Palloni....**12,** 14, 16, 48, 49, 51
Panchina....9, **10, 13, 14,** 17, 33, 49, 51
Posizioni....16, **20,** 21, 22, 37, 49

R

Referto....13, 15, 16, 20, 34-40, 42, 43, 48, 50, **51,** 52-54
— Referto elettronico....20, 39, 40, **54**
— Riquadro "OSSERVAZIONI"....**40**
— Risultato finale....**52**
Rete....9, **10,** 11, 16, 19, 21, 23-28, 30, 31, 47-50, 54, 60, 63, 73, 74, 80, 82
— Altezza della rete....**10**
— Banda inferiore....**11**
— Banda superiore....**10**
— Bordo superiore della rete....25, **30,** 38, 48, 80
— Piano verticale della rete....**23,** 25, 29, 48, 50, 80
Ricezione....18, **19,** 22, 28, 49, 81
Richiesta impropria....**35,** 36, 49, 52
Riscaldamento ufficiale....13, 14, **19,** 48, 82
Ritardi di gioco....34, **35,** 39, 48, 65
— Avvertimento per ritardo....32, **36,** 65, 75
— Penalizzazione per ritardo....**36,** 65, 75

Rotazione.....**22,** 39
— Ordine di rotazione.....19, 20, **22**

S

Sanzioni disciplinari.....52
— Avvertimento ufficiale.....**41,** 43, 52, 69
— Avvertimento verbale.....**41,** 43, 48
— Espulsione.....32-35, 40, 41, **42,** 43, 51, 65, 69
— Penalizzazione.....17, 18, 39, **42,** 43, 65, 69
— Scala delle sanzioni.....**42,** 65
— Squalifica.....32-35, 40, 41, **42,** 43, 51, 65, 70
Segnalatore acustico.....22, 34, **52,** 53
Segnalatore acustico-visivo.....**33**
Servizio.....18-22, **27,** 28-34, 36, 42, 46-48, 50, 54, 74, 77, 81
— Autorizzazione del servizio.....**28,** 35, 39, 67
— Colpo di servizio.....18, 20, 21, **22,** 39, 40, 52, 74
— Giocatore al servizio.....21, **27,** 28, 29, 48, 74, 80
— Ordine del servizio.....22, **27,** 29, 52
— Primo servizio del set.....19, **27**
Set decisivo.....**18,** 19, 37, 49, 52
Sorteggio.....15, **19,** 27, 48, 82
Sostituzione.....15-17, 20, 32, **33,** 34, 35, 39, 49, 51, 52, 54, 68, 80, 81
— Procedura di sostituzione.....**34**
— Sostituzione eccezionale.....**33,** 34, 42, 49, 52
— Sostituzione irregolare.....21, **34,** 35, 39, 40
— Sostituzione per espulsione o squalifica.....**34**
Spazio di gioco libero.....**8**
Spazio di passaggio.....11, **25,** 29, 48, 50, 54, 62, 73, 77, 80
Spazio esterno.....23, 25, **80**
Spazio inferiore.....23, 25, 48, 74, **80**
Squadra incompleta.....**18,** 34, 36
Superficie di gioco.....**8,** 16

T

Tavolo del segnapunti.....**9,** 14, 23, 51, 53, 82
Temperatura.....**10,** 15
Tempo di riposo.....14, 16, 17, 32, **33,** 35, 49, 52, 68
Terreno di gioco.....**8,** 9, 10, 13, 16, 18, 19, 23, 38, 49, 54, 59, 80, 81
Tocco
— Caratteristiche del tocco.....**24**
— Primo tocco di squadra.....**24,** 25, 31, 81
— Secondo tocco di squadra.....25, 48, 50, 54
— Terzo tocco di squadra.....25, 48, 50, 54
— Tocchi consecutivi.....**23,** 31
— Tocchi di squadra.....**23,** 31

— Tocchi simultanei.....**23**
— Tocco di muro.....**31**

V

Velo.....**28,** 29, 48, 71
— Velo collettivo.....**28,** 63
— Velo individuale.....**28**

Z

Zona d’attacco.....8, **9,** 30, 38, 39, 48, 49, 80
Zona di difesa.....8, 80
Zona di rimpiazzo del Libero.....**9,** 39, 80
Zona di servizio.....**9,** 27, 28, 80
Zona di sostituzione.....**9,** 34, 35, 80
Zona libera.....**8,** 9, 12, 14, 17, 21, 23, 25, 26, 33, 38, 51, 54, 80, 81