



# **ECUAVOLLEY**

## **REGOLE DI GIOCO E CASISTICA**

**COMITATO ORGANIZZATORE  
EUROPEO ECUAVOLLEY  
COEE**

**1998**

**2012**

# INDICE

## SEZIONE I – IL GIOCO

### CAPITOLO PRIMO – INSTALAZIONI ED ATTREZZATURE

#### **Regola 1: AREA DI GIOCO (Figure 1-2)**

- 1.1 Dimensioni
- 1.2 Superficie di gioco
- 1.3 Linee del terreno di gioco
- 1.4 Zone ed aree
- 1.5 Temperatura
- 1.6 Illuminazione

#### **Regola 2: RETE E PALI (Figura 3)**

- 2.1 Altezza della rete
- 2.2 Strutture
- 2.3 Pali
- 2.4 Attrezzature complementari

#### **Regola 3: PALLONI**

- 3.1 Caratteristiche
- 3.2 Uniformità dei palloni
- 3.3 Sistema dei tre palloni

### CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI

#### **Regola 4: SQUADRE**

- 4.1 Composizione della squadra

- 4.2 Posizione della squadra
- 4.3 Equipaggiamento
- 4.4 Oggetti Vietati

### **Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA**

- 5.1 Capitano
- 5.2 Allenatore
- 5.3 Vice allenatore

## **CAPITOLO TERZO – FORMULA DEL GIOCO**

### **Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA**

- 6.1 Acquisire un punto
- 6.2 Vincere un set
- 6.3 Vincere la gara
- 6.4 Rinuncia e squadra incompleta

### **Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO**

- 7.1 Sorteggio
- 7.2 Riscaldamento ufficiale
- 7.3 Formazione della squadra
- 7.4 Posizioni

### **Regola 8: SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI**

- 8.1 Limitazione delle sostituzioni
- 8.2 Sostituzione eccezionale
- 8.3 Sostituzione per espulsione o squalifica
- 8.4 Sostituzione irregolare

## CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO

### **Regola 9: SITUAZIONI DI GIOCO**

- 9.1 Palla in gioco
- 9.2 Palla fuori gioco
- 9.3 Palla dentro
- 9.4 Palla fuori

### **Regola 10: TOCCO DI PALLA**

- 10.1 Tocchi di squadra
- 10.2 Caratteristiche del tocco
- 10.3 Falli di tocco di palla

### **Regola 11: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE**

- 11.1 Passaggio della palla oltre la rete
- 11.2 Palla che tocca la rete
- 11.3 Palla in rete

### **Regola 12: GIOCATORE A RETE**

- 12.1 Passaggio oltre la rete
- 12.2 Invasione sotto rete
- 12.3 Contatto con la rete
- 12.4 Falli del giocatore a rete

### **Regola 13: SERVIZIO**

- 13.1 Primo servizio del set
- 13.2 Ordine del servizio
- 13.3 Autorizzazione del servizio
- 13.4 Esecuzione del servizio
- 13.5 Tentativo de servizio
- 13.6 Velo
- 13.7 Falli durante il servizio

## **Regola 14: ATTACCO**

- 14.1 Attacco
- 14.2 Restrizioni di attacco
- 14.3 Falli di attacco

## **CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI E RITARDI**

### **Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI**

- 15.1 Numero delle interruzioni regolamentari
- 15.2 Richieste delle interruzioni regolamentari
- 15.3 Sequenza delle interruzioni
- 15.4 Tempi di riposo e tempi di riposo tecnici
- 15.5 Sostituzioni dei giocatori
- 15.6 Richieste improprie

### **Regola 16: RITARDO DI GIOCO**

- 16.1 Tipi di ritardo
- 16.2 Sanzioni per i ritardi

### **Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO**

- 17.1 Infortunio
- 17.2 Interferenze esterne
- 17.3 Interruzioni prolungate

### **Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO**

- 18.1 Intervalli
- 18.2 Cambio di campo

## CAPITOLO SESTO – COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

### **Regola 19: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO**

- 19.1 Condotta sportiva
- 19.2 Fair – play

### **Regola 20: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI**

- 20.1 Lieve condotta scorretta
- 20.2 Condotta scorretta da sanzionare
- 20.3 Scala delle sanzioni
- 20.4 Applicazioni delle sanzioni
- 20.5 Condotta scorretta prima e tra i set
- 20.6 Cartellini

## **SEZIONE II - GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI**

### **Regola 21: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE**

- 21.1 Composizione
- 21.2 Procedure

### **Regola 22: PRIMO ARBITRO**

- 22.1 Posizione
- 22.2 Autorità
- 22.3 Responsabilità

### **Regola 23: SECONDO ARBITRO**

- 23.1 Posizione
- 23.2 Autorità
- 23.3 Responsabilità

## **Regola 24: SEGNA PUNTI**

- 24.1 Posizione
- 24.2 Responsabilità

## **Regola 25: GIUDICI DI LINEA**

- 25.1 Posizione
- 22.4 Responsabilità

## **Regola 26: GESTI UFFICIALI**

- 26.1 Segnalazioni degli arbitri
- 26.2 Segnalazioni dei giudici di linea

## RECLAMI

## **SEZIONE III - FIGURE**

- 1 CAMPO DI GIOCO
- 2 TERRENO DI GIOCO
- 3 DISEGNO DELLA RETE
- 4 POSIZIONE DEI GIOCATORI
- 5 PALLONE CHE ATTRAVERSA IL PIANO  
VERTICALE DELLA RETE
- 6 VELO COLLETTIVO
- 7 ATTACO DEI DEFENSORI
- 8 MURO EFFETTIVO
- 9 SANZIONI
- 10 POSIZIONE DEL CORPO ARBITRALE E DEI SUOI  
ASISTENTI
- 11 GESTI UFFICIALI DEGLI ARBITRI
- 12 GESTI UFFICIALI DEI GIUDICI DI LINEA

## **SEZIONE IV**

### **CASISTICA UFFICIALE**

Area di gioco (Regola 1)  
Rete e palli (Regola 2)  
Palloni (Regola 3)  
Squadre (Regola 4)  
I responsabili della squadra (Regola 5)  
Acquisire un punto, vincere un set, la gara (Regola 6)  
Struttura del gioco (Regola 7)  
Sostituzione dei giocatori(Regola 8)  
Tocco di palla (Regola 10)  
Palla in direzione della rete (Regola 11)  
Giocatore a rete (Regola 12)  
Servizio (Regola 13)  
Attacco (Regola 14)  
Interruzione di gioco regolamentari (Regola 15)  
Ritardi di gioco (Regola 16)  
Interruzioni eccezionali di gioco (Regola 17)  
Intervalli tra i set e cambi di campo (Regola 18)  
Condotta scorretta e sue sanzioni (Regola 19)  
Primo arbitro (Regola 20)  
Secondo arbitro (Regola 21)  
Segna punti (Regola 22)  
Gesti ufficiali (Regola 23)  
Minuto di memoria in raccoglimento di un defunto

## **SEZIONE V**

### **MANUALE PER LA COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA**

- 1       INTRODUZIONE**
- 2       LA FIGURA DEL SEGNAPUNTI NEL CONTESTO  
DI GARA**
- 3       COLLABORAZIONE CON EL 1° E 2° ARBITRO**
- 4       ADEMPIMENTI DEL SEGNA PUNTI PRIMA,  
DURANTE E DOPO LA GARA**
- 5       FIGURE DEL REFERTO**



## **ECUAVOLLEY**

### **CARATTERISTICHE DEL GIOCO**

L'Ecuavolley è uno sport giocato da due squadre composta per tre giocatori per ogni lato su un terreno di gioco diviso da una rete.

Ci sono differenti versioni del gioco adattabili a specifiche circostanze nell'ambito della versatilità del gioco per tutti.

Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo opposto e di evitare ciò avvenga sul proprio campo.

La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla al campo contrario.

La palla è messa in gioco con un servizio: inviata con un colpo dal battitore sopra la rete verso gli avversari. L'azione continua fino a che la palla tocca il campo, è inviata "fuori" o una squadra no la rinvia correttamente.

Nell'Ecuavolley, la squadra che vince un'azione conquista un cambio palla.

Quando la squadra in ricezione vince un'azione conquista un cambio palla ed il diritto a servire e dopo il servizio in caso di vincere l'azione conquista il punto.

Nell'Ecuavolley non esiste la rotazione dei giocatori di una posizione in senso orario, i posti sono fissi.

L'Ecuavolley è uno sport, nato in Ecuador e supportato dal Governo Ecuadoriano. all'estero con l'obiettivo di motivare i giovani ad inserirsi adeguatamente nel contesto sociale di accoglienza. Lavora in sinergia con istituzioni sportive come il CONI CP Genova, in Europa che appoggiano questa iniziativa per migliorare il processo d'integrazione.

## **SEZIONE I**

### **IL GIOCO**

#### **CAPITOLO PRIMO**

##### **INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE**

###### **Regola 1: AREA DI GIOCO (Figure 1-2)**

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

###### **1.1 DIMENSIONI**

Il terreno di gioco è un rettangolo de 18 x 9. Lo spazio di gioco libero è lo spazio sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero al di sopra della superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri. Per le competizioni ufficiali COEE, la zona libera deve misurare almeno 5 metri dalle linee laterali e almeno 8 metri dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 metri 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 per i giocatori su superficie rugose o scivolose. Per le competizioni ufficiali COEE le superfici in legno o in materiale sintetico sono le sole permesse ogni superficie deve essere omologata precedentemente omologata dalla COEE.

1.2.2 Nelle palestre la superficie del terreno di gioco deve essere di colore chiaro. Per le competizioni ufficiali COEE, le linee sono richieste di colore bianco. Il terreno di gioco e la zona libera di altri colori e differenti fra di loro.

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

### 1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 le linee sono larghe 5 cm. esse debbono essere di colore differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata.

#### 1.3.2 Linee perimetrali

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

#### 1.3.3 Linea centrale

L'asse della linea centrale divide il terreno di gioco in due campi uguali di m 9 x 9 si estendono sotto la rete de una linea laterale all'altra.

### 1.4 ZONE ED AREE

#### 1.4.1 Zona d'attacco

Su ogni campo la zona d'attacco è delimitata dalla linea centrale.

La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee perimetrali fino al limite della zona libera.

#### 1.4.2 Zona di servizio

La zona di servizio è l'area larga 1 m quadrato situata oltre la linea di fondo. Essa è delimitata di linee di 5cm tracciate dalle linee di fondo sul prolungamento delle linee laterali.

#### 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.

#### 1.4.4 Area di riscaldamento

Nelle competizioni ufficiali COEE, l'area di riscaldamento, di dimensioni di m 3 x 3, sono collocate agli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera (figura 1)

#### 1.4.5 Zona di penalizzazione

Un area di penalizzazione, di dimensioni di m.1 x 1 ed equipaggiata con due sedie, e localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina sul prolungamento della linea di fondo (figura 1) essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm di larghezza.

### 1.5 TEMPERATURA

La temperatura minima non può essere inferiore ai 10° C. Per le competizioni ufficiali COEE, la temperatura non può essere superiore a 25°C e inferiore a 16°C.

### 1.6 ILLUMINAZIONE

L'illuminazione deve essere compresa fra 500 e 1500 lux ad 1 metro dal suolo. Per le competizioni ufficiali COEE, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere compresa fra 1000 e 1500 lux, misurata ad 1 metro dalla superficie dell'area di gioco.

## **Regola 2: RETE E PALI (Figura 3)**

### 2.1 ALTEZZA DELLA RETE

- 2.1.1 la rete è posta verticalmente sopra la linea centrale ad 1 altezza nella sua parte di 2,80 m per gli uomini e di 2,75 m per le donne.
- 2.1.2 La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco. La altezza della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non superiore di oltre due cm di quella ufficiale.

## 2.2 STRUTTURE

La rete misura tra 60 cm e 1 m. di larghezza e da 9,50 a 10 metri di lunghezza (con la rete oltre 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale), ed è fatta di maglie quadrate nere di 10 cm di lato.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda di tela bianca larga 5 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che fissa ai pali e la mantiene tesa. All'interno di tale banda un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore. Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale di 5 cm, simile alla banda superiore attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.

## 2.3 PALI

- 2.3.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,50 ÷ 1,00 metri oltre le linee laterali (figura 3). Sono alti 2,90 m preferibilmente regolabili. Per le competizioni ufficiali COEE i pali sono posti a 1 metro di distanza dalle linee laterali.
- 2.3.2 Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi. Non devono essere presenti cause di pericolo o di impedimenti.

## 2.4 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti dalla COEE

### **Regola 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 dei colori per i palloni utilizzati nelle competizioni ufficiali devono essere stabiliti dalla COEE la sua circonferenza deve essere...size5 il pallone regolamentare di calcio.

#### 3.2 UNIFORMITA DEI PALLONI

I palloni utilizzati durante un incontro devono avere le estese caratteristiche di circonferenze, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

Nelle competizioni ufficiali COEE così come i campionati nazionali o di lega devono essere giocati con palloni omologati COEE

#### 3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le competizioni ufficiali COEE devono essere utilizzati tre palloni uno in ciascun angolo della zona libera e uno dietro a ciascun arbitro. (figura 10).

## CAPITOLO SECONDO

### PARTECIPANTI

#### **Regola 4: SQUADRE**

##### 4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di un massimo di 6 giocatori, un allenatore, un vice-allenatore, un dirigente, un medico, e un massaggiatore.

Per le competizioni ufficiali della COEE il medico deve essere preventivamente accreditato della COEE e non è previsto il dirigente.

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

4.1.3 Soltanto i giocatori iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara 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 essere seduti nella propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento (regola 1.4.4). L'allenatore (regola 5.2.3) così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma può temporaneamente alzarsi. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, al di fuori della zona libera (figura 1).

4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (regola 4.1.1 e 7.2)

- 4.2.3 I giocatori non in campo possono riscaldarsi senza palla come segue:
  - 4.2.3.1 durante il gioco nell'area di riscaldamento (regola 1.4.4);
  - 4.2.3.2 durante i tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici, nella zona libera dietro il proprio campo di gioco.
- 4.2.4 Negli intervalli tra i set i giocatori possono prendere la palla per riscaldarsi nella zona libera.

### 4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia un pantaloncino, dei calzini e scarpe sportive.

- 4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini, e calzini devono essere uniformi, e puliti per tutta la squadra.
- 4.3.2 Le scarpe devono essere leggere e morbide, con suole un gomma o in cuoio senza tacco.  
Per le competizioni ufficiali COEE il colore delle scarpe deve essere uniforme per tutta la squadra, tuttavia il marco della ditta produttrice può essere di colore e disegno diverso. Maglie e calzoncini devono essere conformi agli standard omologati dalla COEE.
- 4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate dall'1 al 6. Anche nelle competizioni ufficiali COEE.
  - 4.3.3.1 I numeri devono essere posti sulle maglie al centro del petto e del dorso. Il colore e brillantezza deve contrastasse con quelli delle maglie.
  - 4.3.3.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sul petto e 20 cm sul dorso. Il nastro con cui vengono formati i numeri devono avere una larghezza di almeno 2 cm.  
Per le competizioni ufficiali COEE i numeri dei giocatori devono essere ripetuti sulla gamba destra dei

calzoncini delle dimensioni da 4 a 6 cm, di altezza con il nastro di almeno 1 cm di larghezza.

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

4.3.5 È vietato indossare uniformi di colore diverso da quello degli altri giocatori e/o senza i numeri ufficiali.

#### 4.4 OGGETTI VIETATI

4.4.1 E' vietato indossare oggetti che porrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa

4.4.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a loro rischio.

### **Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA**

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

#### 5.1 CAPITANO

5.1.1 Prima della gara, il capitano della gara firma il referto e rappresenta la sua squadra al sorteggio.

5.1.2 Durante la gara e quando è sul terreno di gioco il capitano della squadra esplica le funzioni di capitano in gioco. Quando il capitano della squadra non è sul terreno di gioco. L'allenatore o lui stesso debbono designare un altro giocatore in campo, per assumere le funzioni di "capitano in gioco"

Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando viene sostituito o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.

Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con gli arbitri:

5.1.2.1 Per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e per portare a conoscenza dell'arbitro le richieste o le questioni formula te dai suoi compagni di squadra.

Se le spiegazioni non lo soddisfano, può esprimere immediatamente il suo disaccordo, che alla fine della gara può essere confermato per iscritto (regola 22.2.4)

5.1.2.2 Per domandare l'autorizzazione:

- a) a cambiare equipaggiamento;
- b) a verificare le posizioni delle squadre;
- c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.

5.1.2.3 Per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni (regola 15.2.1)

5.1.3 Al termine della gara il capitano della squadra:

5.1.3.1 ringrazia gli arbitri.

5.1.3.2 quando è stato espresso, nel dovuto tempo, un disaccordo al primo arbitro, può confermare la sua protesta ufficiale per iscritto (regola 5.1.2.1)

## 5.2 ALLENATORE

5.2.1 Per tutta la gara l'allenatore conduce il gioco della sua squadra dal di fuori dal terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo per fornire istruzioni. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il secondo arbitro.

5.2.2 Prima della gara, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto, che poi sottoscrive.

5.2.3 Durante la gara, l'allenatore:

5.2.3.1 prima di ogni set consegna al segnapunti od al secondo arbitro il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato;

- 5.2.3.2 siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi;
- 5.2.3.3 richiede i tempi di riposo e le sostituzioni;
- 5.2.3.4 può come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in gioco. l'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, del prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.
- 5.3 VICE ALLENATORE
- 5.3.1 Il vice allenatore siede sulla panchina senza diritto d'intervento.
- 5.3.2 Nel caso l'allenatore debba abbandonare la sua squadra, egli assume le sue funzioni, previa autorizzazione del primo arbitro su richiesta del capitano in gioco.

## **CAPITOLO TERZO**

### **FORMULA DEL GIOCO**

#### **Regola 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 quando la palla cade a terra nel campo opposto;

6.1.1.2 quando la squadra avversa commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra avversa riceve una "penalizzazione"

###### **6.1.2 Fallo di gioco**

Una squadra commette un fallo di gioco seguendo una azione di gioco contraria alle regole (o violandole per altri versi). Gli arbitri giudicano i falli e ne stabiliscono le conseguenze in accordo con le regole di gioco.

6.1.2.1 se due o più falli sono commessi successivamente da avversari, solo il primo di essi è sanzionato.

6.1.2.2 se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un “doppio fallo” e lo scambio è ripetuto

6.1.3 Conseguenze di un scambio vinto

Un scambio è la sequenza di un’azione di gioco dal momento del colpo di servizio fino a che la palla è “fuori gioco”.

6.1.3.1 se la squadra al servizio vince lo scambio, essa conquista un punto e continua a servire;

6.1.3.2 se la squadra in ricezione vince lo scambio, essa acquisisce un cambio palla e deve successivamente servire.

6.2 VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 3° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 15 punti con un scarto di almeno 2 punti (16-14; 17-15;...)

6.3 VINCERE LA GARA

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

6.3.2 Nel caso di partita di set 1-1 il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti, e arrivati a 7 punti si realizza un cambio campo.

## 6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

- 6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata inviata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-3 per la gara e 0-15 per ogni set.
- 6.4.2 Una squadra che non si presenta sul terreno di gioco, senza una valida ragione e dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla regola 6.4.1
- 6.4.3 Una squadra dichiarata Incompleta per il set o per la gara (regola 7.3.1), perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti e i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra completa conserva i punti o i set acquisiti.

## **Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO**

### 7.1 SORTEGGIO

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

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

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

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie;

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere i servizi

**OPPURE**

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco

il perdente ottiene la restante alternativa

7.1.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che deve servire si riscalda per prima a rete.

## 7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

- 7.2.1 Prima del incontro. Le squadre possono riscaldarsi a rate per tre minuti, ciascuna se hanno avuto in precedenza disponibilità di un terreno di gioco, o per 5 minuti ciascuna se non hanno avuto questa possibilità
- 7.2.2 Se i due capitani chiedono di realizzare il riscaldamento simultaneamente, le due squadre possono disporre del terreno di gioco per 6 o 10 minuti in conformità alla (regola 10.2.1).

## 7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

- 7.3.1 In gioco ci devono essere sempre tre giocatori per squadra.  
Il tagliando della formazione iniziale indica l'ordine dei giocatori sul campo di gioco. Quest'ordine non deve essere mantenuto per tutto il set, volendo si può cambiare l'ordine a comodità della squadra.
- 7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al secondo arbitro od al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato.
- 7.3.3 I giocatori non iscritti in tale tagliando, sono le riserve per quel set.
- 7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.

## 7.4 POSIZIONI

- Nel momento che la palla viene colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo nell'ordine della formazione iniziale del tagliando.
- 7.4.1 le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

- 7.4.1.1 Un giocatore posizionato lungo la rete che occupa la posizione 2 destra avanti, deve coprire anche il centro, e sarebbe il avanti.
- 7.4.1.2 Un giocatore posizionato lungo la rete che occupa la posizione 1 sinistra avanti, deve coprire anche la parte dietro sinistra e sarebbe il attaccante.
- 7.4.1.3 Il terzo giocatore posizionato al centro dietro, deve coprire anche la posizione 3 dietro destra, e sarebbe il difensore.

### **Regola 8: SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI**

La sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo.

#### **8.1 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI**

- 8.1.1 Per ogni set ciascuna squadra può effettuare un massimo di tre sostituzioni, uno o più giocatori possono essere sostituiti, contemporaneamente.
- 8.1.2 Un giocatore della formazione iniziale può uscire e rientrare in gioco una sola volta per set.
- 8.1.3 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, o può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito.

#### **8.2 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE**

Un giocatore infortunato che non può continuare il gioco deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata a effettuare una sostituzione Eccezionale, oltre le limitazioni della (regola 8.1)

Per sostituzioni Eccezionali si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio, può sostituire un giocatore infortunato. Il giocatore infortunato così sostituito non può prendere parte al prosieguo della gara.

Una sostituzione Eccezionale non deve essere conteggiata, in ogni caso, come una sostituzione regolamentare.

### 8.3 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore “espulso o squalificato” (regole 20.3.2 e 20.3.3) deve essere sostituito nei termine regolamentari. Sé ciò non è possibile la squadra è dichiarata incompleta (regola 6.4.3, 7.3.1 e 8.1)

### 8.4 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

8.4.1 Una sostituzione è irregolare se supera le limitazioni indicate dalla regola 8.1 (eccetto il caso della regola 8.2)

8.4.2 Quando una squadra effettua una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso (regola 9.1) si deve applicare la seguente procedura.

8.4.2.1 la squadra è sanzionata con la perdita dello scambio di gioco (regola 6.1.3);

8.4.2.2 la sostituzione viene rettificata.

8.4.2.3 I punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversari sono mantenuti.

## **CAPITOLO QUARTO**

### **AZIONI DI GIOCO**

#### **Regola 9: SITUAZIONI DI GIOCO**

##### **9.1 PALLA IN GIOCO**

La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio autorizzato dal primo arbitro.

##### **9.2 PALLA FUORI GIOCO**

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

##### **9.3 PALLA DENTRO**

La palla è dentro quando tocca la superficie del terreno di gioco, compreso la linea di delimitazione (regola 1.3.2).

##### **9.4 PALLA FUORI**

La palla è fuori quando:

- 9.4.1 la parte della palla che viene a contatto con il suolo è completamente fuori della linea di delimitazione;
- 9.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;
- 9.4.3 tocca le antenne, i cavi, i palli o la stessa rete oltre i palli;
- 9.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno.
- 9.4.5 Attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa (figura 5).

## **Regola 10: TOCCO DI PALLA**

Ogni squadra deve giocare nella sua area o spazio di gioco( ad eccezione della regola 11.1.2) tuttavia il pallone può essere recuperato oltre la zona libera.

### **10.1 TOCHI DI SQUADRA**

Ogni squadra ha diritto a un massimo di tre tocchi, per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più la squadra commette il fallo di “quattro tocchi”.

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

#### **10.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI**

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.

#### **10.1.2 TOCCHI SIMULTANEI**

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

10.1.2.1 Quando due (tre) giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due (tre) tocchi. Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.

10.1.2.2 Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi.

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

10.1.2.3 Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una PALLA BLOCCATA (10.2.2), il gioco continua.

## 10.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

10.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del braccio.

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

10.2.3 La palla non può toccare più parti del corpo del giocatore anche se i contatti avvengono simultaneamente.

Eccezioni:

10.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori, a condizione che essi

avvengano nel corso della stessa azione (15.2);

10.2.3.2 al primo tocco di squadra (10.1 e 15.4.1), la palla può toccare consecutivamente più parti del

corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso della stessa azione.

## 10.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

10.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (10.1).

10.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (10.1.3).

10.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata (10.2.2).

10.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo (10.2.3).

## **Regola 11: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE**

### **11.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE**

11.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio ( fig.5).

Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:

- Inferiormente dalla parte superiore della rete;
- Lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- Superiormente dal soffitto.

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

- Non sia toccato il campo avverso da parte del giocatore in recupero;
- La palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi il piano verticale della rete al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo.
- La squadra avversa non può ostacolare tale azione.

11.1.3 la palla è “fuori” quando oltrepassa completamente il piano verticale della rete sotto di essa ( Fig.5).

## 11.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete la palla può toccarla, salvo che al servizio.

## 11.3 PALLA IN RETE ( ESCLUSO SERVIZIO)

11.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi, eccetto al servizio.

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

## **Regola 12: GIOCATORE A RETE**

### 12.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

12.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo di attacco.

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

### 12.2 INVASIONE SOTTO RETE

12.2.1 E' permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca nel gioco avversario.

12.2.2 La penetrazione nel campo avversario oltre la linea centrale:

- Non è permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i o la/e mano/i a condizione che la

parte invadente resti a contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa.

- È vietato toccare il suolo del campo avverso con ogni parte del corpo.

12.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco.

12.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non disturbi il gioco avverso.

### 12.3 CONTATTO CON LA RETE

12.3.1 Il contatto con la rete è fallo, anche se tocca accidentalmente la rete.

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

12.3.4 È fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso.

### 12.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.
- Un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo nel gioco.
- Un giocatore penetra nel campo avversario.
- Un giocatore tocca la rete.

### **Regola 13: SERVIZIO**

Il servizio è la messa in gioco della palla da parte di uno dei tre giocatori che deve essere piazzato nella zona di servizio.

#### 13.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

13.1.1 Il primo servizio del primo e terzo set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio.

13.1.2 Il secondo set inizia con il servizio della squadra che non lo aveva effettuato per primo nel set precedente.

#### 13.2 ORDINE DEL SERVIZIO

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

- Quando la squadra al servizio vince l'azione di gioco, il giocatore che lo aveva precedentemente effettuato, serve di nuovo.
- Quando la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, essa ottiene il diritto a servire. Il servizio sarà eseguito di uno dei tre giocatori in campo.

•

#### 13.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione al servizio dopo aver verificato che le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore alla battuta è in possesso della palla.

#### 13.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

13.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata

lanciata o lasciata dalle mani e prima che tocchi un'altra parte del corpo del battitore o il suolo.

13.4.2 Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio, in caso di salto, il giocatore non deve

essere a contatto del terreno di gioco ( linea di fondo inclusa), né con il suolo all'esterno della zona di servizio. Dopo aver colpito la palla può ricadere su qualunque punto dell'area di gioco.

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

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

### 13.5 TENTATIVO DI SERVIZIO

13.5.1 Se il giocatore al servizio, dopo aver lanciato o lasciato la palla, la lascia cadere al suolo senza toccarla, si deve considerare come un tentativo di servizio.

13.5.2 Dopo un tentativo di servizio l'arbitro autorizza nuovamente il servizio, senza ritardo, che deve essere eseguito entro i 3 secondi successivi al fischio.

13.5.3 Uno e soltanto un tentativo di servizio è permesso per ogni servizio.

### 13.6 VELO

13.6.1 I giocatori della squadra al servizio non devono nascondere il giocatore al servizio né la traiettoria della palla all'avversario attraverso un velo.

13.6.2 Velo individuale:

- Un giocatore della squadra al servizio effettua un velo individuale se agita le braccia, salta, si muove lateralmente, ecc..

quando viene effettuato il servizio e la palla passa sopra di lui.

### 13.6.3 Velo collettivo:

- Una squadra esegue un velo collettivo, quando il giocatore al servizio, coperto da un gruppo di 1 o più compagni, serve sopra di loro.

## 13.7 FALLI DI SERVIZIO

13.7.1 I seguenti falli causano un cambio al servizio, anche se la squadra avversaria è fuori del campo di gioco:

- Viola l'ordine di servizio;
- Non effettua correttamente il servizio;
- Viola la regola del tentativo di servizio.

13.7.2 Falli di servizio dopo che la palla è colpita:

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

- Tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete;
- Tocca la rete;
- Va fuori;
- Passa al di sopra di un velo individuale o collettivo.

## **Regola 14: ATTACCO**

### 14.1 ATTACCO

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

14.1.2 Durante un'azione di attacco, il pallonetto è consentito soltanto se il contatto con la palla è netto o la stessa non viene accompagnata con la mano.

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

## 14.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

14.2.1 Un giocatore può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco.

14.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza anche nella zona d'attacco.

- Al momento del balzo, il suo piede/i non deve toccare o avere superato la linea centrale;
- Dopo il colpo egli può cadere nella zona d'attacco.

14.2.3 Un difensore può completare un qualsiasi attacco.

14.2.4 Non è permesso ai giocatori di completare l'attacco sul servizio avversario quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

## 14.3 FALLI DI ATTACCO

- Un giocatore colpisce la palla che si trova nello spazio di gioco avversario;
- Un giocatore invia la palla fuori;

- Un difensore completa un attacco nelle zone di attacco, se al momento del tocco la palla tocca anche la rete;
- Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario quando la palla è nella zona di attacco ed interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- Un giocatore tocca la rete con la mano al momento dell'attacco

## **CAPITOLO QUINTO**

### **INTERRUZIONI E RITARDI**

#### **Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI**

Le interruzioni di gioco regolamentari sono i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori.

##### **15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI**

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di due tempi di riposo e tre sostituzioni di giocatori per set.

##### **15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI**

**15.2.1** Le interruzioni possono essere richieste dall'allenatore o dal capitano in gioco e soltanto da loro. La richiesta è posta mostrando il corrispondente segnale

ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.

15.2.2 E' consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, che deve essere registrata come una sostituzione regolamentare di quel set.

### 15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI

15.3.1 La richiesta di uno o più tempi di riposo può essere seguita o preceduta da una richiesta di sostituzione di una o/e dell'altra squadra, senza la necessità di ripresa del gioco.

15.3.2 Comunque una squadra non può fare più richieste consecutive di sostituzione di giocatori nella stessa interruzione di gioco. Uno o più giocatori possono essere sostituiti nella stessa interruzione di gioco.

### 15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.4.1 La durata di un tempo di riposo è di 30 secondi.

Per le competizioni mondiali, i tempi di riposo sono così regolamentati:

- Nei primi 2 set sono previsti due tempi di riposo tecnici della durata di un minuto ciascuno. Vengono assegnati automaticamente quando la squadra al comando raggiunge i 5 ed i 10 punti. In ognuno di questi set ogni squadra può richiedere soltanto un tempo di riposo regolamentare di 30 secondi.
- Nel set decisivo non sono previsti i tempi di riposo tecnici; ogni squadra può richiedere

solo due tempi di riposo regolamentari della durata di 30 secondi.

15.4.2 Durante i tempi di riposo, i giocatori in gioco debbono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.

## 15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

15.5.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione.

15.5.2 Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori ed alla loro uscita ed entrata nel campo.

15.5.3 Al momento della richiesta il giocatore deve essere pronto per entrare, in piedi accanto all'allenatore. Se così non è, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco. Per le competizioni mondiali, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni.

15.5.4 Se l'allenatore intende procedere a più di una sostituzione, deve segnalarne il numero al momento della sua richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un giocatore dopo l'altro.

## 15.6 RICHIESTE IMPROPRIE

15.6.1 E' improprio richiedere un'interruzione:

- Nel corso di un'azione di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio;
- Da parte di un componente della squadra non autorizzato;

- Per sostituzione, senza che il gioco sia ripreso, dopo che la stessa squadra aveva effettuato precedentemente una sostituzione;
- Dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso.

15.6.2 Ogni richiesta impropria che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta senza sanzioni, a meno che non sia ripetuta nel corso dello stesso set.

## **Regola 16: RITARDI DI GIOCO**

### 16.1 TIPI DI RITARDO

Un'azione impropria che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo del gioco, fra le altre:

- Ritardare una sostituzione;
- Prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- Richiedere una sostituzione irregolare;
- Ripetere una richiesta impropria nello stesso set;
- Ritardare il gioco da parte di un giocatore in campo.

### 16.2 SANZIONI PER I RITARDI

16.2.1 La sanzione di avvertimento per ritardo o di penalizzazione per ritardo è riferita alla squadra.

16.2.2 Il primo ritardo di una squadra nel set è sanzionato con un avvertimento di ritardo.

16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni

giocatore o di altro componente della stessa squadra nello stesso set, costituisce fallo e sono sanzionati con la penalizzazione per ritardo: perdita dell'azione di gioco.

## **Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO**

### 17.1 INFORTUNI

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 sul campo di gioco. L'azione è rigiocata.

17.1.2 Se un giocatore infortunato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente, è concesso un tempo di recupero di 3 minuti, ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara. Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta.

### 17.2 INTERFERENZE ESTERNE

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

### 17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

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

Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 2 ore in totale:

- Se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio. Giocatori e formazioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;
- Se la gara è ripresa su un terreno diverso, il set interrotto è annullato e rigiocato con le stesse formazioni iniziali e le stesse posizioni. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.

17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 2 ore, l'incontro deve essere rigiocato.

## **Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO**

### 18.1 INTERVALLI

Tutti gli intervalli tra i set, compreso quello tra il secondo e terzo set, hanno una durata di tre minuti. Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio di campo ed alla registrazione delle formazioni sul referto di gara.

### 18.2 CAMBI DI GARA

18.2.1 Dopo ogni set le squadre cambiano campo, ad eccezione del set decisivo. Gli altri componenti della squadra cambiano panchine.

18.2.2 Nel set decisivo, quando una squadra raggiunge 8 punti, le squadre cambiano campi senza

ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse. Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare al momento in cui è segnalato; i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

## **CAPITOLO SESTO**

### **COMPORAMENTO DEI PARTECIPANTI**

#### **Regola 19: REQUISITI DEL COMPORAMENTO**

##### **19.1 CONDOTTA SPORTIVA**

19.1.1 I partecipanti devono conoscere le regole di gioco ed uniformarvisi

19.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali con sportività, senza discuterle. In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano di gioco.

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

##### **19.2 FAIR PLAY**

19.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair-play, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.

19.2.2 E' permessa la comunicazione fra i componenti della squadra durante la gara.

## **Regola 20: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI**

### **20.1 CONDOTTA SCORRETTA**

La condotta scorretta di un componente della squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in 4 categorie secondo la gravità degli atti.

20.1.1 Condotta antisportiva: discussione, intimidazione;

20.1.2 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorevoli;

20.1.3 Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori;

20.3.4 Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

### **20.2 SCALA DELLE SANZIONI**

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili sono:

#### **20.2.1 AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA:**

La condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma:

- Il componente della squadra interessata è avvertito contro una recidiva nel corso della gara;
- L'avvertimento è registrato sul referto di gara;

- La ripetizione della condotta antisportiva nella stessa gara è sanzionata con la perdita dell'azione di gioco.

#### 20.2.2 PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA

- Per condotta maleducata, la squadra è penalizzata con la perdita dell'azione di gioco;
- La penalizzazione è registrata sul referto di gara.

#### 20.2.3 ESPULSIONE

- La ripetizione della condotta maleducata nella stessa gara è sanzionata con l'espulsione;
- Il componente della squadra che è sanzionato con l'espulsione deve lasciare l'area di gioco, la panchina e l'area di riscaldamento per il resto del set;
- La sanzione è registrata sul referto di gara.

#### 20.2.4 SQUALIFICA

- La condotta offensiva o aggressione è sanzionata con la squalifica;
- Il componente della squadra che è sanzionato con la squalifica, deve lasciare l'area di gioco, la panchina e l'area di riscaldamento per il resto della gara.

### 20.3 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

20.3.1 Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona, nel medesimo set o gara, è sanzionato progressivamente.

20.3.2 La squalifica per condotta ingiuriosa o aggressione non richiede sanzioni precedenti.

### 20.4 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set, è sanzionata secondo quanto previsto dalla regola 20.2 e le sanzioni applicate nel set seguente.

## SEZIONE II

### GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI

#### **Regola 21: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE**

##### 22.1 COMPOSIZIONE

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

- Il primo arbitro;
- Il secondo arbitro;
- Il segnapunti;
- Quattro (due) giudici di linea.

## 21.2 PROCEDURE

21.2.1 Soltanto il primo arbitro e il secondo arbitro possono fischiare durante la gara:

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

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

21.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato la fine dell'azione, l'arbitro deve indicare con i gesti ufficiali:

- La squadra che deve effettuare il servizio;
- La natura del fallo;
- Il giocatore che lo ha commesso.

## **Regola 22: PRIMO ARBITRO**

### 22.1 POSIZIONE

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

### 22.2 AUTORITA'

22.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre.

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

Il primo arbitro può regolarmente sostituire un componente del collegio arbitrale che non svolge correttamente la sua funzione.

22.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori.

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

22.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.

Tuttavia, a richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.

Se il capitano in gioco non è d'accordo con le spiegazioni del primo arbitro e chiede di annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara, lo deve autorizzare a farlo (Regole 5.1.2.1; 5.1.3.2 e 25.2.3.2).

22.2.5 Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.

## 22.3 RESPONSABILITA'

22.3.1 Prima dell'incontro, il primo arbitro:

- Controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;

- Effettua il sorteggio alla presenza dei due capitani delle squadre;
  - Controlla il riscaldamento delle squadre.
- 22.3.2 Durante la gara, solo il primo arbitro è autorizzato:
- A sanzionare le condotte scorrette e i ritardi di gioco;
  - A decidere:
    - Dei falli del giocatore al servizio e della squadra che serve;
    - Dei falli di tocco di palla;
    - Dei falli sopra la rete e sulla sua parte superiore.

## **Regola 23: SECONDO ARBITRO**

### 23.1 POSIZIONE

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

### 23.2 AUTORITA'

23.2.1 Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza. Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.

23.2.2 Egli può, senza fischiare, segnalare i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

23.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.

23.2.4 Il secondo arbitro controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina

ed avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta.

- 23.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento.
- 23.2.6 Autorizza le interruzioni, ne controlla la loro durata e respinge le richieste improprie.
- 23.2.7 Controlla il numero dei tempi di riposo e delle sostituzioni utilizzate da ciascuna squadra e segnala al primo arbitro e all'allenatore interessato il secondo tempo di riposo e la II, III sostituzione richieste.
- 23.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale o il tempo di recupero.
- 23.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente la zona di attacco. Durante la gara controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.

### 23.3 RESPONSABILITA'

- 23.3.1 Prima dell'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo, verifica che i giocatori corrispondano a quelli riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.
- 23.3.2 Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
  - I falli della squadra in ricezione;
  - Il contatto dei giocatori con la rete situata dalla sua parte;
  - La penetrazione nel campo avverso e dello spazio sotto la rete;
  - L'attacco irregolare dei giocatori;

- La palla che passa al di fuori dello spazio di passaggio diretta verso il campo opposto;
- Il contatto della palla con un oggetto esterno o con il terreno, quando il primo arbitro non è in condizione di vedere questo ultimo contatto.

## **Regola 24: SEGNAPUNTI**

### 24.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica la sua funzione seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta al primo arbitro.

### 24.2 RESPONSABILITA'

Egli compila il referto secondo le regole, in cooperazione con il secondo arbitro. Usa i campanelli o altro dispositivo sonoro per avvertire gli arbitri secondo le proprie responsabilità.

#### 24.2.1 Prima della gara e in ciascun set, il segnapunti:

- Registra i dati della gara e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;
- Registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi.

#### 24.2.2 Durante la gara, il segnapunti:

- Registra i punti acquisiti e si assicura della concordanza con il tabellone segnapunti;
- Controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala gli errori agli arbitri

immediatamente dopo l'esecuzione del servizio;

- Registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero e informandone il secondo arbitro;
- Segnala gli arbitri le richieste di interruzioni al di fuori delle regole;
- Comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;
- Registra le sanzioni, gli avvertimenti, le penalizzazioni ed i preannunci di reclamo.

24.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

- Scrive il risultato finale;
- Dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri;
- In caso di reclamo, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal capitano della squadra proponente.

## **Regola 25: GIUDICI DI LINEA**

### **25.1 POSIZIONE**

I giudici di linea per gli incontri internazionali devono essere 4. Sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 mt da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano. Le linee di fondo sono controllate dal giudice di linea a sinistra del primo arbitro e da quello a sinistra del secondo arbitro,

quelle laterali dagli altri due. Se i giudici di linea sono soltanto due, si dispongono in diagonale negli angoli a destra del primo arbitro ed a destra del secondo arbitro, da 1 a 2 mt da tali angoli.

Ognuno controlla la zona di fondo e quella laterale dalla sua parte.

## 25.2 RESPONSABILITA'

I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine ( 30 X 30cm):

- Segnalano la palla dentro e fuori ogni qualvolta che la palla cade al suolo nelle vicinanze della linea di loro competenza;
- Segnalano come palla toccata, la palla che cade fuori del campo, dopo che è stata toccata dalla squadra ricevente;
- Segnalano la palla di servizio che tocca la rete fuori dallo spazio di passaggio, ecc..;
- Segnalano quando un giocatore (escluso il battitore) si trova fuori dal suo campo al momento del servizio.

I giudici di linea responsabili delle linee di fondo segnalano i falli di piede dei giocatori al servizio. Debbono ripetere la segnalazione su richiesta del primo arbitro.

## **Regola 26: GESTI UFFICIALI**

### **26.1    SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI ( FIG 11)**

Dopo che gli arbitri hanno sanzionato il fallo, devono utilizzare i gesti ufficiali nella seguente maniera:

26.1.1 L'arbitro inizia la segnalazione indicando la squadra a cui assegna il servizio. Questo gesto è

mantenuto per un momento.

26.1.2 L'arbitro quindi indica successivamente la natura del fallo sanzionato o il tipo di richiesta di interruzione avanzata.

26.1.3 L'arbitro infine termina la segnalazione indicando il giocatore che ha commesso il fallo o la squadra che ha rivolto la richiesta.

### **26.2    SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA ( FIG.12)**

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

## **RECLAMI**

Debbono essere preannunciati dal capitano della squadra al primo arbitro, verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.

Il primo arbitro è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto e il capitano della squadra ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione. In difetto di questa annotazione, il reclamo è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro 15 minuti dalla fine della gara, il reclamo deve essere confermato per iscritto dal capitano o dal dirigente al primo arbitro. Il reclamo è inammissibile se la squadra non ha portato a termine la partita per ritiro dal terreno di gioco.

Il reclamo si propone con lettera raccomandata da inviarsi entro le 24 ore successive alla gara, in duplice copia, di cui una alla Competente Commissione Gare, allegando la ricevuta del versamento della prevista tassa-reclamo, e l'altra al sodalizio avversario.

Gli arbitri, nella loro funzione di notai dei fatti, debbono comunque accettare reclami, anche quando si possa presupporre che siano inammissibili. Sarà la Competente Commissione Gare a stabilirne l'inammissibilità.

## **MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO**

A volte agli arbitri di una gara viene richiesto ufficialmente del COEE o più spesso direttamente dalle Società, di far rispettare un minuto di raccoglimento per commemorare un defunto che era componente della Società o un dirigente federale, un tecnico, un atleta o

altro. Nel caso di indicazione diretta dalla FIPAV, gli arbitri debbono obbligatoriamente procedere a tale compito; se invece, la richiesta viene loro rivolta dalle Società, è lasciata alla loro discrezionalità l'accedere a tale richiesta consigliando una larga disponibilità vista la sua natura umana. In ogni caso si desidera normalizzare la procedura di tale minuto di raccoglimento come segue:

- Prima dell'inizio della gara il 1° arbitro informa i due capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento per la ragione che sarà comunicata. Lo speaker, a sua volta, dovrà comunicare al pubblico tale fatto per darne conoscenza.

- All'inizio della gara, dopo che il 2° arbitro ha controllato la formazione in campo, il 1° arbitro autorizza il primo servizio della gara, il giocatore al servizio esegue la battuta ed immediatamente lo stesso 1° arbitro rifischia interrompendo il gioco. I giocatori in gioco si fermano, i componenti le squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, gli arbitri ugualmente restano fermi con le braccia rivolte verso il basso, così come il segnapunti dopo essersi alzato in piedi.

Il pubblico presente ugualmente si alza in piedi e viene rispettato il silenzio per un minuto esatto, al termine del quale il 1° arbitro fischia per dare termine al raccoglimento.

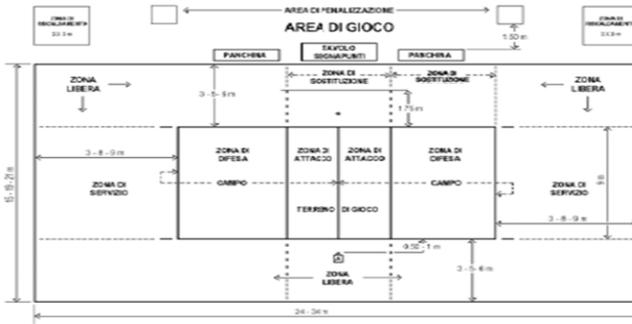
Lo stesso giocatore al servizio si appresterà poi a servire, il 1° arbitro autorizzerà il servizio con il fischio e l'incontro avrà inizio.

# SEZIONE III

## FIGURE

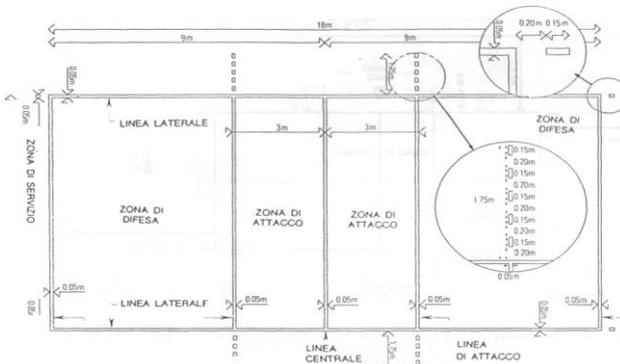
Campo di Gioco • Regola 1

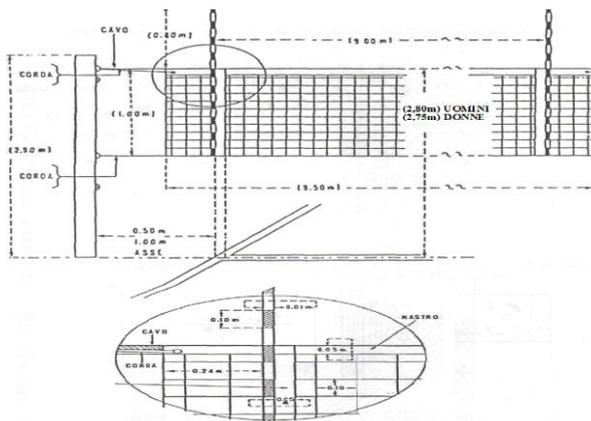
Figura 1



Terreno di Gioco • Regola 1

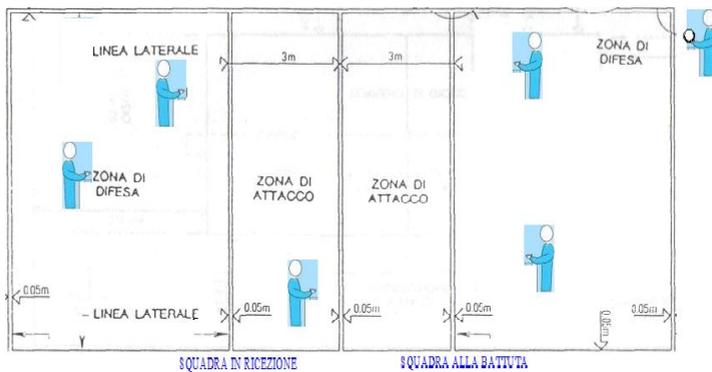
Figura 2





Posizione dei Giocatori • Regola 4.2

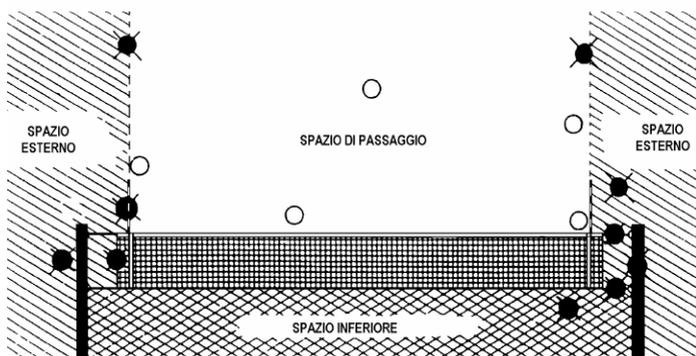
Figura 4



Pallone che attraversa  
il piano verticale

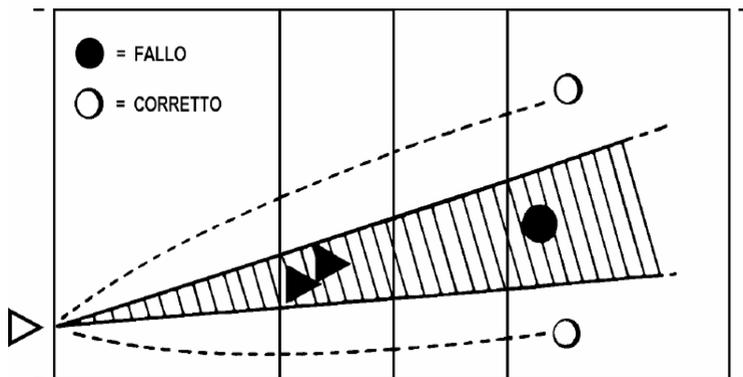
• Regola 9

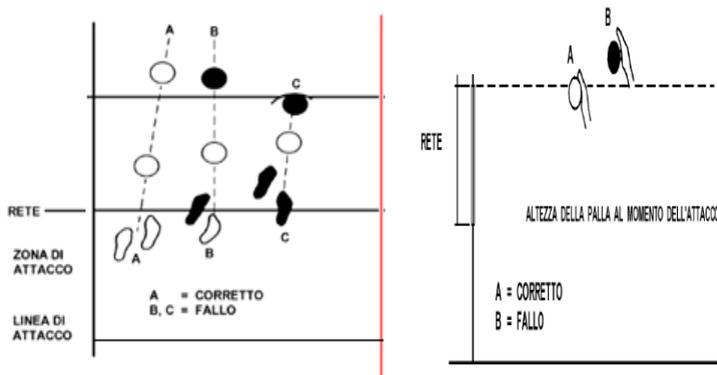
Figura 5.



Velo Collettivo • Regola 13

Figura 6





Regola 11.

Figura 8

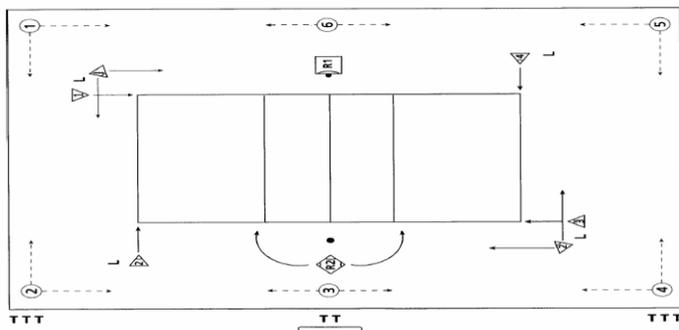


CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Qualsiasi partecipante	avvertimento verbale o gesto	nessun cartellino	nessuna conseguenza
	stesso partecipante	avvertimento verbale o gesto	nessun cartellino	nessuna conseguenza
	altro partecipante	avvertimento verbale o gesto	nessun cartellino	nessuna conseguenza
CONDOTTA MALEUDUCATA	1° evento di un partecipante	penalizzazione	GIALLO	perdita dell'azione
	2° evento stesso partecipante	espulsione	ROSSO	lasciare l'area di controllo
	3° evento stesso partecipante	squalifica	GIALLO + ROSSO	lasciare l'area di controllo
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento di un partecipante	espulsione	ROSSO	lasciare l'area di controllo
	2° evento stesso partecipante	squalifica	GIALLO + ROSSO	lasciare l'area di controllo
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento di un partecipante	squalifica	GIALLO + ROSSO	lasciare l'area di controllo
SANZIONI PER "RITARDO DI GIOCO"				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
RITARDO DI GIOCO	1° evento di un partecipante	avvertimento per ritardo	MAHO AL POLSO	nessuna conseguenza
	2° evento stessa squadra	penalizzazione per ritardo	GIALLO AL POLSO	perdita dell'azione

ESPULSIONE: cartellino rosso (21.3.2)

SQUALIFICA: cartellini giallo + rosso (insieme) (21.3.3)

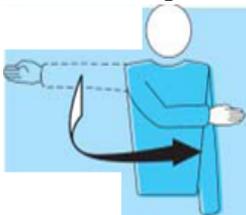
Posizione del corpo arbitrale e dei suoi assistenti



## GESTI UFFICIALE DEGLI ARBITRI

### AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio



**P 1**

R. 12.3;22.2.3.2;22.2.3.3;22.2.3.4

### BATTUTA / SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio

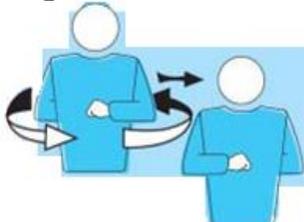


**P 2**

R.12.3 – R.22.2.3.1;22.2.3.2;22.2.3.3

### CAMBIO DEI CAMPI

Portare gli avambracci In avanti e ruotarlo attorno al corpo

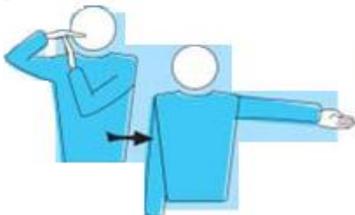


**P3**

R. 18.2

## TEMPI DI RIPOSO

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



**P4**

R. 15.2.1.

## SOSTITUZIONE

Ruotare un avambraccio attorno all'altro



**P 5**

## PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA

Mostrare un cartellino giallo per la penalizzazione



**P 6**

R. 21.3.1 – R. 21.6 – R. 23.3.2.2

## **ESPULSIONE**

Mostrare il cartellino rosso per l'espulsione



**P 7**

R. 21.3.2 – R. 21.6 – R. 23.3.2.2.

## **SQUALIFICA**

Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per la squalifica



**P 8**

R. 21.3.3 – R. 21.6 – R. 23.3.2.2

## **FINE DEL SET (O GARA)**

Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte



**P 9**

R. 6.2 – R. 6.3

## **PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO**

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



**P10**

R. 12.4.1

## **RITARDO AI SERVIZIO**

Mostrare otto dita divaricate



**P 11**

R-12.4.4

## **FALLO DI MURO O VELO**

Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti



**P 12**

R. 14.6 – 12.5 – 19-3-1-3 – 23.3.2.3g – 24.3.2.4

## **FALLO DI POSIZIONE OROTAZIONE**

Fare un movimento circolare con l'indice di una mano



**P13**

R. 7.5 or/ou R. 7.7 – 27.2.1.4

## **PALLA « DENTRO »**

Stendere il braccio e le dita verso il suolo



**P14**

R. 8.3 – 27.2.1.1

## **PALLA « FUORI »**

Alzare gli avambracci Verticalmente, mani aperte e palmi verso di sé

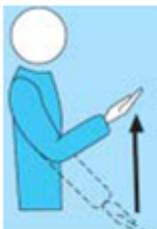


**P15**

R.8.4 ; 24.3.2.5 ; 24.3.2.7

## TRATTENUTA

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



**P16**

R. 9.2.2 – 9.3.3 – 23.3.2.3b

## DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate



**P17**

R. 9.3.4 – 23.3.2.3b

## QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita divaricate



**P18**

R. 9.3.1 – 23.3.2.3b

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

Mostrare il lato corrispondente della rete.

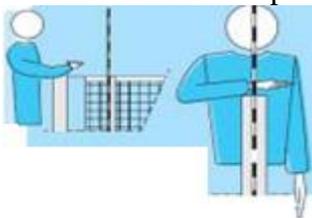


**P19**

R. 11.4.4 – R 12.6.2.1

## **INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE**

Mettere una mano Al di sopra la rete, palmo verso il basso.



**P20**

R. 11.4.1 – 23.3.2.3c

## **FALLO D'ATTACCO**

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



**P21**

Da parte di un difensore, del LIBERO o sul servizio opposto  
R.13.3.3 – R. 13.3.4 – R. 13.3.5 – R. 23.3.2.3d. e – R 24.3.2.4  
Su un passaggio con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO  
nella sua zona d'attacco o sua Estensione R. 13.3.6

**INVAZIONE NEL CAMPO AVVERSO, PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETE, O IL GIOCATORE AL SERVIZIO CHE SORPASSA LA LINEA DI FONDO, O IL GIOCATORE FUORIDAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO IN BATTUTA**

Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata



**P22**

R. 8.4.5 – 11.2.1 – 11.2.2 – 11.2.2.2 – 12-4-3 – 23.3.2.3 a.f – 24.3.2.1 – 24.3.2.2

**DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE**

Alzare verticalmente i pollici delle mani



**P23**

R. 6.1.2.2 – 17.2

**PALLA TOCCATA**

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



**P24**

## **AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DEL GIOCO**

Coprire il polso con la mano aperta, palmo di fronte all'arbitro (avvertimento) o indicare il polso con il cartellino giallo (penalizzazione)



**P25**

R. 15.11 – 17.2.2 – 23.3.2.2

### **1.1. SEZIONE III**

#### **GESTI UFFICIALI DEI GIUDICI DI LINEA**



#### **PALLA DENTRO**

Abbassare la bandierina.



R. 8.3 – 27.2.1.1

## **PALLA FUORI**

Alzare verticalmente la bandierina.



R. 8.4.1 – 27.2.1.1

## **PALLA TOCCATA**

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



R. 27.2.1.2

## **FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO, PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO, FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO**

Agitare la bandierina in alto sulla testa e mostrare con il dito l'antenna o la linea interessata.



R.8.4.2 – R 8.4.3 – R. 8.4.4 – R 12.4.3 – R 27.2.1.4 – R  
27.2.1.6 – R 27.2.1.7

