



**REGOLE di GIOCO
BEACH VOLLEY
2013 - 2016**



REGOLE DI GIOCO BEACH VOLLEY 2013 – 2016

L'Edizione 2013-2016 delle "Regole di Gioco" di Beach Volley abroga e sostituisce quelle inserite nelle precedenti edizioni.

INDICE

CARATTERISTICHE DEL GIOCO	7
SEZIONE 1: IL GIOCO	7
CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE	7
1 AREA DI GIOCO	7
1.1 DIMENSIONI	7
1.2 SUPERFICIE DI GIOCO	7
1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO	7
1.4 ZONE ED AREE	7
1.5 CONDIZIONI CLIMATICHE	8
1.6 ILLUMINAZIONE	8
2 RETE E PALI	8
2.1 ALTEZZA DELLA RETE	8
2.2 STRUTTURA	8
2.3 BANDE LATERALI	8
2.4 ANTENNE	9
2.5 PALI	9
2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI	9
3 PALLONI	9
3.1 CARATTERISTICHE	9
3.2 UNIFORMITA' DEI PALLONI	9
3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI	10
CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI	11
4 SQUADRE	11
4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA	11
4.2 POSIZIONE DELLE SQUADRE	11
4.3 EQUIPAGGIAMENTO	11
4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO	11
4.5 OGGETTI VIETATI	11
5 RESPONSABILI DELLA SQUADRA	12
5.1 CAPITANO	12
CAPITOLO TERZO – FORMULA DI GIOCO	13
6 ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA	13
6.1 ACQUISIRE UN PUNTO	13
6.2 VINCERE UN SET	13
6.3 VINCERE LA GARA	13
6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA	13

7	STRUTTURA DEL GIOCO	14
7.1	IL SORTEGGIO	14
7.2	IL RISCALDAMENTO UFFICIALE	14
7.3	FORMAZIONE DELLA SQUADRA	14
7.4	POSIZIONI	14
7.5	FALLI DI POSIZIONE	14
7.6	ORDINE DI SERVIZIO	14
7.7	FALLI DI ROTAZIONE	15

CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO	16
--	-----------

8	SITUAZIONI DI GIOCO	16
8.1	PALLA IN GIOCO	16
8.2	PALLA FUORI GIOCO	16
8.3	PALLA “DENTRO”	16
8.4	PALLA “FUORI”	16
9	GIOCARE LA PALLA	16
9.1	TOCCHI DI SQUADRA	16
9.2	CARATTERISTICHE DEL TOCCO	17
9.3	FALLI DI TOCCO DI PALLA	17
10	PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE	17
10.1	PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE	17
10.2	PALLA CHE TOCCA LA RETE	18
10.3	PALLA IN RETE	18
11	GIOCATORE A RETE	18
11.1	PASSAGGIO OLTRE LA RETE	18
11.2	PENETRAZIONE NELLO SPAZIO OPPOSTO, CAMPO E/O ZONA LIBERA	18
11.3	CONTATTO CON LA RETE	18
11.4	FALLI DEL GIOCATORE A RETE	18
12	SERVIZIO	19
12.1	PRIMO SERVIZIO DEL SET	19
12.2	ORDINE DI SERVIZIO	19
12.3	AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO	19
12.4	ESECUZIONE DEL SERVIZIO	19
12.5	VELO	20
12.6	FALLI DURANTE IL SERVIZIO	20
13	COLPO DI ATTACCO	20
13.1	CARATTERISTICHE DEL COLPO DI ATTACCO	20
13.2	FALLI DI ATTACCO	20
14	MURO	20
14.1	MURARE	20

14.2	TOCCO DI MURO	21
14.3	MURARE NELLO SPAZIO AVVERSAIO	21
14.4	MURO E TOCCHI DI SQUADRA	21
14.5	MURARE IL SERVIZIO	21
14.6	FALLI DI MURO	21

CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI 22

15	INTERRUZIONI	22
15.1	NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI	22
15.2	SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI	22
15.3	RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI	22
15.4	TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI	22
15.5	RICHIESTE IMPROPRIE	22
16	RITARDI DI GIOCO	23
16.1	TIPI DI RITARDI	23
16.2	SANZIONI PER I RITARDI	23
17	INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO	23
17.1	INFORTUNIO/MALATTIA	23
17.2	INTERFERENZE ESTERNE	24
17.3	INTERRUZIONI PROLUNGATE	24
18	INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI	24
18.1	INTERVALLI	24
18.2	CAMBIO DEI CAMPI	24

CAPITOLO SESTO – CONDOTTA DEI PARTECIPANTI 25

19	REQUISITI DEL COMPORTAMENTO	25
19.1	CONDOTTA SPORTIVA	25
19.2	FAIR PLAY	25
20	CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI	25
20.1	LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	25
20.2	CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE	25
20.3	SCALA DELLE SANZIONI	26
20.4	CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET	26
20.5	SOMMARIO DELLE CONDOTTE SCORRETTE E DEI CARTELLINI USATI	

SEZIONE 2: GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITA' E SEGNALETICA UFFICIALE 27

CAPITOLO SETTIMO – ARBITRI 27

21	COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE	28
21.1	COMPOSIZIONE	28
21.2	PROCEDURE	28

22	PRIMO ARBITRO	29
	22.1 POSIZIONE	29
	22.2 COMPETENZE	29
	22.3 RESPONSABILITA'	29
23	SECONDO ARBITRO	30
	23.1 POSIZIONE	30
	23.2 COMPETENZE	30
	23.3 RESPONSABILITA'	30
24	SEGNAPUNTI	31
	24.1 POSIZIONE	31
	24.2 RESPONSABILITA'	31
25	ASSISTENTE DEL SEGNAPUNTI	31
	25.1 POSIZIONE	31
	25.2 RESPONSABILITA'	31
26	GIUDICI DI LINEA	32
	26.1 POSIZIONE	32
	26.2 RESPONSABILITA'	32
27	GESTI UFFICIALI	33
	27.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI	33
	27.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA	33

SEZIONE 3: FIGURE	34
--------------------------	-----------

F1	– Area di gioco	35
F2	– Il terreno di gioco	35
F3	– Disegno della rete	36
F4a	– Palla che attraversa il piano verticale della rete verso il campo avversario	36
F4b	– Palla oltrepassa piano verticale della rete verso la zona libera avversaria	37
F5	– Velo	37
F6	– Muro effettivo	38
F7	– Deterrenti e sanzioni	38
	F7a - Scala delle sanzioni per condotta scorretta	38
	F7b - Ritardi di gioco e sanzioni	39
F8	– Posizioni del collegio arbitrale e dei loro assistenti	39
F9	– Segnaletica ufficiale degli Arbitri	40
F10	– Segnaletica ufficiale dei Giudici di linea	48



CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Il Beach Volley è uno sport giocato da due squadre ciascuna composta da due giocatori su un campo di sabbia diviso da una rete.

La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (compreso il tocco di muro).

Nel Beach Volley la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto (Rally Point System). Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire. Il giocatore al servizio deve alternarsi ogni qualvolta ciò accade.

CAPITOLO PRIMO

INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

1. AREA DI GIOCO

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

1.1 DIMENSIONI

- 1.1.1 Il terreno di gioco è un rettangolo di m 16 x 8, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte.
Lo spazio di gioco libero, è quello sopra l'area di gioco, e deve essere libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero sopra la superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri.
- 1.1.2 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare da un minimo di 5 metri fino ad un massimo di 6 metri dalle linee laterali/ 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 composta da sabbia livellata, piana ed uniforme, priva di pietrisco, conchiglie ed ogni altra cosa che possa rappresentare rischio di tagli o infortuni agli atleti.
- 1.2.2 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la sabbia deve avere una stratificazione e profondità di almeno 40 cm e composta di granelli finemente compatti.**
- 1.2.3 La superficie sabbiosa non deve costituire alcun pericolo di infortunio ai giocatori.
- 1.2.4 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la sabbia deve essere filtrata e setacciata per privarla di ogni particella pericolosa. Nel contempo, essa non dovrà essere così fine da divenire polverosa ed attaccarsi alla pelle.,**
- 1.2.5 **Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB è raccomandato un telone per ricoprire il campo centrale in caso di pioggia.**

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

- 1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Devono essere di un colore che contrasti con quello della sabbia.
- 1.3.2 Linee del campo
Due linee laterali e due di fondo campo delimitano il terreno di gioco. Non c'è linea centrale. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.
Le linee del campo devono essere delle fettucce di materiale resistente ed ogni punto di ancoraggio esposto deve essere costituito da materiale soffice e flessibile.

1.4 ZONE ED AREE

- Attorno al campo di gioco c'è solo la zona di servizio e la zona libera.
- 1.4.1 La zona di servizio è un'area di 8 m. di larghezza oltre la linea di fondo campo che si estende fino al termine della zona libera.

1.5 CONDIZIONI CLIMATICHE

Le condizioni climatiche non devono costituire un pericolo di infortunio per gli atleti.

1.6 ILLUMINAZIONE

Per le competizioni ufficiali internazionali giocate in notturna, l'illuminazione sull'area di gioco deve essere compresa fra 1000 e 1500 lux, misurata ad 1 metro dalla superficie di gioco.

2. RETE E PALI

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

- 2.1.1 La rete è posta verticalmente esattamente nel mezzo del terreno di gioco, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne.
Nota: l'altezza della rete può variare a seconda del gruppo di età come di seguito illustrato:

Gruppo di età	Donne	Uomini
16 anni e inferiore	2,24 m	2,24 m
14 anni e inferiore	2,12 m	2,12 m
12 anni e inferiore	2,00 m	2,00 m

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

2.2 STUTTURA

La rete è lunga 8,5 metri e misura 1 metro (+/- 3 cm) di larghezza quando è tesa e piazzata in asse col centro del campo.

E' composta di maglie quadrate di 10 cm di lato. Nella sua parte superiore e inferiore è cucita una doppia banda di tela larga 7÷10 cm per tutta la sua lunghezza di colore preferibilmente blue o altro colore brillante. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la 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 sempre di 7÷10 cm, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali. E' possibile apporre pubblicità sulle bande orizzontali.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, può essere usata una rete di 8,0 m rete con maglie più piccole e con pubblicità posizionata nella zona tra la fine della rete ed il palo, a condizione che il campo visivo per atleti e ufficiali di gara sia preservata. Pubblicità può essere stampata sulle voci di cui sopra, secondo le normative FIVB.

2.3 BANDE LATERALI

Due bande colorate di 5 cm di larghezza (la stessa larghezza delle linee perimetrali del campo di gioco) e lunghe 1 metro sono fissate verticalmente sulla rete e poste

esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono considerate come facenti parte della rete.

La pubblicità è permessa anche su queste bande.

2.4 ANTENNE

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale similare, di metri 1,80 di lunghezza e di mm 10 di diametro.

Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.

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

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

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete devono essere alti 2,55 metri preferibilmente regolabili. Sono posti ad uguale distanza di $0,7 \div 1,00$ metri oltre ciascuna linea laterale.

Nelle competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, i pali sono posizionati ad 1 metro dalle linee laterali.

2.5.2 Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi.

Non devono costituire causa di pericolo o di impedimenti e devono essere ricoperti di imbottitura.

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 che non assorba umidità e che sia utilizzabile anche sotto la pioggia.

Il pallone deve avere al suo interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.

L'approvazione del materiale sintetico da cui è costituito è determinato dalle regolamentazioni FIVB.

Colore: chiaro o una combinazione di colori.

Circonferenza: $66 \div 68$ cm

Peso: $260 \div 280$ grammi.

Pressione interna: da 0,175 a 0,225 Kg/cm² (171 a 221 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITA' DEI PALLONI

Tutti i palloni utilizzati durante un incontro debbono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

Le competizioni ufficiali e mondiali FIVB debbono essere giocate con palloni omologati FIVB, a meno di deroga della FIVB stessa.

3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB debbono essere utilizzati tre palloni. In questo caso sei raccattapalle saranno posizionati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro a ciascun arbitro.

CAPITOLO SECONDO PARTECIPANTI

4. SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 4.1.1 Una squadra si compone esclusivamente di 2 giocatori.
- 4.1.2 Soltanto i due giocatori iscritti a referto possono prendere parte alla gara.
- 4.1.3 Uno dei due giocatori della squadra è il capitano e deve essere indicato nel referto.
- 4.1.4 **Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB non è previsto l'allenatore come pure ricevere indicazioni dall'esterno durante la gara.**

4.2 POSIZIONE DELLE SQUADRE

L'area riservata alle squadre (incluse 2 sedie per ciascuna squadra) deve essere a 5 m della linea laterale del campo e non meno di 3 m dal tavolo del segnapunti.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di un pantaloncino o di un costume da bagno. Una canotta o un top è opzionale se non diversamente specificato nella indizione del torneo. I giocatori possono indossare un cappello/copricapo.

- 4.3.1 **Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, gli atleti della stessa squadra devono indossare divise uniformi dello stesso colore e fattura, come da regolamento del Torneo. Le uniformi degli atleti devono essere pulite.**
- 4.3.2 Gli atleti devono giocare a piedi nudi a meno di autorizzazione da parte del 1° arbitro.
- 4.3.3 Le canotte dei giocatori (o i pantaloncini se sono autorizzati a giocare senza maglietta) devono essere numerate con 1 e 2.
 - 4.3.3.1 Il numero deve essere posto sul petto (o sul davanti del pantaloncino).
 - 4.3.3.2 I numeri devono essere di colore contrastante con quello della canotta e devono avere un'altezza minima di 10 cm. Il materiale con cui vengono formati i numeri devono avere una larghezza di almeno 1,5 cm.

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Se entrambe le squadre si presentano alla gara con canotte/magliette/top dello stesso colore, un sorteggio determinerà quale squadra deve cambiare colore.

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

- 4.4.1 a giocare con calzini e/o scarpe;
- 4.4.2 a cambiare le uniformi umide tra un set e l'altro a condizione che le nuove rispettino la regolamentazione del torneo e le regole FIVB.
- 4.4.3 Se richiesto da un atleta, il 1° Arbitro può autorizzarlo/la a giocare con una maglietta o con i pantaloni della tuta.

4.5 OGGETTI VIETATI

- 4.5.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o creare un vantaggio al giocatore.
- 4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a loro rischio.

5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA

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

5.1 CAPITANO

- 5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra:
 - a) firma il referto di gara;
 - b) rappresenta la sua squadra al sorteggio.
- 5.1.2 Durante la gara, solo il capitano è autorizzato a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco, nei 3 seguenti casi:
 - 5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco; se la spiegazione non lo soddisfa, egli deve immediatamente comunicare al 1° arbitro la sua decisione di accedere al “Protocollo di Protesta”;
 - 5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:
 - a) a cambiare la divisa o l'equipaggiamento;
 - b) a verificare il numero del giocatore al servizio;
 - c) a controllare la rete, i palloni, la superficie, etc.;
 - d) a riallineare le linee perimetrali del campo;
 - 5.1.2.3 per richiedere un “tempo di riposo”.
Nota: i giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare l'area di gioco.
- 5.1.3 AL TERMINE DELL'INCONTRO:
 - 5.1.3.1 Entrambi i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari. Il Capitano firma il referto a ratifica del risultato;
 - 5.1.3.2 Se il capitano precedentemente aveva richiesto un “Protocollo di Protesta” al 1° arbitro, e questo non si è risolto con successo quando si è verificato, avrà il diritto di scrivere una protesta ufficiale, registrandola sul referto alla fine dell'incontro.

CAPITOLO TERZO STRUTTURA 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 quando la palla cade a terra nel campo opposto;

6.1.1.2 quando la squadra avversaria commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra avversaria riceve una penalizzazione.

6.1.2 Fallo

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

6.1.2.1 se due o più falli sono commessi in momenti successivi, solo il primo di essi è sanzionato;

6.1.2.2 se due o più falli sono stati commessi da giocatori avversari contemporaneamente, l'arbitro sanziona un DOPPIO FALLO, e si fa rigiocare lo scambio.

6.1.3 Azione di gioco e azione di gioco completata

Una **azione di gioco** è la sequenza di **scambi** dal momento del colpo di servizio da parte del battitore fino a quando la palla non è fuori gioco. Una **azione completata** è la sequenza di **scambi** che hanno come risultato l'assegnazione di un punto.

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

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

6.2 VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 3^a decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno 2 punti. In caso di 20 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (22-20; 23-21; etc..)

6.3 VINCERE LA GARA

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

6.3.2 In caso di 1-1 pari, il 3^a set decisivo è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-2 per la gara e 0-21, 0-21 per ogni set.

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

- 6.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA, per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.
- Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, ogni qualvolta è previsto un sistema di “Pool Play”, la citata Regola 6.4 può essere soggetta a modifiche, come stabilito dal Regolamento FIVB per le modalità da seguire nei casi di rinuncia e squadra incompleta.**

7. FORMULA DEL GIOCO

7.1 IL 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.

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

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

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

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

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

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

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 3 minuti insieme a rete, altrimenti 5 minuti.

7.3 FORMAZIONI

7.3.1 Entrambi i giocatori delle squadre devono sempre essere in gioco.

7.4 POSIZIONI

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

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

7.5 FALLI DI POSIZIONE

7.5.1 NON ci sono falli di posizione.

7.6 ORDINE DI SERVIZIO

7.6.1 L'ordine di servizio è mantenuto durante tutto il set (così come determinato dal capitano immediatamente dopo il sorteggio).

7.6.2 Quando la squadra in ricezione guadagna il diritto a servire, i suoi giocatori “ruotano” di una posizione.

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

- 7.7.1 Si determina un fallo di rotazione quando non è rispettato l'ordine di servizio. La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio agli avversari.
- 7.7.2 Il segnapunti deve indicare correttamente l'ordine di servizio e correggere qualsiasi giocatore non corretto al servizio.

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 primo arbitro.

8.2 PALLA FUORI GIOCO

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

8.3 PALLA “DENTRO”

La palla è “dentro” quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione.

8.4 PALLA “FUORI”

La palla è “fuori” quando:

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

9. GIOCARE LA PALLA

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

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

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un tocco è qualsiasi contatto con la palla da parte di un giocatore che la sta giocando. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete. Se ne vengono effettuati di più, la squadra commette fallo di “QUATTRO TOCCHI”. Questi tocchi della squadra includono non solo tocchi intenzionali, ma anche contatti involontari con la palla.

9.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI

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

9.1.2 TOCCHI SIMULTANEI

Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

9.1.2.1

Quando due giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due tocchi (ad eccezione del muro).

Se entrambi gli atleti cercano la palla ma uno solo di essi la tocca, si considera un solo tocco.

La collisione tra giocatori, non costituisce fallo.

9.1.2.2 Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla rimane in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade “fuori”, è fallo della squadra schierata nel campo opposto.

9.1.2.3 Se due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando un contatto prolungato, il gioco continua.

9.1.3 TOCCO AGEVOLATO

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

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, interferenza con l’avversario etc.) può essere fermato o trattenuto dal compagno di squadra.

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 o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.
Eccezioni:

9.2.2.1 in azione di difesa, su ATTACCO POTENTE. In questo caso il contatto con la palla può essere momentaneamente esteso con le dita delle mani dall’alto in basso;

9.2.2.2 se due avversari toccano simultaneamente la palla, causando un contatto prolungato.

9.2.3 La palla può toccare varie parti del corpo, a condizione che tali contatti siano simultanei.

Eccezioni:

9.2.3.1 a muro, tocchi consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori, a condizione che avvengano nel corso della stessa azione;

9.2.3.2 al primo tocco di squadra, tranne che il tocco avvenga usando le dita (eccezione Regola 9.2.2.1), la palla può toccare consecutivamente varie parti del corpo, a condizione che i contatti abbiano luogo nella stessa azione.

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.

9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature/oggetti per toccare la palla entro l’area di gioco.

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata.
(Eccezioni: 9.2.2.1; 9.2.2.2).

9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

10. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:

- 10.1.1.1 inferiormente dalla banda superiore della rete;
- 10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- 10.1.1.3 superiormente dal soffitto o struttura (se c'è).
- 10.1.2 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:
 - 10.1.2.1 la palla, quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.
La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
- 10.1.3 La palla è "fuori" quando attraversa completamente il piano inferiore della rete.
- 10.1.4 Un giocatore, tuttavia, può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi completamente lo spazio inferiore della rete o lo spazio esterno alla zona di passaggio.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete, la palla può toccare la rete.

10.3 PALLA IN RETE

- 10.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi per squadra.
- 10.3.2 Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

11. GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

- 11.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca con il gioco dell'avversario, prima o durante l'ultimo colpo d'attacco.
- 11.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

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

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

11.3 CONTATTO CON LA RETE

- 11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo a condizione che non interferisca con il gioco.
- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco.
- 11.3.3 Se la palla inviata contro la rete, causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso, non è fallo.

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario.

- 11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio opposto sotto la rete.
- 11.4.3 Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro):
- toccando il bordo superiore della rete o la parte superiore dell'antenna, 80 cm , durante la sua azione di giocare la palla, oppure
 - prendendo a supporto la rete contemporaneamente al suo giocare la palla, oppure
 - creandosi un vantaggio rispetto all'avversario nel toccare la rete, oppure
 - facendo un'azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.

12. SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del corretto giocatore che si trova nella zona di servizio.

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

- 12.1.1 Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra determinata per sorteggio.

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

- 12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio trascritto nel referto.
- 12.2.2 Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:
- 12.2.2.1 quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che serviva prima, serve di nuovo;
- 12.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire ed il giocatore che non aveva servito l'ultima volta, servirà.

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza il servizio, dopo aver controllato che le squadre sono pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla e dietro la linea di fondo.

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 mano/i.
- 12.4.2 È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso scambiare la palla tra le mani.
- 12.4.3 Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo.
Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo. Non è fallo se la linea si muove a causa dello spostamento della sabbia causato dal servizio.
- 12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione del primo arbitro.
- 12.4.5 Il servizio effettuato prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.
- 12.4.6 Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato.

12.4.7 Non è permesso un altro tentativo di servizio.

12.5 VELO

12.5.1 Un giocatore della squadra al servizio non deve impedire agli avversari, di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla, per mezzo di un velo individuale.

12.5.2 Un giocatore della squadra al servizio effettua un velo se agita le braccia, salta o si muove lateralmente, durante l'esecuzione del servizio e per coprire la traiettoria della palla.

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio

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

12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio;

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio.

12.6.2 Falli di servizio dopo aver colpito la palla

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

12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa completamente il piano verticale della rete;

12.6.2.3 va "fuori";

12.6.2.4 passa sopra un velo.

13. COLPO DI ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DEL COLPO DI ATTACCO

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

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

13.1.3 Un giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (eccezione Regole 13.2.4, 13.2.5).

13.2 FALLI DI ATTACCO

13.2.1 Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario.

13.2.2 Un giocatore invia la palla "fuori".

13.2.3 Un giocatore completa un attacco con un tocco delle dita a mano aperta o se usa le punte delle dita, esse non sono rigide ed unite.

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

13.2.5 Un giocatore completa un attacco della palla utilizzando un palleggio con le dita a mani aperte, che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle. Eccezione quando effettua un passaggio al suo compagno.

14. MURO

14.1 MURARE

14.1.1 Il murare è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza

del contatto con la palla. Al momento, del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

14.1.2 Tentativo di muro

Un tentativo di muro è l'azione di murare senza toccare la palla.

14.1.3 Muro effettivo

Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro.

14.1.4 Muro collettivo

Un muro collettivo è eseguito da due giocatori vicini fra di loro, e diviene effettivo quando uno di loro tocca la palla.

14.2 TOCCO DI MURO

Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione. Questi sono contati come unico tocco di squadra. Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo.

14.3 MURARE NELLO SPAZIO AVVERSO

Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a quando l'avversario non ha effettuato il colpo di attacco.

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto della palla da parte del muro è conteggiato come un tocco di squadra. Pertanto, dopo il tocco di muro, la squadra ha diritto a soli due tocchi per rinviare la palla.

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che prima ha toccato la palla nel murato.

14.5 MURARE IL SERVIZIO

E' vietato murare la palla del servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello SPAZIO AVVERSO prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario.

14.6.2 Murare la palla nello spazio avverso al di fuori dell'antenna.

14.6.3 Un giocatore mura la palla proveniente dal servizio avversario.

14.6.4 Il muro invia la palla "fuori".

CAPITOLO QUINTO

INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI

15. INTERRUZIONI

Una interruzione è il tempo tra un'azione di gioco completata ed il fischio del primo arbitro che autorizza il servizio seguente.

Le uniche **interruzioni regolari di gioco** sono i Tempi di Riposo.

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

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

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

15.2.1 La richiesta di tempi di riposo di entrambe le squadre può susseguirsi nella stessa interruzione regolamentare.

15.2.2 Non ci sono sostituzioni

15.3 RICHIESTA DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

Le interruzioni regolamentari possono essere richieste solo dal capitano.

15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.4.1 La richiesta del tempo di riposo deve essere fatta mostrando il corrispondente segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. La durata dei tempi di riposo è di 30 secondi.

15.4.2 **Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, nei set 1 e 2, è prevista una ulteriore interruzione di 30 secondi, denominata "Technical Time-Out", che viene automaticamente assegnato quando la somma dei punti fatti dalle due squadre è uguale a 21 punti.**

15.4.3 Nel set decisivo (3°), non è previsto alcun "Tempo di Riposo Tecnico"; ogni squadra può richiedere solo un tempo di riposo della durata di 30 secondi.

15.4.4 Durante tutte le interruzioni regolamentari e negli intervalli tra i set, i giocatori devono recarsi nell'area a loro assegnata.

15.5 RICHIESTE IMPROPRIE

Tra le altre, è improprio richiedere un tempo di riposo:

15.5.1 nel corso di una azione di gioco, al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio;

15.5.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato;

15.5.3 dopo aver usufruito del tempo di riposo regolamentare.

15.5.4 Ogni richiesta impropria che non incide sul gioco o provoca ritardo sul gioco stesso, deve essere rigettata senza alcuna sanzione a meno che non abbia a ripetersi nel corso della stessa partita.

15.5.5 Ripetere una richiesta impropria nella stessa gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco.

16. RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

- 16.1.1 prolungare il tempo di riposo, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- 16.1.2 ripetere una richiesta impropria;
- 16.1.3 ritardare il gioco (12 secondi deve essere il massimo del tempo che può intercorrere tra la fine di uno scambio ed il fischio per il servizio successivo in normali condizioni di gioco);
- 16.1.4 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

- 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.
 - 16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
- 16.2.2 Il primo ritardo nella gara, da parte di un componente la squadra, è sanzionato con un "AVVERTIMENTO PER RITARDO".
- 16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, da parte di un componente la squadra nella stessa gara, costituisce fallo e sono sanzionati con una "PENALIZZAZIONE PER RITARDO": **un punto e servizio alla squadra avversaria.**
- 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO/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 l'entrata in campo dell'assistenza medica. Lo scambio verrà poi rigiocato.
- 17.1.2 Ad un giocatore infortunato/malato è concesso un tempo di recupero massimo di 5 minuti una sola volta nel corso della gara. L'arbitro può autorizzare l'entrata in campo dello staff medico accreditato per assistere l'atleta. Solo il 1° arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l'area di gioco senza alcuna sanzione. Quando il trattamento medico è concluso o non è possibile alcun trattamento medico, il gioco deve riprendere. Il 2° arbitro fischierà e chiederà al giocatore di riprendere il gioco. In quel momento, solo il giocatore può giudicare se è in grado di riprendere il gioco. Se il giocatore non recupera o non ritorna in campo al termine del tempo medico, la sua squadra è dichiarata incompleta. In casi estremi il medico della competizione può opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato.
Nota: Il tempo di recupero inizia quando il personale medico accreditato della competizione arriva in campo per prestare la sua opera al giocatore. Nel caso in cui il personale medico non sia disponibile, o nel caso in cui il giocatore scelga di essere

curato dal proprio medico personale, il tempo di recupero inizia da quando l'arbitro ha dato autorizzazione.

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se durante il gioco c'è una interferenza esterna, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il primo arbitro, l'organizzatore e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.
- 17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni la cui durata non superi le 4 ore in totale, la gara viene ripresa con il punteggio acquisito al momento dell'interruzione, sia che si continui sullo stesso campo, che si riprenda su un altro.
- 17.3.3 Nel caso in cui le interruzioni eccedano le 4 ore, la gara sarà rigiocata.

18. INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

- 18.1.1 Un intervallo è il tempo tra i set. Tutti gli intervalli durano 1 minuto.
Durante questo tempo, si procede al cambio dei campi (se necessario) ed alla registrazione sul referto dell'ordine di servizio della squadra.
Durante l'intervallo prima del set decisivo, gli arbitri effettuano un nuovo sorteggio in ottemperanza alla Regola 7.1.

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

- 18.2.1 Le squadre cambiano i campi ogni 7 punti (1° e 2° set), ed ogni 5 punti (3° set) giocati.
- 18.2.2 Durante i cambi campo le squadre devono cambiare campo immediatamente senza ritardo.
Se il cambio dei campi non viene effettuato al momento regolamentare, sarà effettuato appena ci si accorgerà dell'errore.
i Il punteggio maturato al momento dei cambi campo rimarrà lo stesso.

CAPITOLO SESTO CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

19. REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

19.1 CONDOTTA SPORTIVA

- 19.1.1 I partecipanti devono conoscere le “Regole Ufficiali del Beach Volley” e rispettarle.
- 19.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni degli arbitri con sportività, senza discutere.
In caso di dubbio, può essere richiesta spiegazione solo attraverso il capitano.
- 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 ufficiali, gli avversari, il proprio compagno di squadra e gli spettatori.
- 19.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara..

20. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

20.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Lievi condotte scorrette non sono soggette a sanzioni. E’ compito del primo arbitro evitare che le squadre arrivino al livello sanzionatorio.

Questo avviene in due fasi:

Fase 1: assegnando un avvertimento verbale attraverso il capitano;

Fase 2: mediante l'utilizzo del CARTELLINO GIALLO, assegnato ad un componente della squadra. Questo avvertimento ufficiale, non è di per sé una sanzione, ma viene dato simbolicamente al componente la squadra (e per estensione alla squadra) per indicargli che ha raggiunto il livello sanzionatorio per il proseguo della partita. Viene registrato nel referto, ma non ha conseguenze immediate.

20.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta da parte di un componente la squadra nei confronti degli ufficiali di gara, avversari, proprio compagno di squadra o spettatori, è classificata in tre categorie in relazione alla gravità delle offese.

- 20.2.1 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.
- 20.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatorie, compresa qualsiasi azione di disprezzo.
- 20.2.3 Aggressione: effettivo attacco fisico o **comportamento aggressivo o minaccioso.**

20.3 SCALA DELLE SANZIONI

Secondo il giudizio del 1° arbitro dipendente dalla gravità dei comportamenti, le sanzioni che vengono assegnate e trascritte nel referto sono: **Penalizzazione, Espulsione o Squalifica.**

20.3.1 Penalizzazione

Per comportamento maleducato o singola ripetizione di un comportamento maleducato nello stesso set da parte dello stesso giocatore. Nelle prime due occasioni, la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria. Una terza condotta maleducata nello stesso set, è sanzionata con l'espulsione. Le sanzioni per comportamento maleducato possono, tuttavia, essere assegnate allo stesso giocatore in eventuali successivi set.

20.3.2 Espulsione

La prima condotta offensiva è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore che viene sanzionato deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set.

20.3.3 Squalifica

Il primo attacco fisico o la prima aggressione implicita o minacciata è sanzionato/a con la squalifica. Il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per la gara.

La CONDOTTA SCORRETTA è sanzionata come indicato nella scala delle sanzioni.

20.4 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET.

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla scala delle sanzioni e le sanzioni vengono applicate nel set seguente.

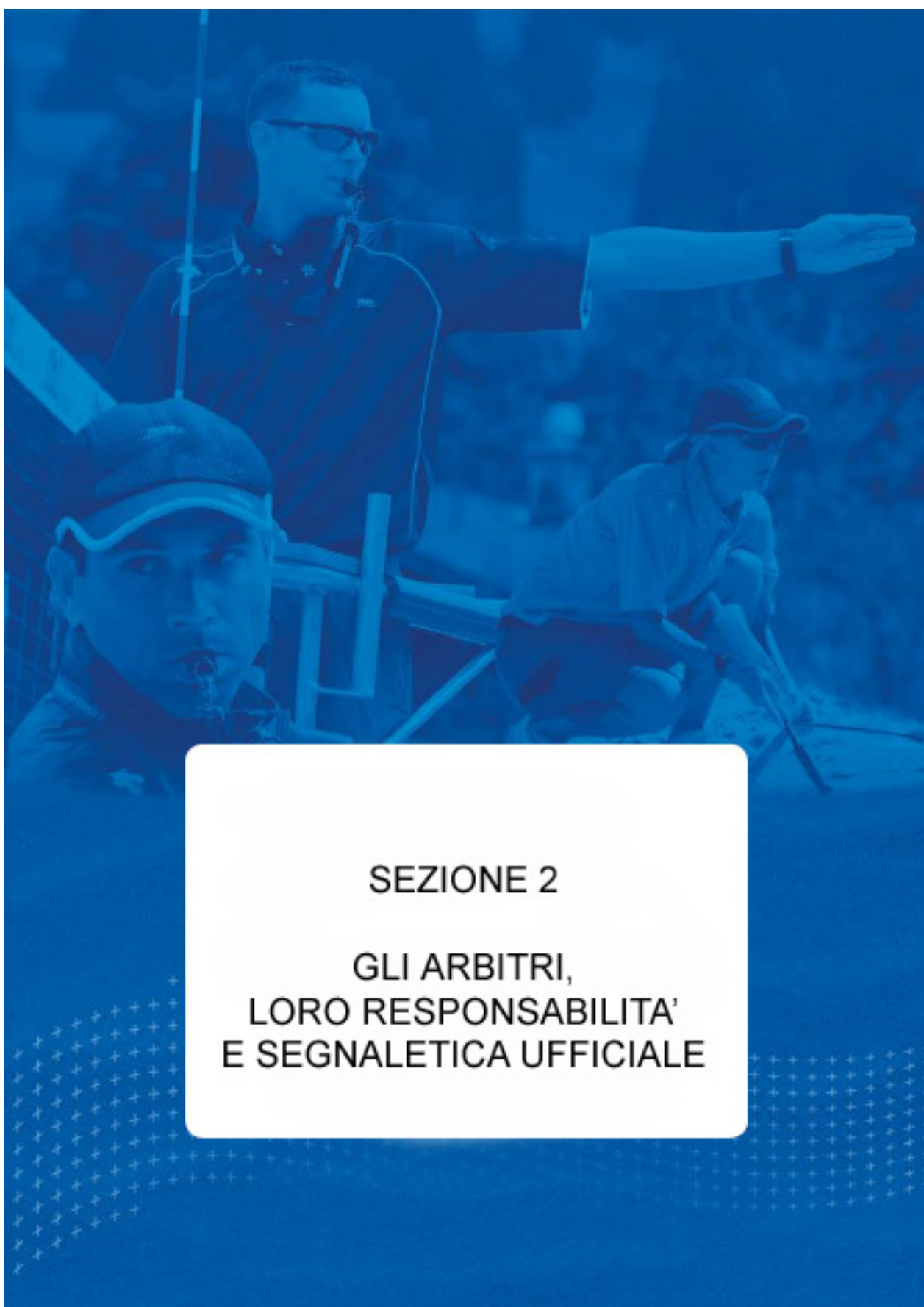
20.5 SINTESI DELLA CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

Avvertimento: nessuna sanzione – Fase 1: avvertimento verbale
Fase 2: mostrare Cartellino giallo

Penalizzazione: sanzione – mostrare Cartellino rosso

Espulsione: sanzione – mostrare Cartellino rosso e Cartellino giallo insieme

Squalifica: sanzione – mostrare Cartellino rosso e Cartellino giallo separatamente



SEZIONE 2

GLI ARBITRI,
LORO RESPONSABILITA'
E SEGNALETICA UFFICIALE

CAPITOLO 7 ARBITRI

21. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

21.1 COMPOSIZIONE

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

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

La loro posizione è indicata nella Figura 8

In competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatorio un assistente del segnapunti.

21.2 PROCEDURE

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

21.2.1.1 il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio allo scambio di gioco;

21.2.1.2 il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dello scambio se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

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

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

21.2.3.1 Se il fallo è fischiato dal primo arbitro, egli dovrà indicare nell'ordine:

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

Il secondo arbitro seguirà la segnaletica del primo arbitro ripetendola.

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

- a) la natura del fallo;
- b) il giocatore che ha commesso il fallo (se necessario),
- c) la squadra al servizio, seguendo la segnaletica del primo arbitro.

In questo caso, il primo arbitro non dovrà segnalare **né la natura del fallo né il giocatore che ha commesso il fallo, ma solo la squadra al servizio.**

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

- a) la natura del fallo;
- b) i giocatori in fallo (se necessario);
- c) la squadra al servizio come indicato dal primo arbitro.

22. PRIMO ARBITRO

22.1 POSIZIONE

Il primo arbitro svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dalla parte opposta del segnapunti. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete.

22.2 COMPETENZE

- 22.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui componenti le 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 queste siano sbagliate.
Egli può sostituire un componente il collegio arbitrale, che non sta eseguendo correttamente la sua funzione.
- 22.2.2 Egli controlla anche l'operato dei raccattapalle.
- 22.2.3 Egli ha il potere di decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate nelle Regole.
- 22.2.4 Egli non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.
Tuttavia, su richiesta del capitano, il primo arbitro deve fornire spiegazione sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui si è basata la sua decisione.
Se il capitano non è d'accordo con le spiegazioni e protesta ufficialmente, il primo arbitro deve autorizzare l'inizio del Protocollo di Protesta.
- 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:
- 22.3.1.1 ispeziona le condizioni dell'area di gioco, i palloni e le altre attrezzature;
 - 22.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;
 - 22.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.
- 22.3.2 Durante la gara, il primo arbitro è autorizzato:
- 22.3.2.1 a comunicare gli avvertimenti alle squadre;
 - 22.3.2.2 a sanzionare le condotte scorrette e i ritardi di gioco;
 - 22.3.2.3 a decidere su:
 - a) i falli del giocatore a servizio, compreso il velo;
 - b) i falli di tocco di palla;
 - c) i falli sopra la rete, e i falli di tocco di rete, principalmente dalla parte dell'attaccante;
 - d) la palla che oltrepassa completamente lo spazio sotto la rete.
- 22.3.3 Alla fine della gara, egli controlla il referto e lo firma.

23. SECONDO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

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

23.2 COMPETENZE

- 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, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.
- 23.2.3 Controlla l'operato del/i segnapunti.
- 23.2.4 Riferisce al primo arbitro di ogni condotta scorretta.
- 23.2.5 Autorizza i tempi di riposo, i cambi di campo, ne controlla durata e respinge le richieste improprie.
- 23.2.6 Controlla il numero dei tempi di riposo utilizzati da ciascuna squadra e segnala al primo arbitro ed ai giocatori il completamento del tempo di riposo usufruito in quel set.
- 23.2.7 In caso di infortunio di un giocatore, il secondo arbitro autorizza e assiste nella gestione della sospensione.
- 23.2.8 Durante la gara controlla che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.
- 23.2.9 Effettua il sorteggio tra il 2° ed il 3° set, se necessario. Egli deve poi trasmettere le informazioni necessarie al segnapunti.

23.3 RESPONSABILITA'

- 23.3.1 All'inizio di ogni set, e quando si rende necessario, il secondo arbitro controlla l'operato del segnapunti e controlla che il giocatore corretto al servizio sia in possesso della palla.
- 23.3.2 Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
 - 23.3.2.1 l'interferenza nella penetrazione nel campo opposto e dello spazio sotto la rete;
 - 23.3.2.2 il contatto falloso del giocatore con la rete primariamente dalla parte del muro e con l'antenna situata dalla sua parte;
 - 23.3.2.3 il contatto della palla con un oggetto esterno;
 - 23.3.2.4 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato, incluso durante il servizio;
 - 23.3.2.5 il contatto della palla con la sabbia quando il primo arbitro non è nella posizione per poter vederlo;
 - 23.3.2.6 la palla recuperata completamente dal lato dell'avversario sotto rete.
- 23.3.3 Al termine della gara, egli controlla firma il referto.

24. SEGNAPUNTI

24.1 POSIZIONE

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

24.2 RESPONSABILITA'

Il segnapunti compila il referto secondo le Regole, in collaborazione con il secondo arbitro.

Egli utilizza un segnale acustico o altro dispositivo audio per comunicare delle irregolarità o dare un segnale agli arbitri sulla base delle sue responsabilità.

24.2.1 Prima della gara e del set, il segnapunti:

24.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, secondo le modalità previste e raccoglie le firme dei capitani;

24.2.1.2 registra l'ordine di servizio di ogni squadra.

24.2.2 Durante la gara, il segnapunti:

24.2.2.1 registra i punti acquisiti;

24.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala eventuali errori prima dell'esecuzione dello stesso;

24.2.2.3 registra i tempi di riposo, ne controlla il numero e informa il secondo arbitro;

24.2.2.4 segnala agli arbitri le improprie richieste dei tempi di riposo;

24.2.2.5 comunica agli arbitri i cambi di campo e la fine dei set;

24.2.2.6 registra le sanzioni e le richieste improprie;

24.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo arbitro, come tempo medico, interruzioni prolungate, interferenze esterne, etc;

24.2.2.8 controlla gli intervalli tra i set;

24.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

24.2.3.1 registra il risultato finale;

24.2.3.2 in caso di reclamo, con l'autorizzazione del primo arbitro, scrive o permette di scrivere al capitano sul referto di gara, le annotazioni in relazione all'accaduto contestato;

24.2.3.3 dopo aver firmato, raccoglie la firma dei capitani le squadre e poi quella degli arbitri.

25. ASSISTENTE DEL SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

L'assistente del segnapunti esplica le sue funzioni seduto accanto al segnapunti stesso.

25.2 RESPONSABILITA'

Egli assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

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

25.2.1 Prima della gara e del set, l'assistente segnapunti:

25.2.1.1 controlla che tutte le informazioni del tabellone segnapunti siano corrette;

25.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:

25.2.2.1 indica l'ordine di servizio di ogni squadra mostrando il numero 1 o 2 corrispondente al giocatore che dovrà servire;

- 25.2.2.2 indica immediatamente, tramite l'utilizzo di un segnale acustico, qualsiasi errore agli arbitri;
- 25.2.2.3 gestisce il segnapunti manuale che si trova al tavolo del segnapunti;
- 25.2.2.4 controlla che tutti i segnapunti manuali riportino lo stesso punteggio;
- 25.2.2.5 fa partire e terminare il tempo del Tempo di Riposo Tecnico;
- 25.2.2.6 se necessario, fornisce il referto di gara di riserva al segnapunti.
- 25.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:
- 25.2.3.1 firma il referto.

26. GIUDICI DI LINEA

26.1 POSIZIONE

Nelle gare internazionali ufficiali è obbligatorio impiegare due giudici di linea. Essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ogni arbitro, diagonalmente a 1 o 2 metri dall'angolo. Ciascuno di loro controlla la linea di fondo campo e quella laterale dal proprio lato. **Nelle competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatorio avere quattro giudici di linea nelle gare di semifinale e finale.** Essi stanno in piedi nella zona libera, da 1 a 3 metri di ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.

26.2 RESPONSABILITA'

- 26.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm) per segnalare:
 - 26.2.1.1 la palla "dentro" e "fuori" ogni qualvolta la palla cade nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza. (Nota: la competenza della segnalazione è, in primis, del giudice di linea più vicino alla traiettoria della palla);
 - 26.2.1.2 la palla "fuori", che è stata toccata dalla squadra ricevente;
 - 26.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e il terzo tocco della squadra che supera la rete fuori dallo spazio di passaggio etc.;
 - 26.2.1.4 un giocatore (escluso il battitore) che si trovi fuori dal suo campo al momento del servizio;
 - 26.2.1.5 i falli di piede del giocatore al servizio;
 - 26.2.1.6 ogni contatto con gli 80 cm. di antenna dal proprio lato, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce con il gioco;
 - 26.2.1.7 la palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo avversario o tocca l'antenna dal proprio lato.
 - 26.2.1.8 il tocco del muro durante il gioco.
- 26.2.2 Su richiesta del primo arbitro, i giudici di linea debbono ripetere la segnalazione.

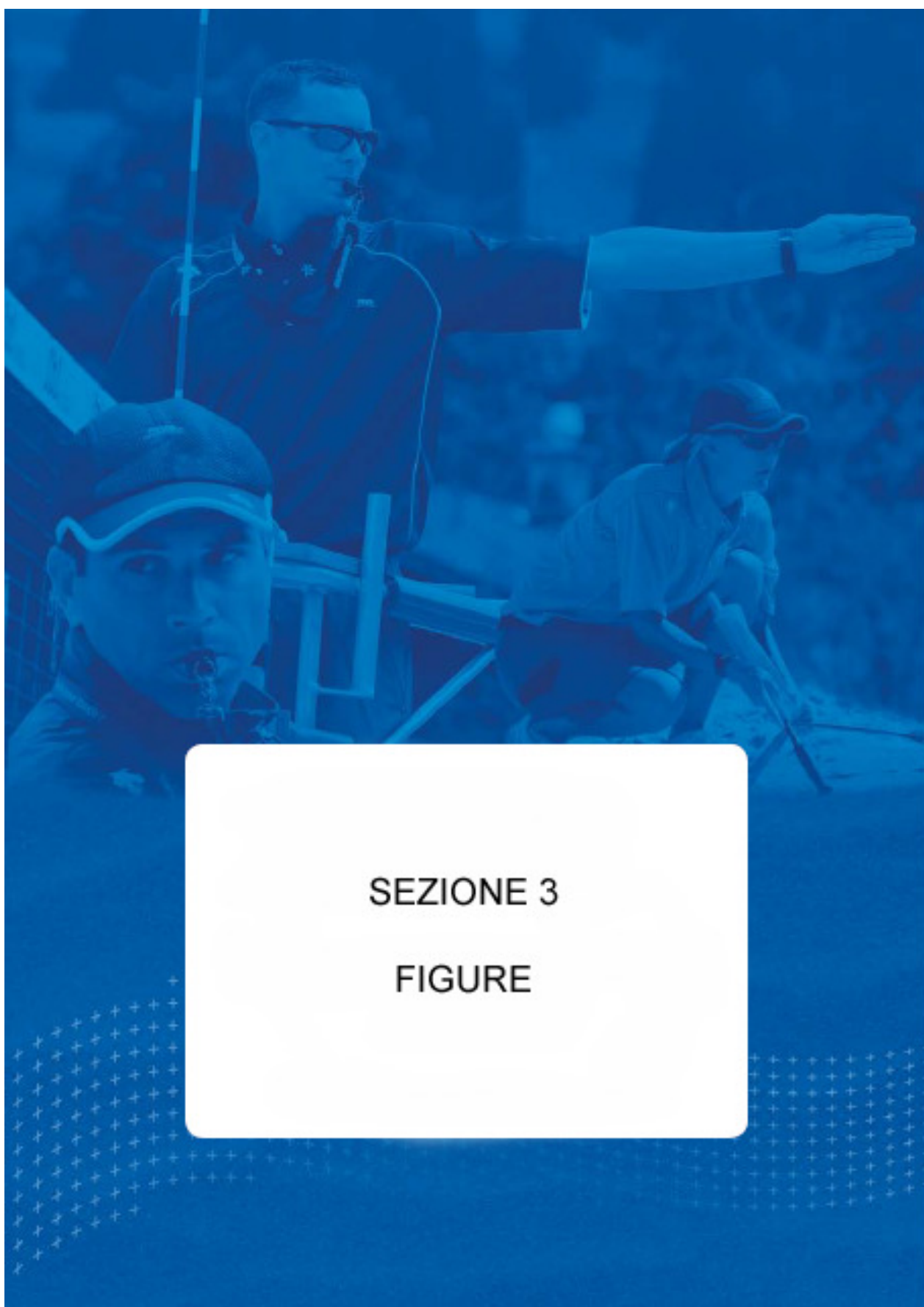
27. GESTI UFFICIALI

27.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali le ragioni del loro fischio (la natura del fallo fischiato o lo scopo della interruzione autorizzata). Il segnale deve essere mantenuto per un momento e, se è indicato con la mano, deve essere quella corrispondente al lato della squadra in fallo o che ha effettuato la richiesta.

27.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA

I giudici di linea debbono indicare, utilizzando la bandierina, la natura del fallo sanzionato e devono mantenerla per un breve lasso di tempo.



SEZIONE 3

FIGURE

Figura 1 – Area di Gioco

Regole collegate: 1;22.1;23.1;24.1;25.1;26.1

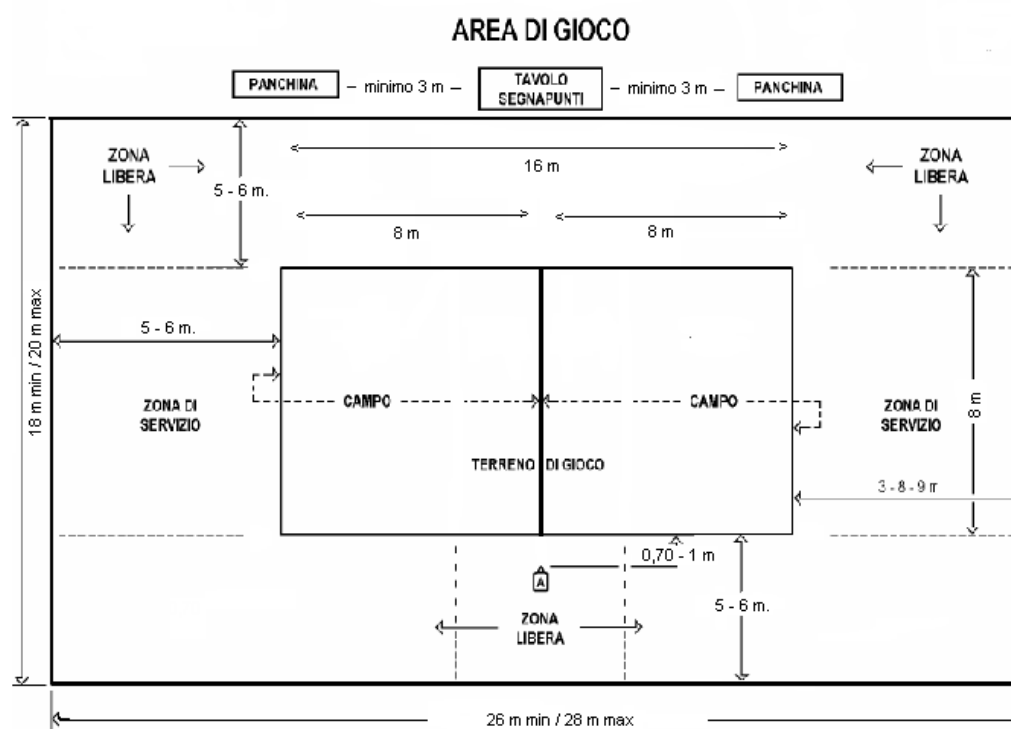


Figura 2 – Il terreno di gioco

Regole collegate: 1.1; 1,3, 2.5

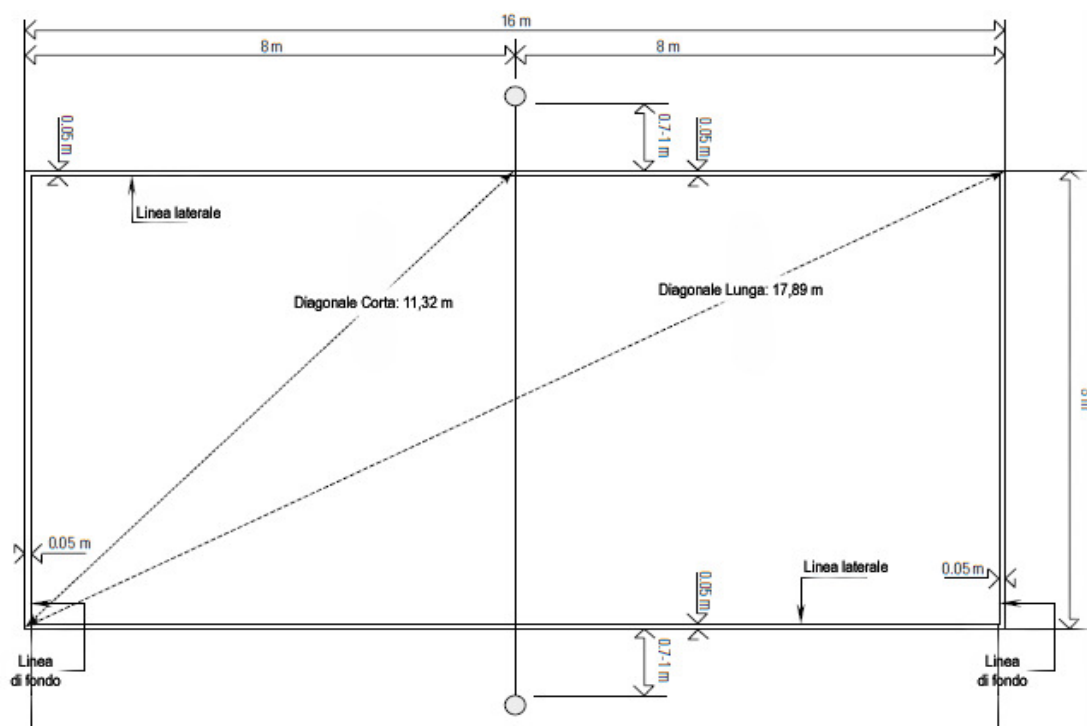


Figura 3 – Disegno della Rete
Regole collegate: 2; 8.4.3

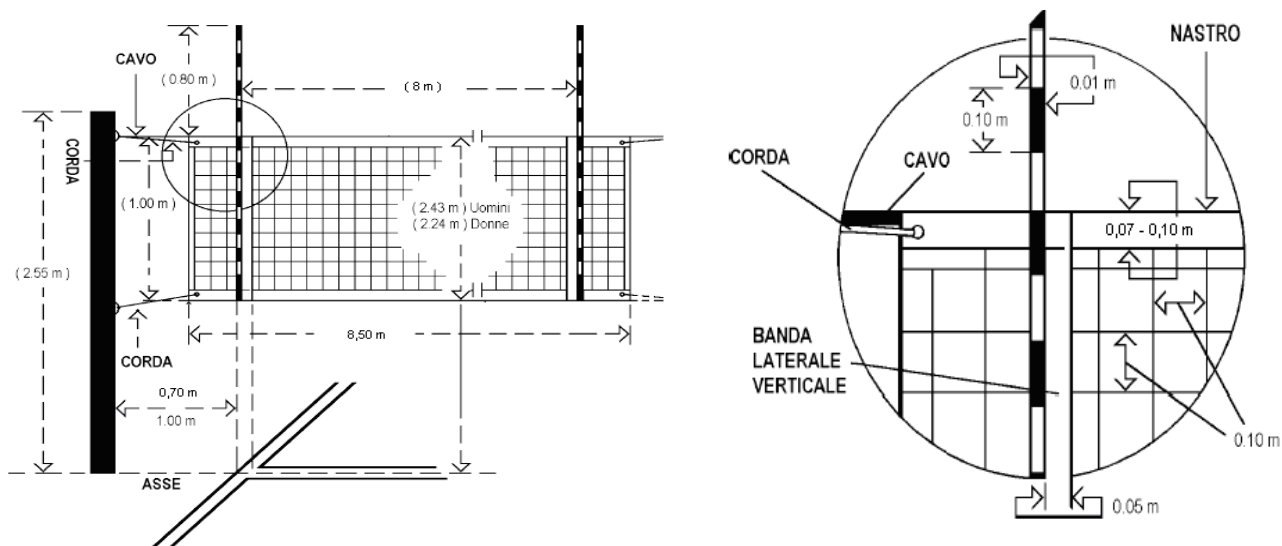


Figura 4a – Palla che attraversa il piano verticale della rete verso il campo avversario
Regole collegate: 8.4.3; 8.4.4; 8.4.5; 10.1.1; 23.3.2.4; 26.2.1.3; 26.2.1.7

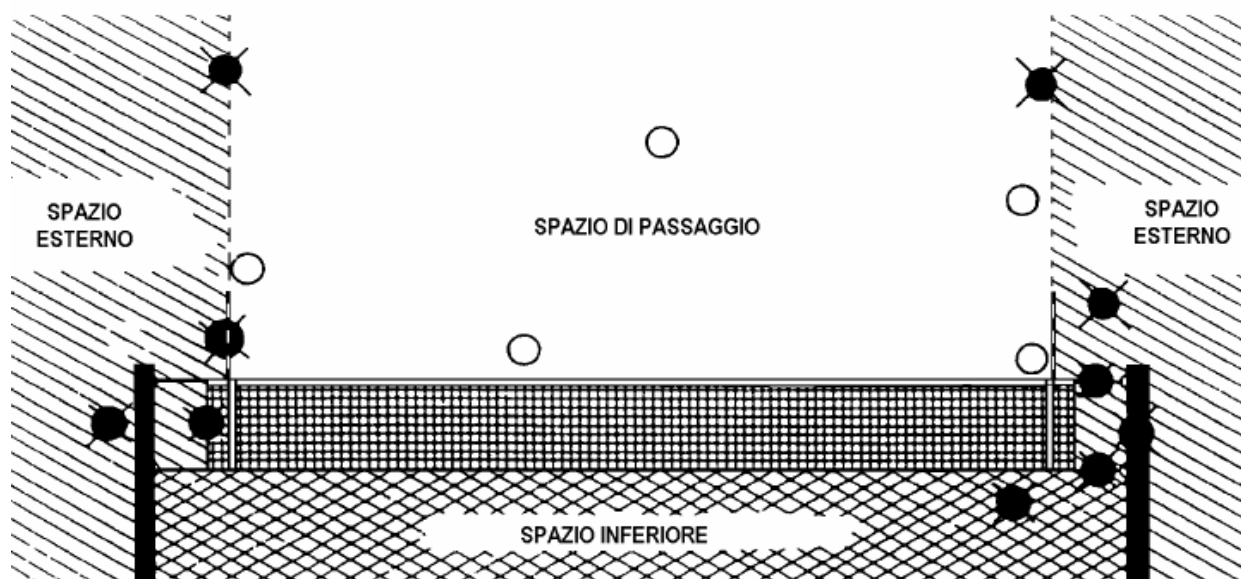


Figura 4b – Palla che oltrepassa il piano verticale della rete verso la zona libera avversario
 Regole collegate: 10.1.2; 10.2.1

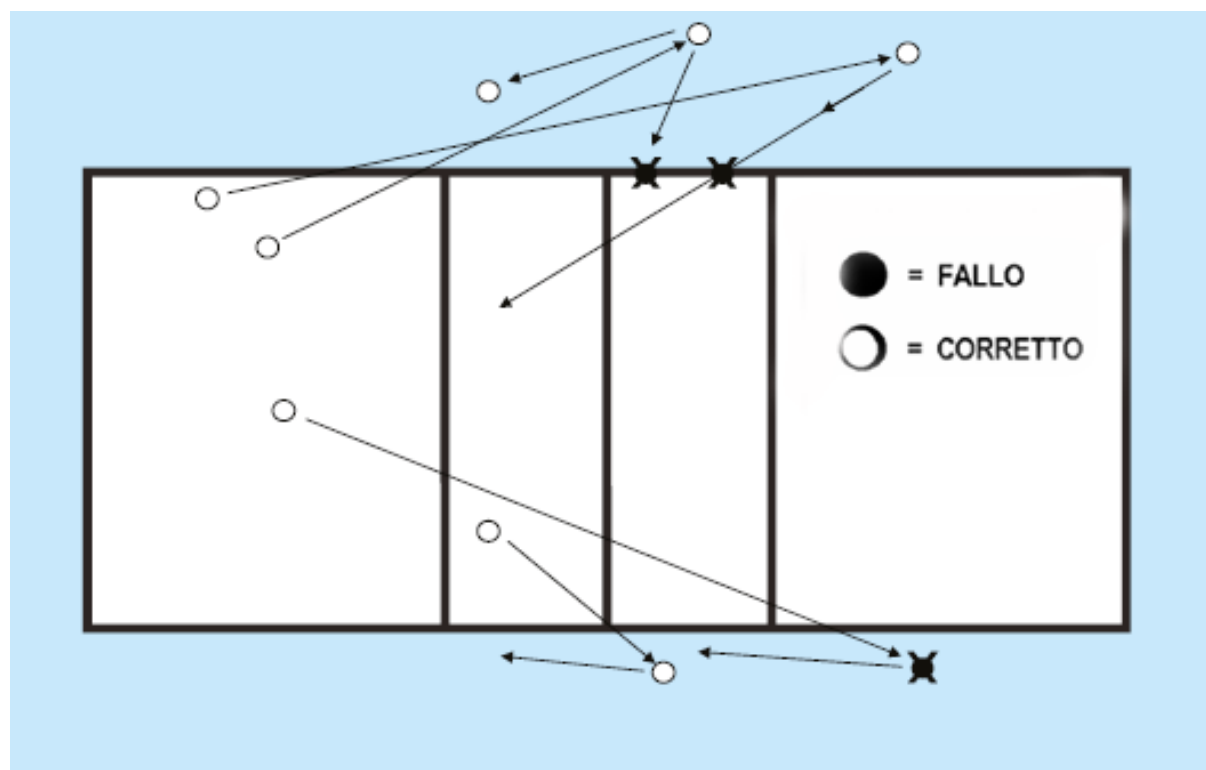


Figura 5 – Velo
 Regole collegate: 12.5.1; 12.5.2; 12.6.2.3; 22.3.2.3

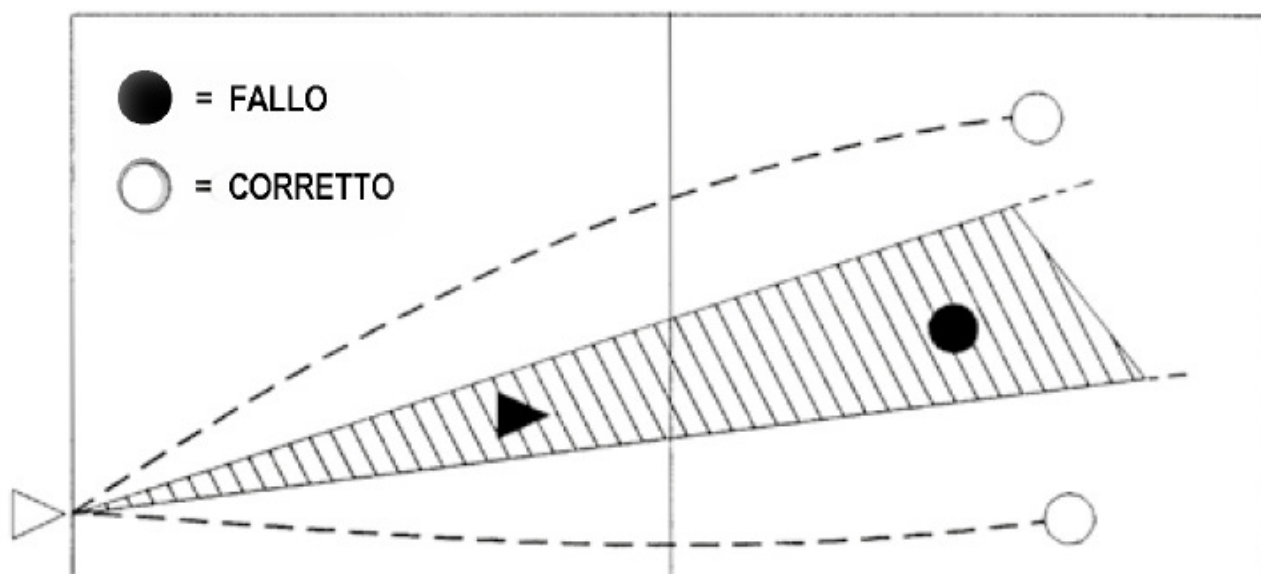


Figura 6 – Muro effettivo
Regole collegate: 14.1.3

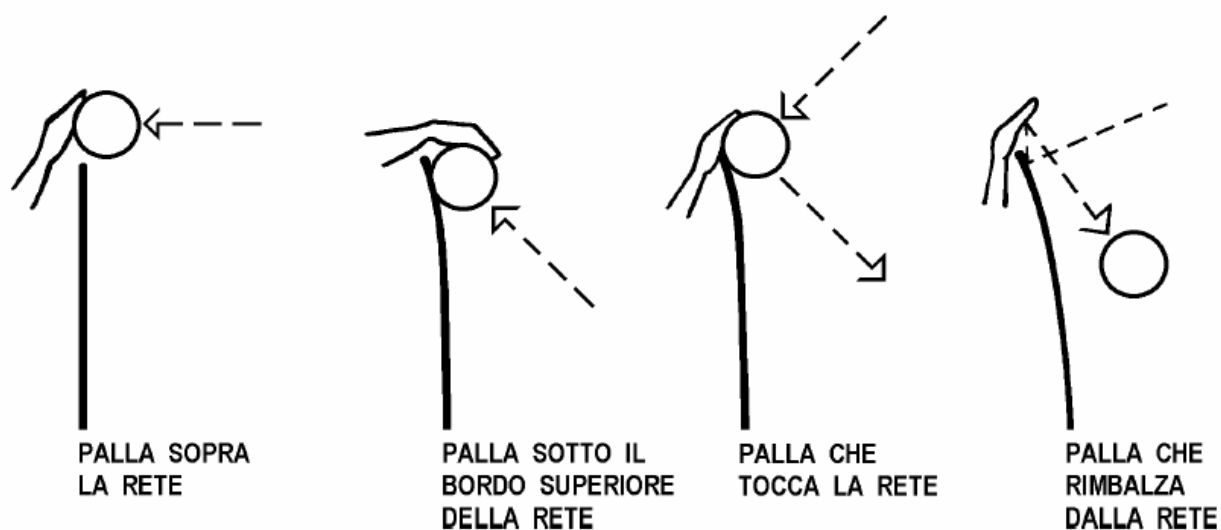


Figura 7a - Deterrenti e sanzioni: Scala delle sanzioni per condotta scorretta
Regole correlate: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIE	OCCASIONE	GIOCATORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZE
COMPORTAMENTO MALEUCATO (stesso set)	Primo	Qualsiasi giocatore	Penalizzazione	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria
	Secondo	Stesso giocatore	Penalizzazione	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria
	Terzo	Stesso giocatore	Espulsione	Rosso e Giallo insieme	Squadra dichiarata incompleta per il set
COMPORTAMENTO MALEUCATO (nuovo set)	Primo	Qualsiasi giocatore	Penalizzazione	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria
CONDOTTA OFFENSIVA	Primo	Qualsiasi giocatore	Espulsione	Rosso e Giallo insieme	Squadra dichiarata incompleta per il set
	Secondo	Stesso giocatore	Squalifica	Rosso e Giallo separatamente	Squadra dichiarata incompleta per la gara
AGGRESSIONE	Primo	Qualsiasi giocatore	Squalifica	Rosso e Giallo separatamente	Squadra dichiarata incompleta per la gara

Figura 7b: Deterrenti e sanzioni: Ritardi di gioco e sue sanzioni
 Regole collegate: 16.2.2; 16.2.3

CATEGORIE	OCCASIONE	GIOCATORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZE
RITARDO DI GIOCO	Primo	Qualsiasi giocatore della squadra	Avvertimento	Cartellino giallo	Prevenzione-nessuna penalità
	Secondo e successivi	Qualsiasi giocatore della squadra	Penalizzazione	Cartellino Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria

Figura 8 – Posizione del Collegio arbitrale e loro assistenti
 Regole collegate: 3.3; 21.1,22.1; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1

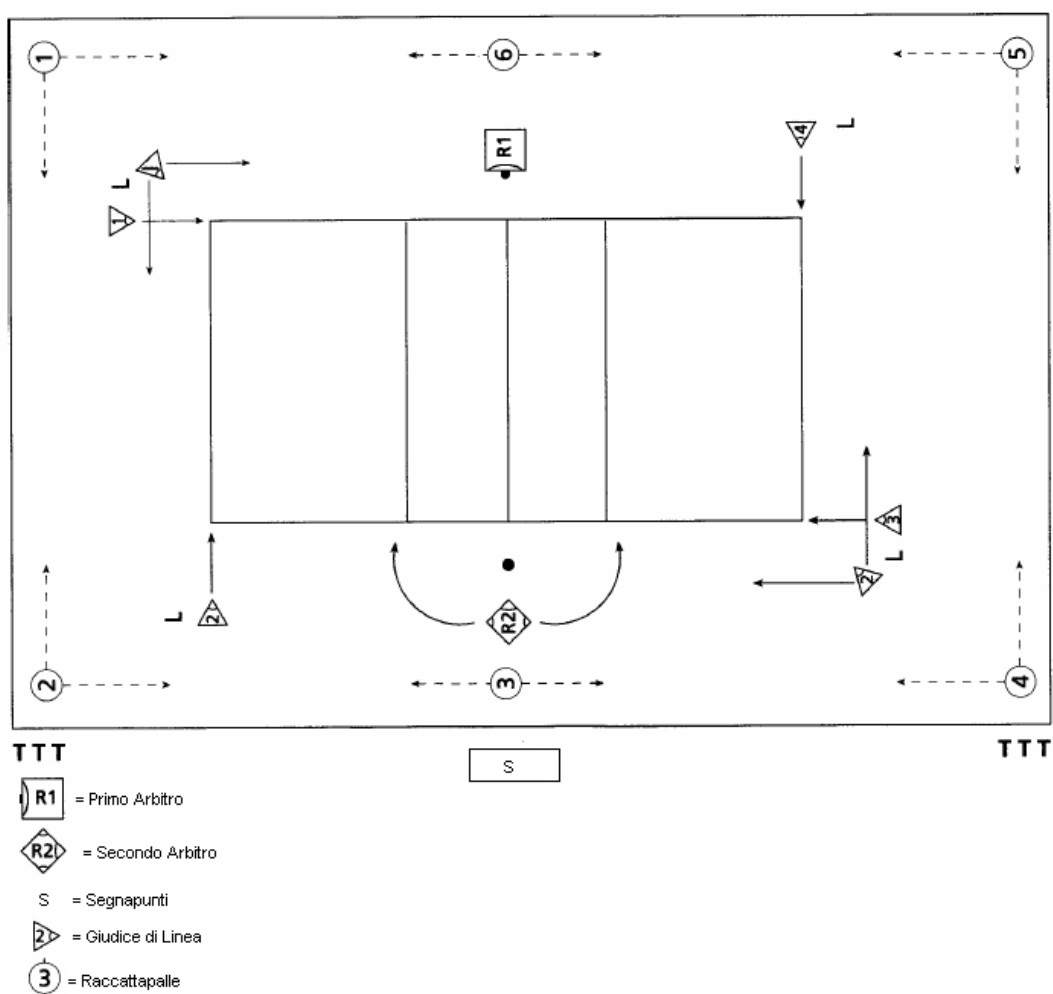


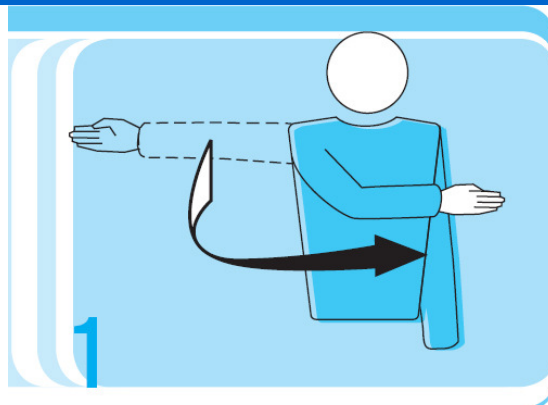
Figura 9 – Segnaletica arbitrale ufficiale

1 - AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio

P.

Reg. 12.3; 21.2.1.1

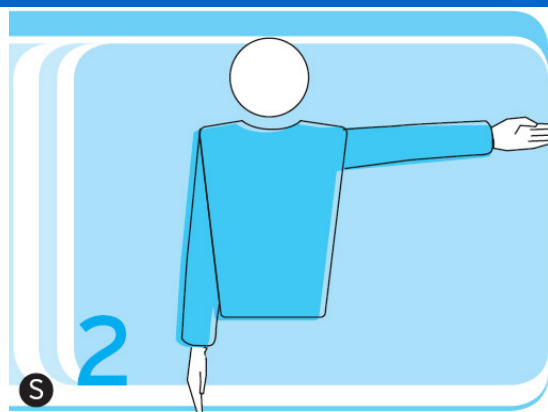


2 – SQUADRA AL SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio

P. S.

Reg.12.3; 21.2.3.1a;
21.2.3.2c; 21.2.3.3c

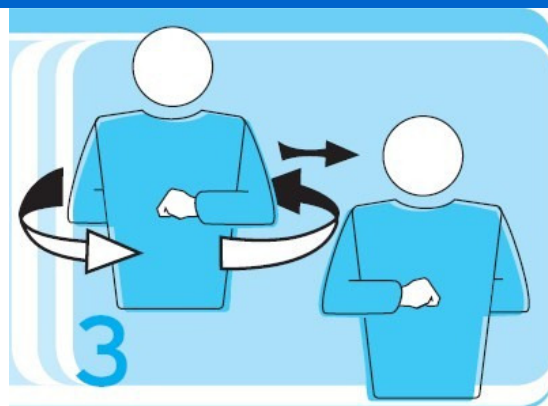


3 - CAMBIO DEI CAMPI

Portare gli avambracci in avanti e ruotarli attorno al corpo

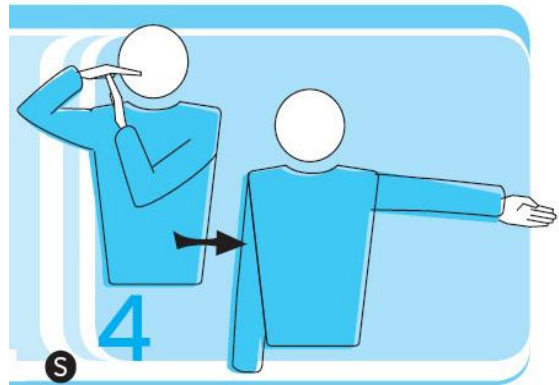
P. S.

Reg. 18.2, 23.2.5



4 - TEMPI 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.

Reg. 15 ; 23.2.5

5 - AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA

Mostrare un cartellino giallo per avvertimento

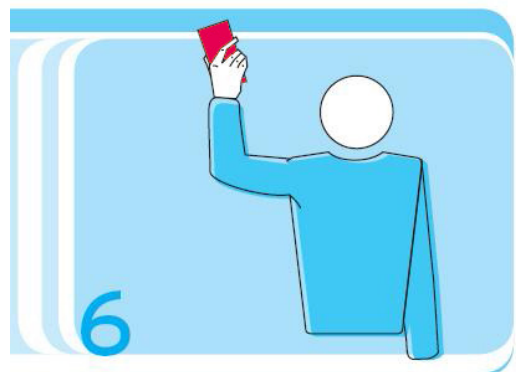


P.

Reg. 20.1; 20.5

6 - PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA

Mostrare un cartellino rosso per la penalizzazione



P.

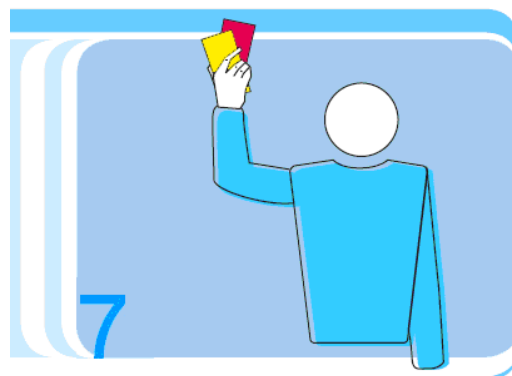
Reg. 20.3.1, 20.5

7 – ESPULSIONE

Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per la espulsione

P.

Reg. 20.3.2; 20.5

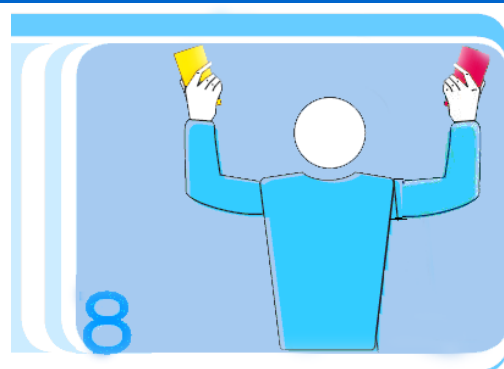


8 – SQUALIFICA

Mostrare entrambi i cartellini in mani diverse per la squalifica

P.

Reg. 20.3.3; 20.5

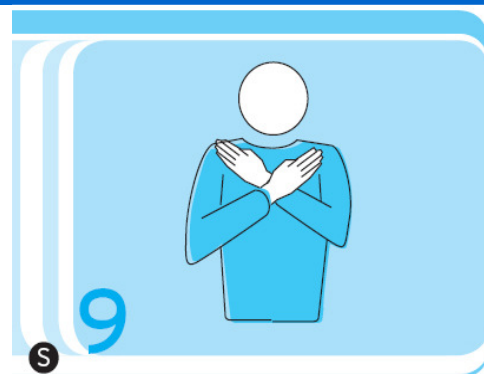


9 – FINE DEL SET (O GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte

P. S.

Reg. 6.2; 6.3

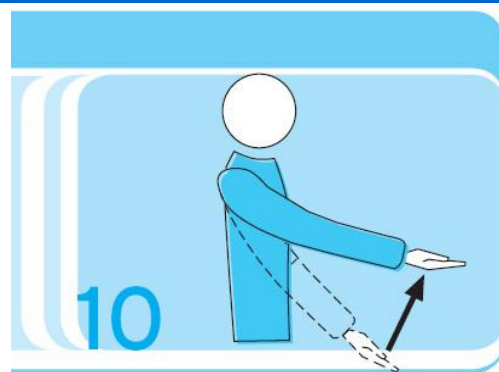


10 - PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

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

P.

Reg. 12.4.1



11 - RITARDO AI SERVIZIO

Mostrare cinque dita
divaricate

P.

Reg. 12.4.4

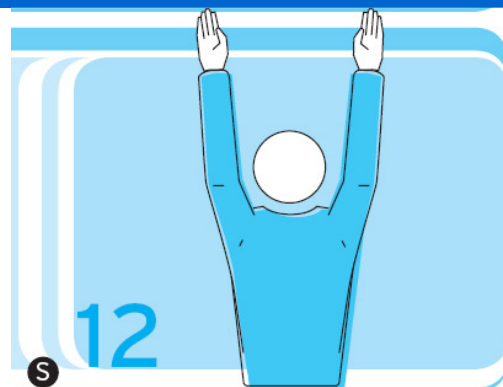


12 – FALLO DI MURO O VELO

Alzare verticalmente
le braccia, palmi delle
mani in avanti

P.

Reg. 12.5; 14.5; 14.6.3

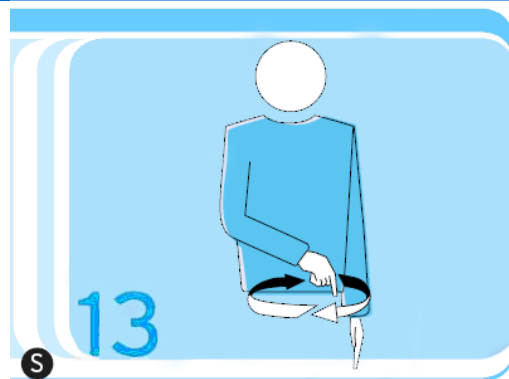


13 – FALLO DI POSIZIONE O DI ROTAZIONE

Fare un movimento
circolare con il dito indice
della mano

P. S.

Reg. 7.7.1, 12.6.1.1

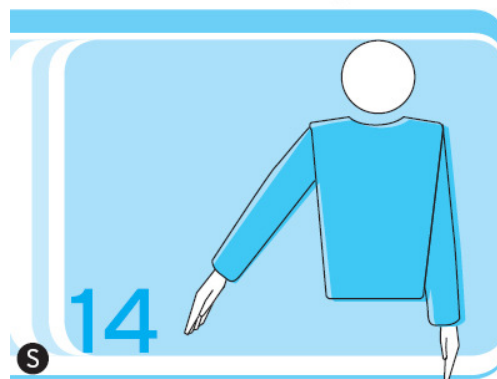


14 - PALLA « DENTRO »

Stendere il braccio
e le dita verso il suolo

P. S.

Reg. 6.1.1.1; 8.3



15 - PALLA « FUORI »

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

P. S.

Reg. 8.4.1; 8.4.2; 8.4.3;
8.4.4; 12.6.2.2; 13.2.2

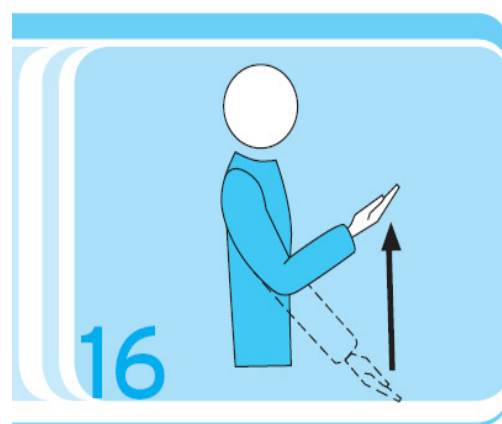


16 – TRATTENUTA

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

P. S.

Reg. 6.1.2; 9.3.3;
22.3.2.3b

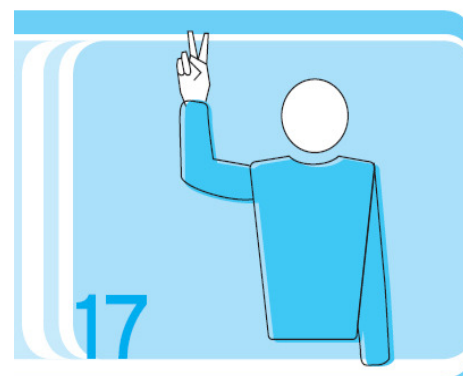


17 - DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate

P. S.

Reg. 6.1.2; 9.1.1; 9.3.4;
22.3.2.3b



18 - QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita
divaricate

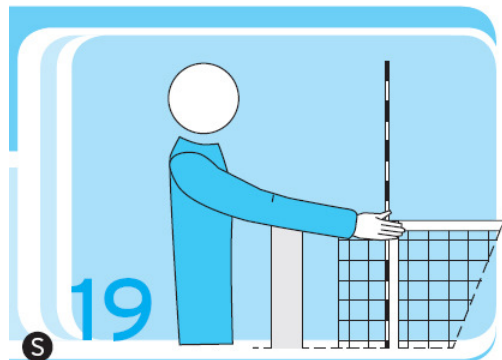
P. S.

Reg. 9.3.1



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

Mostrare il lato corrispondente della rete.

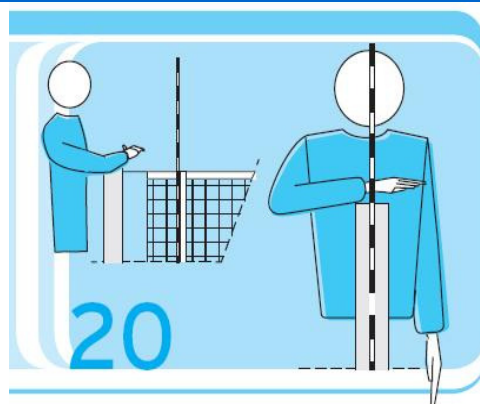


P. S.

Reg. 12.6.2.1

20 - INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

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



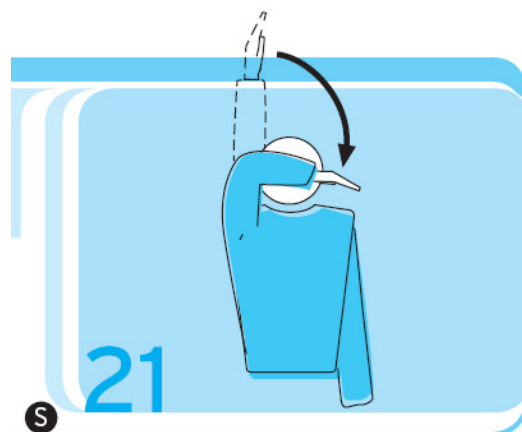
P.

Reg. 11.4.1; 13.2.1

21 - FALLO D'ATTACCO

- da parte di un giocatore che completa un attacco, usando le dita della mano aperte, o usando le dita che non sono rigide ed unite,
- da parte di un giocatore che completa un attacco su servizio avversario quando la palla è completamente sopra il bordo superiore della rete,
- da parte di un giocatore che completa un attacco, utilizzando un palleggio che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle, eccetto quando effettua un passaggio al suo compagno.

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



P.

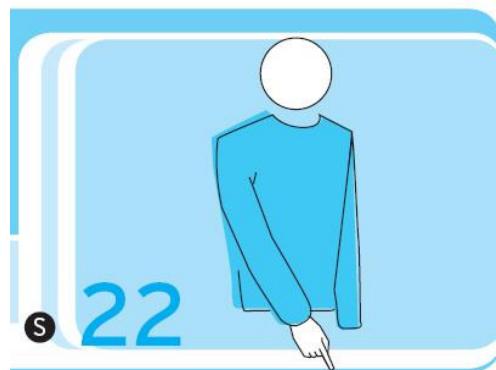
Reg. 13.2.3; 13.2.4;
13.2.5

22 – INTERFERENZA, DOVUTA A PENETRAZIONE NEL CAMPO AVVERSO E LO SPAZIO SOTTO LA RETE
PALLA CHE ATTRAVERSA COMPLETAMENTE LO SPAZIO SOTTO LA RETE
IL GIOCATORE AL SERVIZIO TOCCA IL CAMPO (LINEA DI FONDO COMPRESA) O IL TERRENO FUORI DALL'AREA DI SERVIZIO
AD ECCEZIONE DEL BATTITORE, IL GIOCATORE SI TROVA FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO IN BATTUTA

Indicare con il dito
la linea centrale o la linea
interessata

P. S.

Reg. 8.4.5; 11.2.1;
12.4.3;
23.3.2.1; 23.3.2.6



23 - DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente
i pollici delle mani

P. S.

Reg. 6.1.2.2; 12.4.5



24 - PALLA TOCCATA

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

P. S.

Reg. 14.6.4



25 – AVVERTIMENTO/PENALIZZAZIONE PER RITARDO DEL GIOCO

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

P.

Reg. 15.5.5; 16.2.2;
16.2.3

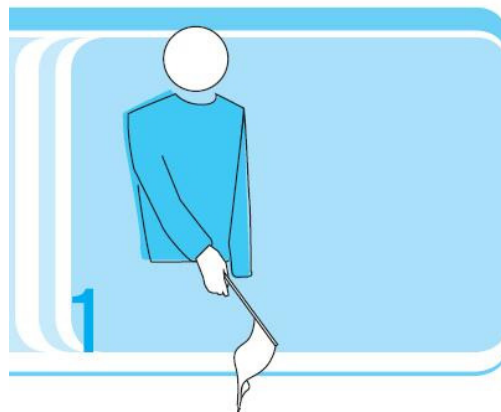


Figura 10 – Segnaletica ufficiale dei giudici di linea

1 - PALLA DENTRO

Abbassare la bandierina

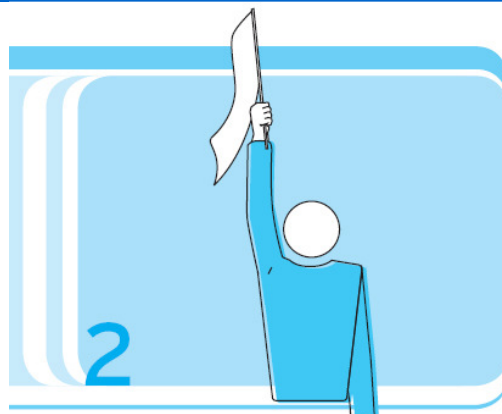
Reg. 8.3; 26.2.1.1



2 - PALLA FUORI

Alzare verticalmente la bandierina

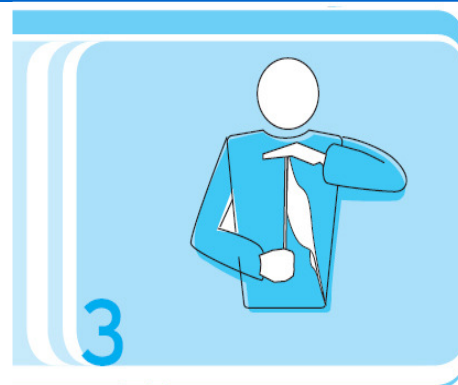
Reg. 8.4.1; 26.2.1.1



3 - PALLA TOCCATA

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

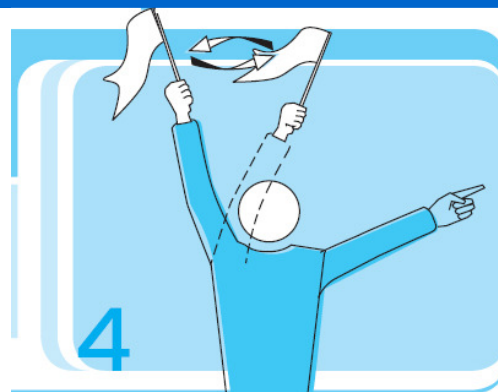
Reg. 26.2.1.2



4 – ATTRAVERSAMENTO FALLOSO DELLA PALLA FUORI DALLO 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.

Reg. 8.4.2; 8.4.3; 8.4.4;
12.4.3; 26.2.1.3;
26.2.1.4; 26.2.1.5;
26.2.1.6; 26.2.1.7



5 - GIUDIZIO IMPOSSIBILE

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

