



REGOLE DI GIOCO SITTING VOLLEY **2013 - 2016**

*Approvate dal
World ParaVolley Board of Administration*

INDICE

Caratteristiche del gioco	6
PARTE 1: FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO	7
PARTE 2: REGOLE	9
SEZIONE I - IL GIOCO	9
CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI E ATTREZZATURE	10
1. AREA DI GIOCO	10
1.1. DIMENSIONI	10
1.2. SUPERFICIE DI GIOCO	10
1.3. LINEE DEL TERRENO DI GIOCO	10
1.4. ZONE ED AREE	11
1.5. TEMPERATURA	12
1.6. ILLUMINAZIONE	12
2. RETE E PALI	12
2.1. ALTEZZA DELLA RETE	12
2.2. STRUTTURA	12
2.3. BANDE LATERALI	12
2.4. ANTENNE	12
2.5. PALI	13
2.6. ATTREZZATURE COMPLEMENTARI	13
3. PALLONI	13
3.1. CARATTERISTICHE	13
3.2. UNIFORMITA' DEI PALLONI	13
3.3. SISTEMA DEI TRE PALLONI	13
CAPITOLO SECONDO - PARTICIPANTI	14
4. SQUADRE	14
4.1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA	14
4.2. POSIZIONE DELLA SQUADRA	14
4.3. EQUIPAGGIAMENTO	15
4.4. CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO	15
4.5. OGGETTI VIETATI	16
5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA	16
5.1. CAPITANO	16
5.2. ALLENATORE	17
5.3. VICE-ALLENATORE	17
CAPITOLO TERZO – FORMULA DI GIOCO	18
6. ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA	18
6.1. ACQUISIRE UN PUNTO	18
6.2. VINCERE UN SET	18
6.3. VINCERE LA GARA	18
6.4. RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA	19

7. STRUTTURA DEL GIOCO	19
7.1. IL SORTEGGIO	19
7.2. RISCALDAMENTO UFFICIALE	19
7.3. FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA	19
7.4. POSIZIONI	20
7.5. FALLO DI POSIZIONE	21
7.6. ROTAZIONE	21
7.7. FALLO DI ROTAZIONE	21
 CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO	 23
8. SITUAZIONI DI GIOCO	23
8.1. PALLA IN GIOCO	23
8.2. PALLA FUORI GIOCO	23
8.3. PALLA DENTRO	23
8.4. PALLA FUORI	23
9. GIOCARE LA PALLA	23
9.1. TOCCHI DI SQUADRA	23
9.2. CARATTERISTICHE DEL TOCCO	24
9.3. FALLI DI TOCCO DI PALLA	24
9.4. CONTATTO CON IL TERRENO	25
10. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE	25
10.1. PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE	25
10.2. PALLA CHE TOCCA LA RETE	25
10.3. PALLA IN RETE	25
11. GIOCATORE ARETE	26
11.1. PASSAGGIO OLTRE LA RETE	26
11.2. INVASIONE SOTTO LA RETE	26
11.3. CONTATTO CON LA RETE	26
11.4. FALLI DEL GIOCATORE A RETE	26
12. SERVIZIO	27
12.1. PRIMO SERVIZIO DEL SET	27
12.2. ORDINE DI SERVIZIO	27
12.3. AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO	27
12.4. ESECUZIONE DEL SERVIZIO	27
12.5. VELO	27
12.6. FALLI DURANTE IL SERVIZIO	28
12.7. FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE	28
13. ATTACCO	28
13.1. CARATTERISTICHE DELL' ATTACCO	28
13.2. RESTRIZIONI DELL' ATTACCO	28
13.3. FALLI DI ATTACCO	29
14. MURO	29
14.1. IL MURARE	29
14.2. TOCCO DI MORO	30
14.3. MURO NELLO SPAZIO AVVERSO	30
14.4. MURO E TOCCHI DI SQUADRA	30
14.5. MURARE IL SERVIZIO	30
14.6. FALLI DI MURO	30

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI	31
15. INTERRUZIONI	31
15.1. NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO	31
15.2. SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO	31
15.3. RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO	31
15.4. TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI	31
15.5. SOSTITUZIONE	32
15.6. LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI	32
15.7. SOSTITUZIONI ECCEZIONALI	32
15.8. SOSTITUZIONI PER ESPULSIONE O SQUALIFICA	32
15.9. SOSTITUZIONE IRREGOLARE	33
15.10. PROCEDURA DI SOSTITUZIONE	33
15.11. RICHIESTE IMPROPRIE	33
16. RITARDI DI GIOCO	34
16.1. TIPI DI RITARDO	34
16.2. SANZIONI PER RITARDO	34
17. INTERRUZIONI DI GIOCO ECCEZIONALI	34
17.1. INFORTUNIO/MALATTIA	34
17.2. INTERFERENZE ESTERNE	35
17.3. INTERRUZIONI PROLUNGATE	35
18. INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI	35
18.1. INTERVALLI	35
18.2. CAMBIO DEI CAMPI	35
CAPITOLO SESTO – IL GIOCATORE “LIBERO”	36
19. IL GIOCATORE LIBERO	36
19.1. DESIGNAZIONE DEL LIBERO	36
19.2. EQUIPAGGIAMENTO	36
19.3. AZIONI PERMESSE AL LIBERO	36
19.4. RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO	37
19.5. ESPULSIONE E SQUALIFICA	38
CAPITOLO SETTIMO – COMPORTAMENTO DEI PARTICIPANTI	39
20. REQUISITI DEL COMPORTAMENTO	39
20.1. CONDOTTA SPORTIVA	39
20.2. FAIR PLAY	39
21. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI	39
21.1. LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	39
21.2. CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE	39
21.3. SCALA DELLE SANZIONI	40
21.4. APPLICAZIONE DELLE SANZIONI	40
21.5. CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET	41
21.6. CARTELLINI	41
SEZIONE II - GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI	42
CAPITOLO OTTAVO – GLI ARBITRI	43

22. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE ...	43
22.1. COMPOSIZIONE.....	43
22.2. PROCEDURE.....	43
23. PRIMO ARBITRO...	44
23.1. POSIZIONE.....	44
23.2. AUTORITA'.....	44
23.3. RESPONSABILITA'.....	45
24. SECONDO ARBITRO	45
24.1. POSIZIONE	45
24.2. AUTORITA'	45
24.3. RESPONSABILITA'.....	46
25. SEGNAPUNTI	47
25.1. POSIZIONE.....	47
25.2. RESPONSABILITA'.....	47
26. ASSISTENTE SEGNAPUNTI	48
26.1. POSIZIONE.....	48
26.2. RESPONSABILITA'.....	48
27. GIUDICI DI LINEA	49
27.1. POSIZIONE.....	49
27.2. RESPONSABILITA'.....	49
28. GESTI UFFICIALI	50
28.1. SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI.....	50
28.2. SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA.....	50
SEZIONE III - FIGURE	51
PARTE 3: DEFINIZIONI	52

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

La pallavolo è uno sport giocato da due squadre 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 che ciò avvenga sul proprio campo. La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (in aggiunta al tocco di muro).

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

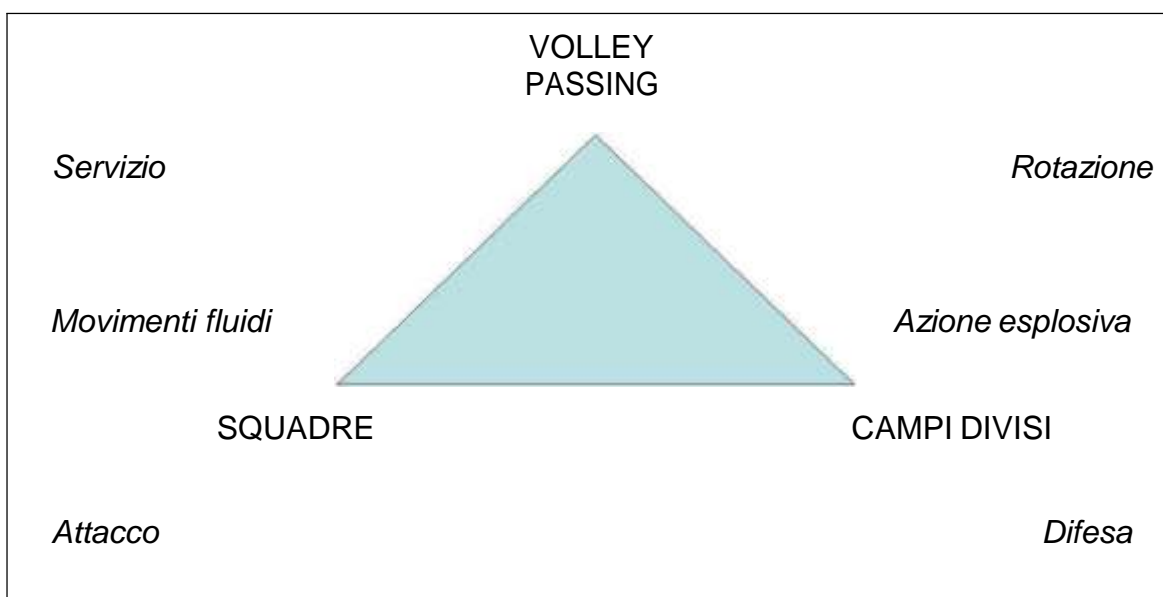
Nella pallavolo, la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto (Rally Point System). Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire ed i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario.

PARTE 1:

FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ABITRAGGIO

Introduzione

Il Sitting Volleyball è uno degli sport competitivi e ricreativi di maggior successo popolare nel mondo ed uno dei Para Sport in cui gli atleti non dipendono dalla tecnologia e dagli equipaggiamenti. Esso è *veloce*, esso è *emozionante* e l'azione è *esplosiva*. Eppure Volleyball comprende alcuni elementi cruciali sovrapposti le cui *interazioni* complementari la fanno diventare unica tra gli sport di azione.



Negli anni recenti la FIVB e la *World ParaVolley* hanno fatto passi da gigante per adattare il gioco ad un pubblico moderno.

Questo testo si rivolge in generale ai giocatori, allenatori, arbitri, spettatori, commentatori, per le seguenti ragioni:

- La comprensione delle regole permette un gioco migliore: gli allenatori possono creare una migliore struttura di squadra ed una migliore tattica, dando ai giocatori l'opportunità di dimostrare il loro talento;
- La comprensione delle relazioni tra le regole consente agli arbitri di prendere le migliori decisioni.

Questa introduzione dapprima si focalizza sul Volleyball come sport agonistico, per poi identificare le qualità principali richieste per un buon arbitraggio.

La pallavolo come Sport agonistico

La competizione esalta qualità nascoste. Mostra le migliori qualità, dell'impegno, della creatività e dell'estetica. Le regole sono strutturate per permettere tutte queste qualità. Con poche eccezioni, la pallavolo permette a tutti gli atleti di giocare sia a rete (in attacco) che in linea arretrata del campo (per difendere o servire).

William Morgan, l'inventore del gioco, ancora lo riconoscerebbe perché la pallavolo ha mantenuto alcuni elementi distintivi ed essenziali nel corso degli anni. Alcuni di questi sono condivisi con altri giochi con rete/palla/racchetta:

- Servizio;
- Rotazione (turno di servizio);
- Attacco;
- Difesa.

La pallavolo è comunque l'unico tra i giochi di rete a mantenere la palla costantemente in volo – “flying ball” – ed a permettere ad ogni squadra dei passaggi tra gli atleti prima che la palla sia rinviata agli avversari.

L'introduzione di un atleta specialista nella difesa – il Libero – ha aumentato il numero degli scambi di gioco e la lunghezza delle azioni. Le modifiche alla regola del servizio ha

cambiato la esecuzione da un semplice colpo di messa in gioco della palla ad un fondamentale colpo d'attacco.

Il concetto di rotazione fa sì che tutti gli atleti siano completi. Le regole sulle posizioni degli atleti devono permettere alle squadre di avere flessibilità e di creare interessanti sviluppi delle tattiche.

I contendenti utilizzano questa struttura del gioco per elaborare tecniche, tattiche ed energie, che consentono agli atleti una libertà di esprimersi che entusiasma spettatori e telespettatore.

E l'immagine della pallavolo è sempre più positiva.

Il gioco evolve, non c'è dubbio che sarà migliore, più forte e più veloce.

L'arbitro in questa struttura

La essenza di un buon arbitro sta nel concetto di imparzialità e uniformità:

- essere imparziale verso ogni partecipante
- essere visto come imparziale dagli spettatori.

Ciò richiede una grande credibilità – L'arbitro deve acquisire la fiducia onde permettere agli atleti di divertirsi:

- essendo *accurato* nella sua *valutazione*;
- *comprendendo il perché la regola è così scritta*;
- essendo un *efficiente organizzatore*;
- permettendo alla competizione di scorrere fluentemente e *dirigendola* verso la conclusione;
- essendo un *educatore* – usando le regole per penalizzare la slealtà ed ammonire la scortesia;
- *promovendo il gioco* – cioè, *permettendo la spettacolarità del bel gioco ed ai migliori atleti di fare il meglio divertendo il pubblico*

Infine possiamo dire che un buon arbitro userà le regole per rendere la gara una esperienza soddisfacente per *tutti* gli interessati.

Coloro i quali hanno letto finora, osservino le Regole che seguono come lo stato attuale di sviluppo di un grande gioco, ma tengano a mente questi pochi precedenti paragrafi che possono essere di pari importanza per la propria posizione nello sport.

PARTE 2: REGOLE

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Vd. Reg.

1. AREA DI GIOCO

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

1.1. DIMENSIONI

F.2

Il terreno di gioco è un rettangolo di 10 x 6 m, circondato da una zona libera larga almeno 3 m in ogni parte.

Lo spazio di gioco libero è lo spazio sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 7 m in altezza dalla superficie di gioco.

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali, ed i Campionati Zonali, la zona libera deve misurare almeno 4 m dalle linee laterali e 6 m dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 10m in altezza dalla superficie di gioco.

1.2. SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1. La superficie deve essere piana, orizzontale e uniforme. Essa non deve presentare alcun pericolo di infortunio per gli atleti. È vietato giocare su superfici rugose o scivolose.

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, sono permesse solo le superfici in legno o in materiale sintetico. Ogni superficie deve essere preventivamente approvata dalla World ParaVolley.

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

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, sono richieste le linee di colore bianco. Altri colori, differenti fra di loro, sono richiesti per il terreno di gioco e per la zona libera, 1.1, 1.3

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

1.3. LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

F.2

1.3.1. Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore differente da quello del pavimento e di ogni altra linea presente. 1.2.2

1.3.2. Linee perimetrali

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

1.3.3.	<i>Linea centrale</i>	
	L'asse della linea centrale divide il terreno di gioco in due campi uguali che misurano 6 x 5 m; comunque l'intera larghezza della linea appartiene ugualmente ad entrambi i campi. Si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra.	F.2
1.3.4.	<i>Linea d'attacco</i>	
	In ogni campo è tracciata una linea a 2 m dall'asse della linea centrale, che delimita la zona d'attacco.	1.3.3, 1.4.1
	Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali e per i Campionati Zonali, la linea d'attacco si estende oltre le linee laterali con cinque tratti di 15 cm, larghi 5 cm, distanti 20 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di 1,75 m. La "linea di delimitazione dell'allenatore" (una linea tratteggiata che si estende dalla linea d'attacco sino linea di fondo del campo parallela alla linea laterale e a 1.75 m di distanza dal lato delle panchine) è composta da linee di 15 cm distanti 20 cm tra di loro per delimitare l'area operative dell'allenatore.	F.2
1.4.	ZONE ED AREE	F.1b, F.2
1.4.1.	<i>Zona d'attacco</i>	19.3.1.4, 23.3.2.3e, F.2
	In ogni campo la zona d'attacco è delimitate dall'asse della linea centrale e dal margine posteriore della linea d'attacco.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	La zona d'attacco è considerate estesa oltre le linee laterali fino al limite della zona libera.	1.1, 1.3.2
1.4.2.	<i>Zona di servizio</i>	
	La zona di servizio è l'area larga 6 m situata oltre la linea di fondo Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm, tracciate a 20 cm dalla linea di fondo sul prolungamento delle linee laterali, entrambe incluse nella larghezza della zona. In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera	1.3.2, 12, F.1b 1.1
1.4.3.	<i>Zona di sostituzione</i>	
	La zona di sostituzione è delimitata dal prolungamento delle due linee d'attacco fino al tavolo del segnapunti.	1.3.4, 15.6.1, F.1b
1.4.4.	<i>Zona di rimpiazzo del Libero</i>	
	La zona di rimpiazzo del Libero è la parte della zona libera dal lato delle panchine, limitata dal prolungamento della linea d'attacco e della linea di fondo.	19.3.2.7, F.1b
1.4.5.	<i>Area di riscaldamento</i>	
	Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali, ed i Campionati Zonali, le aree di riscaldamento, di misure approssimativamente di 3x3 m, sono collocate agli angoli dal lato delle panchine, oltre la zona libera.	24.2.5, F.1a, F.1b

- 1.4.6. *Area di penalizzazione*
- Un'area di penalizzazione, approssimativamente di 1 x 1 m ed equipaggiata con due sedie, è localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina, sul prolungamento della linea di fondo. Essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm di larghezza. 21.3.2.1,F.1a, F.1b
- 1.5. TEMPERATURA**
- La temperature minima non deve essere inferiore a 10° C (50° F).
- Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali, ed i Campionati Zonali, la temperature massima non deve superare i 25°C (77° F) e la minima non inferiore a 16°C (61° F).**
- 1.6. ILLUMINAZIONE**
- Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali, ed i Campionati Zonali, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere da 1000 a 1500 lux misurata ad 1 m dalla superficie dell'area di gioco**
- 2. RETE E PALI** F.3
- 2.1. ALTEZZA DELLA RETE**
- 2.1.1. La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza nella sua parte superiore di 1,15 m per gli uomini e di 1,05 per le donne. 1.3.3
- 2.1.2. La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco. L'altezza della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non superiore di 2 cm rispetto a quella ufficiale. 1.1, 1.3.2, 2.1.1
- 2.2. STRUTTURA**
- La rete è larga 0,80m e 6.50 a7,00 m di lunghezza (con 25 a 50 cm da ciascuna banda laterale), fatta di maglie quadrate nere di 10 cm lato.. F.3
- Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali 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 a quella superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.
- 2.3. BANDE LATERALI**
- Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono larghe 5 cm e lunghe 0,80 m, e sono considerate come facenti parti della rete. 1.3.2, F.3
- 2.4. ANTENNE**
- Un'antenna è un'asta flessibile in fibra di vetro o materiale similare, di 1,60 m di lunghezza e di 10 cm di diametro. È fissata al bordo esterno di ciascuna banda laterale. 2.3, F.3
- Le antenne sono poste ai lati opposti della rete.

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

Le antenne sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lo spazio di passaggio.

10.1.1, F.3,
F.5a, F.5b

2.5. PALI

2.5.1. I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0.50-1.00 m oltre le linee laterali. Sono alti 1.25 m e preferibilmente regolabili.

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali e ufficiali, ed i Campionati Zonali, i pali sono posti ad 1 m oltre le linee laterali.

2.5.2. I pali sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza tiranti. Non ci devono essere cause di pericolo o di impedimento.

2.6. ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della *World ParaVolley*.

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 similare.

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

Il materiale sintetico e la combinazione dei colori dei palloni utilizzati nelle Competizioni *World ParaVolley* mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, devono essere conformi alle caratteristiche della *World ParaVolley*.

La sua circonferenza è di 65–67 cm ed il suo peso di 260–280 g.

La sua pressione interna deve essere di 0.300 - 0.325 kg/cm² (4.26 - 4.61 psi) (294.3 - 318.82 mbar o hPa).

3.2. UNIFORMITA' DEI PALLONI

Tutti i palloni usati in una partita devono avere gli stessi standard per quanto riguarda circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

Le Competizioni mondiali, Internazionali, Nazionali e di Lega devono essere giocate con palloni approvati dalla *World ParaVolley*, oppure con il gradimento *World ParaVolley*.

3.3. SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, devono essere utilizzati tre palloni. In questo caso sei raccattapalle si posizionano uno in ogni angolo della zona libera e dietro a ciascun arbitro.

F.10

CAPTOLO SECONDO - PARTICIPANTI

Vd Reg.

4. SQUADRE

4.1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 4.1.1. Una squadra si compone di un massimo di 12 atleti, inclusi un massimo di due atleti classificati come “disabili minimali”, un allenatore, un massimo di due assistenti allenatori, un fisioterapista ed un medico. 4.1.1.1, 5.2, 5.3

Soltanto coloro che sono iscritti a referto possono normalmente entrare nell’Area di controllo e partecipare al riscaldamento ufficiale ed alla gara.

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, il medico ed il fisioterapista devono essere preventivamente accreditati dalla *World ParaVolley*. F.10

- 4.1.2. Uno dei giocatori, diverso dal Libero, è il capitano della squadra, che deve essere indicato sul referto di gara. 5.1, 19.1.3
- 4.1.3. Soltanto i giocatori registrati sul 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. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2. POSIZIONE DELLA SQUADRA

- 4.2.1. I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento. L’allenatore, così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma può alzarsi temporaneamente. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, fuori dalla zona libera. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3 F.1a, F.1b
- 4.2.2. Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3. I giocatori non in gioco possono riscaldarsi senza palla come segue:
- 4.2.3.1. durante il gioco, nell’area di riscaldamento; 1.4.5, 8.1, F.1a, F.1b
- 4.2.3.2. durante i tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici, nella zona libera dietro il proprio campo. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4. Negli intervalli tra i set, i giocatori possono riscaldarsi usando la palla nella zona libera. 18.1

4.3. EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento degli atleti si compone di una maglia, di calzoncini corti e/o lunghi, di calzini (l'uniforme) e di scarpe sportive. Gli atleti possono giocare senza scarpe. Agli atleti è anche consentito indossare gambali aderenti da ciclista sotto i calzoncini o pantaloni lunghi purché siano dello stesso colore dei calzoncini.

Agli atleti è consentito indossare pantaloni lunghi, o calzoncini e gambali aderenti da ciclista, a condizione che tutta la squadra indossi la stessa tipologia/combinazione. Agli atleti non è consentito di sedere su materiale di spessore o indossare speciali calzoncini o pantaloni resi di spessore.

- 4.3.1. Il colore ed il modello delle magliette, calzoncini, pantaloni, gambali aderenti da ciclista e calzini debbono essere uniformi per tutta la squadra (ad eccezione del Libero). Le uniformi debbono essere pulite. 4.1, 19.2
- 4.3.2. Le scarpe debbono essere leggere e flessibili, con soles in gomma o in cuoio, senza tacco.

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, è vietato indossare scarpe con soles marcate-

- 4.3.3. Le magliette degli atleti debbono essere numerate da 1 a 20.
- 4.3.3.1. Il numero deve essere posto sulla maglietta al centro del petto e del dorso. Il colore e la brillantezza dei numeri devono contrastare con quelli delle magliette.
- 4.3.3.2. Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sul petto e un minimo di 20 cm sul dorso. Il nastro che forma i numeri deve essere largo almeno di 2 cm.
- 4.3.4. Il capitano della squadra deve avere sulla sua maglia un nastro di 8 x 2 cm, posto sotto il numero sul petto.
- 4.3.5. È vietato indossare uniformi di colore differente da quello degli altri atleti (eccetto per i Libero), e/o senza i numeri ufficiali. 19.2

4.4. CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il primo arbitro può autorizzare uno o più atleti: 23

- 4.4.1. a giocare senza scarpe,

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, è vietato giocare senza scarpe (senza calzini).

- 4.4.2. a cambiare le uniformi umide o danneggiate tra un set e l'altro o dopo la sostituzione, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero, 4.3, 15.5
- 4.4.3. a giocare con le tute in caso temperature rigida, a condizione che siano dello stesso colore e modello per tutta la squadra (ad eccezione dei Libero) numerate in accordo alla Regola 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5. OGGETTI VIETATI

- 4.5.1. È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare l'atleta che li indossa. Possono essere utilizzati dei bendaggi, ma sono vietati quelli pericolosi.
- 4.5.2. Gli atleti possono portare occhiali o lenti a contatto a loro proprio rischio.

5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. 20
I Libero non possono essere né capitano della squadra, né capitano in gioco. 19.1.3

5.1. CAPITANO

- 5.1.1. *Prima della gara*, il capitano della squadra firma il referto e rappresenta la sua squadra al sorteggio. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2. *Durante la gara e quando è sul terreno di gioco*, il capitano della squadra esplica la funzione 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, ma non il Libero, 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. 15.2.1, 19.1.3
- Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con gli arbitri: 8.2
- 5.1.2.1. per chiedere spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle Regole di Gioco e anche per portare a conoscenza le richieste o le questioni dei propri compagni di squadra. Se le spiegazioni del primo arbitro non lo soddisfano, può esprimere immediatamente il suo disaccordo, da registrare seduta stante a referto, riservandosi la possibilità della conferma scritta al termine della gara; 23.2.4
- 5.1.2.2. per chiedere la autorizzazione:
- a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento; 4.3, 4.4.2
 - b) a verificare le posizioni delle squadre; 7.4, 7.6
 - c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, etc.; 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3. in assenza dell'allenatore: per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni. 15.2.1, 15.4.1, 15.5.2
- 5.1.3. *Al termine della gara*, il capitano della squadra: 6.3
- 5.1.3.1. ringrazia gli arbitri e firma il referto di gara per ratificare il risultato; 25.2.3.3
- 5.1.3.2. Quando è stato espresso nel dovuto tempo un disaccordo al primo arbitro, può confermare la sua protesta ufficiale per iscritto 5.1.2.1, 25.2.3.2

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali, ed i Campionati Zonali, ogni protesta fatta deve essere scritta in inglese.

5.2. ALLENATORE

- 5.2.1. Per tutta la gara conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni, il suo riferimento ufficiale è il secondo arbitro. 1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
- 5.2.2. *Prima della gara*, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto, che poi sottoscrive. 4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
- 5.2.3. *Durante la gara*, l'allenatore:
- 5.2.3.1. prima di ogni set, consegna al secondo arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale debitamente compilato e firmato; 7.3.2
- 5.2.3.2. siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi; 4.2
- 5.2.3.3. richiede i tempi di riposo e le sostituzioni; 15.4, 15.5
- 5.2.3.4. può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni agli atleti in gioco. L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco. 1.3.4, 1.4.5, F.2

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali ufficiali ed i Campionati Zonali, l'allenatore è obbligato a svolgere la sua funzione dietro la propria linea di delimitazione. F.1a, F.1b, F.2

5.3. ASSISTENTE ALLENATORE

- 5.3.1. L'assistente allenatore siede sulla panchina senza diritto di intervento.
- 5.3.2. Se l'allenatore deve lasciare la propria squadra per qualsiasi ragione, compresa una sanzione, ma escludendo l'entrata in gioco come atleta, un assistente allenatore può assumere le sue funzioni per la durata dell'assenza, previa autorizzazione dell'arbitro al capitano in gioco. 5.1.2, 5.2

CAPITOLO TERZO

FORMULA DEL GIOCO

Vd. Reg.

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; 8.3, 10.1.1

6.1.1.2. quando la squadra avversa commette un fallo; 6.1.2

6.1.1.3. quando la squadra avversa riceve una penalizzazione. 16.2.3,
21.3.1

6.1.2. *Fallo di gioco*

Una squadra commette un fallo eseguendo 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:

6.1.2.1. se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo di essi deve essere sanzionato;

6.1.2.2. se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un *doppio fallo* e l'azione è rigiocata; 6.1.2,
F.11(23)

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 che la palla è fuori gioco. Una *azione di gioco completata* è la sequenza di scambi che assegna un punto: 8.1, 8.2,
12.2.2.1,
15.2.3,
15.11.13,
19.3.2.1,
19.3.2.9

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

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

6.2. VINCERE UN SET

F.11(9)

Un set (eccetto il decisivo 5° set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti uno scarto di almeno due punti. In caso di 24 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (26–24; 27–25; ...).

6.3.2

6.3. VINCERE LA GARA

F.11(9)

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

6.2

6.3.2. Nel caso di 2 set pari, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno 2 punti.

7.1

6.4. RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

- 6.4.1. Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il risultato di 0–3 per la gara e 0–25 per ogni set. 6.2, 6.3
- 6.4.2. Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con lo stesso risultato di cui alla Regola 6.4.1.
- 6.4.3. Una squadra dichiarata *incompleta* per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti. 6.2, 6.3, 7.3.1

7. STRUTTURA DEL GIOCO

7.1. IL SORTEGGIO

- Prima della gara, il primo arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo servizio e sul campo del primo set. 12.1.1
- Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio 6.3.2
- 7.1.1. Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre. 5.1
- 7.1.2. Il vincente del sorteggio sceglie:
- 7.1.2.1. il diritto a servire o a ricevere il servizio, 12.1.1
- OPPURE
- 7.1.2.2. la parte del terreno di gioco.
Il perdente sceglie la restante alternativa.
- 7.1.3. Nel caso di consecutiva warm-up, la squadra che ha il primo servizio prende il primo turno a rete.. 7.2

7.2. RISCALDAMENTO UFFICIALE

- 7.2.1. Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 6 minuti insieme a rete; altrimenti di 10 minuti.
- 7.2.2. Se uno dei capitani chiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 3 minuti o 5 minuti ciascuno. 7.2.1
- 7.2.3. Nel caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che ha il primo servizio si riscalda per prima a rete. 7.1.2.1, 7.2.2

7.3. FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

- 7.3.1. In gioco ci devono essere sempre sei atleti per squadra. 6.4.3
- I sei atleti in campo possono includere un massimo di un giocatore “disabile minimale”. Se in campo c’è un Libero, i sei atleti devono ancora rispettare tale normativa. 15.6.4, 15.9.2

- Il *tagliando della formazione iniziale* indica l'ordine di rotazione dei giocatori in campo. Quest'ordine deve essere mantenuto per tutto il set. 7.6
- 7.3.2. Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato, al secondo arbitro o al segnapunti. 5.2.3.1, 24.3.1,
- 7.3.3. I giocatori che non sono inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set (eccetto per i Libero). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4. Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una regolare sostituzione. 15.2.2, 15.5, F.11(5)
- 7.3.5. Discrepanze tra la posizione in campo dei giocatori ed il tagliando tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue: 24.3.1
- 7.3.5.1. quando una discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione; 7.3.2
- 7.3.5.2. quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione di quel set, quel giocatore deve essere cambiato secondo quanto riportato sul tagliando senza sanzioni. 7.3.2
- 7.3.5.3. Tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i mostrando il corrispondente gesto ufficiale, da registrare sul referto. 15.2.2, F.11(5)
- Se la discrepanza tra le posizioni ed il tagliando è rilevato più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta posizione. I punti della squadra avversaria sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. Tutti i punti conquistati dalla squadra in fallo dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso sono cancellate.
- 7.3.5.4. Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato sulla lista dei giocatori a referto, i punti della squadra avversaria restano validi, ed in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-25 se necessario) conseguiti dal momento in cui l'atleta non registrato è entrato in campo, e deve consegnare un altro tagliando della formazione corretto, facendo entrare in campo un nuovo giocatore registrato a referto al posto di quello non registrato. 6.1.2, 7.3.2
- 7.4. POSIZIONI** F.4
- Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ciascuna squadra deve essere posizionata entro il proprio campo nell'ordine di rotazione (ad eccezione del battitore). 7.6.1, 8.1, 12.4
- 7.4.1. Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:
- 7.4.1.1. i tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli *avanti* e occupano le posizioni 4 (avanti-sinistro), 3 (avanti-centro) e 2 (avanti-destro);

- 7.4.1.2. gli altri tre sono i *difensori* occupanti le posizioni 5 (dietro-sinistro), 6 (dietro-centro) e 1 (dietro-destro).
- 7.4.2. Posizioni relative fra i giocatori:
- 7.4.2.1. ciascun giocatore difensore deve essere posizionato più distante dalla linea centrale del proprio corrispondente giocatore avanti;
- 7.4.2.2. i giocatori avanti e quelli difensori, rispettivamente, debbono posizionarsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.
- 7.4.3. Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto delle loro natiche con il terreno come segue: F.4
- 7.4.3.1. ogni giocatore avanti deve avere almeno una parte delle proprie natiche più vicina alla linea centrale delle natiche del corrispondente difensore; 1.3.3
- 7.4.3.2. ogni giocatore destro (sinistro) deve avere almeno una parte delle sue natiche più vicino alla linea laterale destra (sinistra) delle natiche del giocatore di centro della propria linea. 1.3.2
- 7.4.4. Dopo il colpo di servizio, i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul proprio campo e della zona libera.
- 7.5. FALLO DI POSIZIONE** F.4, F.11(13)
- 7.5.1. La squadra commette un fallo di posizione se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio. Ciò anche quando un giocatore è in campo in seguito ad una sostituzione irregolare. 7.3, 7.4, 15.9
- 7.5.2. Se il giocatore al servizio commette un *fallo di esecuzione* del servizio, il suo fallo prevale su quello eventuale di posizione. 12.4, 12.7.1
- 7.5.3. Se il servizio diviene falloso dopo l'esecuzione, è il fallo di posizione che deve essere sanzionato. 12.7.2
- 7.5.4. Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze:
- 7.5.4.1. la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria; 6.1.3
- 7.5.4.2. le posizioni dei giocatori debbono essere corrette. 7.3, 7.4
- 7.6. ROTAZIONE**
- 7.6.1. L'*ordine di rotazione* è determinato dalla formazione iniziale, controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set. 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2. Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori debbono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in posizione 1 ruota in posizione 6, etc. 12.2.2.2
- 7.7. FALLO DI ROTAZIONE** F.11(13)
- 7.7.1. Un *fallo di rotazione* è commesso quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione. Ciò comporta le seguenti conseguenze: 7.6.1, 12
- 7.7.1.1. la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria; 6.1.3

- 7.7.1.2. l'ordine di rotazione viene rettificato. 7.6.1
- 7.7.2. Inoltre il segnapunti deve determinare l'esatto momento in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore, devono essere annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversa sono mantenuti. 25.2.2.2
- Se questo momento non può essere determinato, non si procede alla cancellazione di punti ed un punto ed il servizio all'avversaria è la sola sanzione da adottare. 6.1.3

CAPITOLO QUATTRO

AZIONI DI GIOCO

Vd. Reg.

8. SITUAZIONI DI GIOCO

8.1. PALLA IN GIOCO

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

8.2. 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.

8.3. PALLA “DENTRO”

F.11(14),
F.12(1)

La palla è “dentro” quando tocca la superficie del campo di gioco, comprese le linee perimetrali. 1.1, 1.3.2

8.4. PALLA “FUORI”

F.11(15)

La palla è “fuori” quando:

8.4.1. la parte della palla che contatta il terreno è completamente fuori dalle linee perimetrali; 1.3.2,
F.11(15),
F.12(2)

8.4.2. tocca un oggetto fuori dal campo di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco; F.11(15),
F.12(4)

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

8.4.4. attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.2; 10.1.1,
F.5a, F.5b,
F.11(15)
F.12(4)

8.4.5. attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa. 23.3.2.3,
F.5a,
F.11(22)

9. GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (eccetto Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la zona libera.

9.1. TOCCHI DI SQUADRA

Un *tocco* è qualsiasi contatto della palla con un giocatore in gioco. 14.4.1
La squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre quello di muro), per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di “quattro tocchi”.

- 9.1.1. *Tocchi consecutivi*
Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regole 9.2.3, 14.2 e 14.4.2). 9.2.3, 14.2, 14.4.2
- 9.1.2. *Tocchi simultanei*
Due o tre giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.
- 9.1.2.1. Quando due (tre) giocatori della stessa squadra toccano la palla simultaneamente, si considerano due (tre) tocchi (ad eccezione del muro). Se uno solo di essi la tocca, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.
- 9.1.2.2. Quando due avversari toccano la palla simultaneamente sopra la rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se tale palla va “fuori”, è fallo della squadra della parte opposta.
- 9.1.2.3. Se due avversari toccano simultaneamente la palla sopra la rete, causando un “*bloccaggio*”, si deve considerare “doppio fallo” e rigiocare l’azione di gioco. Tuttavia, un breve blocco è permesso quando il contatto non ferma la continuità del gioco. 6.1.2.2, 9.2.2, F.11(23)
- 9.1.3. *Tocco agevolato*
Entro l’area di gioco, ad un giocatore non è permesso di avvalersi del supporto di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla. 1
Tuttavia, un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, etc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un 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 e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.
- 9.2.3. La palla può toccare più parti del corpo, a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.
Eccezioni:
- 9.2.3.1. a muro, contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione; 14.1.1, 14.2
- 9.2.3.2. al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso della stessa azione. 9.1, 14.4.1

9.3. FALLI DI TOCCO DI PALLA

- 9.3.1. QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla. 9.1, F.11(18)
- 9.3.2. TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale come supporto di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla nell’area di gioco. 9.1.3
- 9.3.3. TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata; non rimbalza al Tocco. 9.2.2, F.11(16)

- 9.3.4. DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla contatta successivamente varie parti del suo corpo. 9.2.3, F.11(17)
- 9.3.5. SOLLEVARE: la parte del corpo dell'atleta tra le natiche e le spalle perde il contatto con il terreno durante la sua azione di gioco. 9.4.1. 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3

9.4. CONTATTO CON IL TERRENO

- 9.4.1. Durante le azioni di gioco, i giocatori devono essere in contatto con il terreno con la parte del corpo tra le natiche e le spalle. Tuttavia, una *breve* perdita di contatto con il terreno è permessa in azioni difensive e la palla non è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 9.4.2. Non è permesso alzarsi in piedi, sollevare il corpo o camminare.

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: 2.2, 10.2, F.5a
- 10.1.1.1. inferiormente, dal bordo superiore della rete; 2.2
- 10.1.1.2. lateralmente, dalle antenne e loro prolungamento immaginario; 2.4
- 10.1.1.3. superiormente, dal soffitto.
- 10.1.2. La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata entro i tocchi previsti alla squadra, a condizione che: 9.1, F.5b
- 10.1.2.1. non sia toccato il campo opposto dal giocatore al recupero; 11.2.2
- 10.1.2.2. la palla, quando è rinviata all'indietro, attraversi nuovamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello stesso lato dello spazio esterno. 11.4.4, F.5b
- La squadra avversa non può ostacolare tale azione. 23.3.2.3f,
- 10.1.3. La palla che si dirige verso il campo opposto nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa. F.5a, F.11(22)

10.2. PALLA CHE TOCCA LA RETE

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

10.3. PALLA IN RETE

- 10.3.1. La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi. 9.1
- 10.3.2. Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

11.1. PASSAGGIO OLTRE LA RETE

- 11.1.1. Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco. 14.1, 14.3
- 11.1.2. Dopo il colpo d'attacco, al giocatore è permesso di passare la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

11.2. INVASIONE SOTTO LA RETE

- 11.2.1. È permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete, a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.2. È permesso toccare il campo opposto oltre la linea centrale con qualsiasi parte del corpo a condizione che non interferisca con il gioco avversario. 1.3.3, F.11(22)
- 11.2.3. Un atleta può penetrare nel campo opposto dopo che la palla è fuori gioco. 8.2
- 11.2.4. I giocatori possono penetrare nella zona libera opposta purché non interferiscano 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. 11.4.4, 24.3.2.3, 24.3.2.3c, F.3
- 11.3.2. I giocatori possono toccare i pali, i cavi, o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco. F.3
- 11.3.3. Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il suo contatto con un giocatore avverso.

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 avverso. 11.1.1, F.11(20)
- 11.4.2. Un giocatore interferisce con il gioco avverso penetrando nello spazio opposto sotto la rete. 11.2.1
- 11.4.3. Un giocatore penetra nel campo opposto interferendo con il gioco opposto 11.2.2.2 F.11(22)
- 11.4.4. Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro): 11.3.1, 11.3.1, F.11(19)
- toccando la banda superiore della rete o la parte superiore (80 cm) dell'antenna durante la sua azione di giocare la palla, o
 - prendendo a supporto la rete contemporaneamente al giocare la palla, o
 - creando un vantaggio sull'avversario toccando la rete, o
 - facendo un'azione che ostacola un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario.

12. SERVIZIO

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

12.1. PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

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

12.2. ORDINE DEL SERVIZIO

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

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

12.2.2.1. quando la squadra al servizio vince l'azione, il giocatore (o il suo sostituto) che aveva servito, serve ancora; 6.1.3, 15.5

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

12.3. AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore al servizio sia in possesso della palla. 12, F.11(1)

12.4. ESECUZIONE DEL SERVIZIO

F.11(10)

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

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

12.4.3. Nel momento del colpo di servizio, le natiche del battitore non devono toccare il campo (la linea di fondo inclusa) o il suolo fuori della zona di servizio. Il/I piede/i, la/e gamba/e o la/e mano/i possono toccare il campo e/o la zona libera oltre la zona di servizio. 1.4.2, F.12(4), F.11(22)

Dopo aver colpito la palla, egli può muoversi oltre la zona di servizio, o dentro il campo.

12.4.4. Il battitore deve colpire la palla entro gli 8 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro. 12.3, F.11(11)

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

12.5. VELO

F.6,
F.11(12)

12.5.1. I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla, a causa di un *velo individuale o collettivo*. 12.5.2

- 12.5.2. Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio fanno Velo se agitano le braccia o si muovono lateralmente, durante la esecuzione del servizio, o sono raggruppati per coprire il battitore e la traiettoria della palla. 12.4, F.6

12.6. FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1. *Falli di servizio*

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

- 12.6.1.1. non rispetta l'ordine di servizio; 12.2
- 12.6.1.2. non esegue correttamente il servizio; 12.4
- 12.6.1.3. solleva le sue natiche. 9.4.1

12.6.2. *Falli dopo il colpo di servizio*

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

- 12.6.2.1. tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio; 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, F.11 (19)
- 12.6.2.2. va "fuori"; 8.4, F.11(15)
- 12.6.2.3. passa sopra un velo. 12.5, F.11(12)

12.7. FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

- 12.7.1. Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra opposta è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che è sanzionato. 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
- 12.7.2. Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito diviene falloso (va "fuori", passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione si è verificato per primo ed è quindi sanzionato. 7.5.3, 12.6.2

13. ATTACCO

13.1. CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

12, 14.1.1

- 13.1.1. Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo opposto, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
- 13.1.2. Durante un attacco, il pallonetto è consentito solo se il contatto con la palla è netto e la stessa non è fermata o accompagnata. 9.2.2
- 13.1.3. Un attacco è *completato* nel momento in cui la palla attraversa completamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

13.2. RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

- 13.2.1. Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco. 7.4.1.1

- | | |
|--|-----------------------------|
| 13.2.2. Un giocatore difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza dietro la zona d'attacco: | 7.4.1.2
19.3.1.2,
F.8 |
| 13.2.2.1. al momento del tocco di attacco, le natiche del giocatore non devono avere nè toccato, nè superato la linea d'attacco; | 1.3.4 |
| 13.2.2.2. dopo il tocco d'attacco, l'atleta può muovere le sue natiche dentro la zona d'attacco. | 1.4.1 |
| 13.2.3. Un difensore può anche completare un attacco nella zona d'attacco se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete. | 1.4.1,
7.4.1.2,
F.8 |

13.3. FALLI DI ATTACCO

- | | |
|---|--|
| 13.3.1. Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco opposto | 13.2.1,
F.11(20) |
| 13.3.2. Un giocatore invia la palla "fuori". | 8.4,
F.11(15) |
| 13.3.3. Un difensore completa un attacco dalla zona d'attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete. | 1.4.1,
7.4.1.2,
13.2.3,
F.11(21) |
| 13.3.4. Un giocatore solleva le sue natiche al momento in cui tocca la palla. | 9.3.5,
9.4.1 |
| 13.3.5. Il Libero completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete. | 19.3.1.2,
23.3.2.3d
F.11(21) |
| 13.3.6. Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un palleggio con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco. | 1.4.1,
19.3.1.4,
23.3.2.3e
F.11(21) |

14. MURO

14.1. IL MURARE

- | | |
|--|---------|
| 14.1.1. Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di completare un muro, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2. <i>Tentativo di muro</i>
Un tentativo di muro è l'azione di murare senza toccare la palla. | |
| 14.1.3. <i>Muro effettivo</i>
Un muro è <i>effettivo</i> quando la palla è toccata da un giocatore partecipante all'azione di murare. | F.7 |
| 14.1.4. <i>Muro collettivo</i>
Un muro <i>collettivo</i> è eseguito da due o tre giocatori vicini tra loro e diviene <i>effettivo</i> quando uno di loro tocca la palla. | |

14.2. TOCCO DI MURO

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della stessa azione. 9.1.1,9.2.3

14.3. MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che tale azione non interferisca con il gioco avverso. 13.1.1
Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco.

14.4. MURO E TOCCHI DI SQUADRA

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

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

14.5. MURARE IL SERVIZIO

È permesso murare la palla del servizio avversario.

14.6. FALLI DI MURO F.11(20)

14.6.1. Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario. 14.3

14.6.2. Un difensore o il Libero effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo. 14.1,
19.3.1.3
F.11(12)

14.6.3. Il giocatore a muro solleva le sue natiche quando effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo. 9.3.5,9.4.1

14.6.4. Il muro invia la palla "fuori". 8.4

14.6.5. Murare la palla nello spazio opposto al di fuori dell'antenna.

14.6.6. Un Libero tenta di effettuare un muro individuale o collettivo. 14.1.1,
19.3.1.3,
F.11(12)

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Vd. Reg.

15. INTERRUZIONI

Una interruzione è il tempo tra un'azione di gioco completata e il fischio del primo arbitro che autorizza il servizio seguente. 6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

Le sole *interruzioni regolamentari di gioco* sono i TEMPI DI RIPOSO e le SOSTITUZIONI.

15.1. NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

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

15.2. SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

15.2.1. Alla richiesta di uno o due Tempi di riposo e ad una richiesta di sostituzione di una delle squadre, ne può seguire un'altra della squadra opposta, all'interno della stessa interruzione. 15.4, 15.5

15.2.2. Tuttavia, una squadra non può proporre *richieste* consecutive di sostituzione nella stessa interruzione. Due o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente nella stessa richiesta. 15.5, 15.6.1

15.2.3. Ci deve essere una azione di gioco completata tra due distinte richieste di sostituzione della stessa squadra. 6.1.3, 15.5

15.3. RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

15.3.1. Le interruzioni regolamentari di gioco possono essere richieste dall'allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco, e soltanto da loro. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

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

15.4. TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.4.1. Le richieste di tempo di riposo sono poste mostrando il relativo segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. 6.2.3, 8.2, 12.3, F.11(4)

La durata dei tempi di riposo che sono richiesti è di 30 secondi.

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali ufficiali, e per i Campionati Zonali, è obbligatorio l'uso del segnalatore acustico-visivo e il segnale ufficiale per richiedere il tempo di riposo.

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali ufficiali, e per i Campionati Zonali, nei set da 1 a 4, sono previsti due tempi di riposo di 60 secondi ciascuno automaticamente quando una squadra al comando raggiunge l'8° ed il 16° punto. 26.2.2.3

Nel set decisivo (5°), non sono previsti tempi di riposo tecnici; solo due tempi di riposo di 30 secondi possono essere richiesti da ciascuna squadra. 15.1

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

15.5. SOSTITUZIONE

15.5.1. Una sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, ad eccezione del 19.3.2.1, Libero o dell'atleta da lui rimpiazzato, registrato dal segnapunti, F.11(5), entra in gioco occupando la posizione di un altro giocatore, che lascia il campo a quel momento.

15.5.2. Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco, può essere accompagnata dall'allenatore (o capitano in Gioco) mostrando il corrispondente segnale. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, F.11(5)

15.6. LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI

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

15.6.2. Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito. 7.3.1

15.6.3. Una sostituzione che vuole violare le regole della classificazione è irregolare. 7.3.1, 15.9.2

15.7. SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione de Libero), che non continuare il gioco a causa di infortunio o malattia, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una sostituzione ECCEZIONALE, oltre le limitazioni della Regola 15.6. Comunque, a seguito della sostituzione eccezionale, la formazione in campo della squadra deve sempre essere conforme alla Regola 7.3.1. 15.6, 19.4.3

Per sostituzione eccezionale si intende che ogni giocatore non in campo al momento dell'infortunio/malattia, ad eccezione del Libero, secondo Libero o del giocatore da loro rimpiazzato, può sostituire l'atleta infortunato/malato. L'atleta infortunato/malato, così sostituito, non può prendere parte al proseguo della gara.

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

15.8. SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore ESPULSO o SQUALIFICATO deve essere sostituito immediatamente in maniera regolamentare. se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3

15.9. SOSTITUZIONE IRREGOLARE

- 15.9.1. Una sostituzione è *irregolare* se supera le limitazioni indicate dalle Regole 7.3.1 e 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7), o se è coinvolto un atleta non registrato a referto. 7.3.1, 15.6
- 15.9.2. Quando una squadra ha effettuato una sostituzione irregolare e il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura: 8.1, 15.6
- 15.9.2.1. la squadra sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario; 6.1.3
- 15.9.2.2. la sostituzione deve essere rettificata;
- 15.9.2.3. i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore commesso sono annullati. I punti acquisiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10. PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 15.10.1. La sostituzione deve essere effettuata entro la zona di sostituzione. 1.4.3, F.1b
- 15.10.2. Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori in entrata ed in uscita dal gioco. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
- 15.10.3a La richiesta di sostituzione è l'ingresso del/dei giocatore/i sostituito/i nella zona di sostituzione, pronto/i a giocare, durante una interruzione. L'allenatore non deve mostrare il gesto ufficiale a meno che la sostituzione non sia dovuta ad infortunio o sia prima dell'inizio del set.
- 15.10.3b Se il giocatore non è pronto, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco. 16.2, F.9
- 15.10.3c La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal secondo arbitro, usando rispettivamente uno strumento sonoro o il fischio. Il secondo arbitro autorizza la sostituzione. 24.2.6

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni-

- 15.10.4 Se una squadra intende procedere a più di una sostituzione contemporaneamente, tutti i sostituenti devono portarsi insieme nella zona di sostituzione per essere considerata come unica richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro. Se una di queste è irregolare, quelle regolamentari sono concesse e quella irregolare è respinta e sanzionata con un ritardo di gioco. 5.2, 15.2.1 15.3.2

15.11. RICHIESTE IMPROPRIE

- 15.11.1. È improprio richiedere qualsiasi interruzione: 15
- 15.11.1.1. durante un'azione di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione al servizio; 12.3
- 15.11.1.2. da parte di un componente della squadra non autorizzato; 5.1.2.3, 5.2.3.3

- | | |
|---|---|
| 15.11.1.3. per una seconda richiesta di sostituzione della stessa squadra durante la stessa interruzione, eccetto il caso di infortunio o malattia di un atleta in gioco; | 15.2.2,
15.2.3,
16.1,
25.2.2.6 |
| 15.11.1.4. dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso. | 15.1 |
| 15.11.2. La prima richiesta impropria di una squadra che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto senza altre conseguenze. | 16.1,
25.2.2.6 |
| 15.11.3. Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco. | 16.1.4 |

16. RITARDI DI GIOCO

16.1. RITARDO DI GIOCO

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

- | | |
|---|---------|
| 16.1.1. ritardare un'interruzione regolamentare del gioco; | 15.10.2 |
| 16.1.2. prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco; | 15 |
| 16.1.3. richiedere una sostituzione irregolare; | 15.9 |
| 16.1.4. ripetere una richiesta impropria; | 15.11.3 |
| 16.1.5. ritardare il gioco da parte di un componente la squadra. | |

16.2. SANZIONI PER RITARDO

- | | |
|--|--------------------|
| 16.2.1. Le sanzioni di <i>avvertimento per ritardo</i> e <i>penalizzazione per ritardo</i> sono riferite alla squadra. | F.9 |
| 16.2.1.1. Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara. | 6.3 |
| 16.2.1.2. Tutte le sanzioni per ritardo sono registrato sul referto. | 25.2.2.6 |
| 16.2.2. Il primo ritardo nella gara di un componente della squadra è sanzionato con un "AVVERTIMENTO PER RITARDO". | 4.1.1,
F.11(25) |
| 16.2.3. Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituisce fallo e sono sanzionati con la "PENALIZZAZIONE PER RITARDO": un punto e servizio all'avversario. | 6.1.3,
F.11(25) |
| 16.2.4. Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set sono applicate nel set seguente. | 18.1 |

17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1. INFORTUNIO/MALATTIA

- | | |
|---|-----|
| 17.1.1. Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare in campo. | 8.1 |
|---|-----|

L'azione è quindi rigiocata.

- 17.1.2. Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente, è concesso un *tempo di recupero* di 3' ma non più di una volta per lo stesso atleta nella gara. 15.7, 24.2.8
- Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta 6.4.3, 7.3.1

17.2. INTERFERENZE ESTERNE

- Se c'è qualsiasi interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata. 6.1.3, F.11(23)

17.3. INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 17.3.1. Se circostanze impreviste provocano l'interruzione della gara, il primo arbitro, gli organizzatori e la giuria se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni. 23.2.3
- 17.3.2. Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale: 17.3.1
- 17.3.2.1. se la gara è ripresa nel medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori (esclusi quelli espulsi o squalificati) e formazioni. Sono conservati i punteggi dei set precedenti; 17.3
- 17.3.2.2. se la gara è ripresa su un altro terreno, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (esclusi quelli espulsi o squalificati) mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto. Sono conservati i punteggi dei set precedenti. 7.3, 21, 4.1, F.9
- 17.3.3. Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, la gara deve essere rigiocata.

18. INTERVALI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1. INTERVALLI

Un *intervallo* è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli hanno la durata di tre minuti. 4.2.4

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

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

18.2. CAMBIO DEI CAMPI F.11(3)

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

- 18.2.2. Nel set decisivo, quando una squadra raggiunge gli 8 punti, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse. 6.3.2, 7.4.1 25.2.2.5

Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare nel momento in cui viene segnalato. Il punteggio al momento del cambio resta inalterato.

CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE LIBERO

Vd. Reg.

19. IL GIOCATORE LIBERO

19.1. DESIGNAZIONE DEL LIBERO

5

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

19.1.2. I Libero devono essere registrati sul referto nelle speciali righe a loro riservate. 5.2.2,
25.2.1.1,
26.2.1.1

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali ed ufficiali , ed i Campionati Zonali, i Libero devono essere registrati sul referto prima della gara *solo* nelle speciali linee a loro riservate.

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

Solo un Libero può essere in campo in ogni momento

19.2. EQUIPAGGIAMENTO

I Libero devono indossare un'uniforme (o giacca/canotta per il ridesignato Libero) che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. L'uniforme deve essere chiaramente contrastante con il resto della squadra. L'uniforme del Libero deve essere numerata come il resto della squadra. 4.3

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, il Libero ridesignato deve, se possibile, indossare la maglia dello stesso stile e colore del Libero originale, ma con il proprio numero.

19.3. AZIONI PERMESSE AL LIBERO

19.3.1. *Le azioni di gioco*

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

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

19.3.1.3. Egli non può servire, murare o tentare di murare. 12.4.1,
14.6.2,
F.11(12)

19.3.1.4. Un giocatore non può completare un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco. La palla può essere attaccata liberamente se la stessa azione viene effettuata dal Libero che si trova al di fuori della sua zona d'attacco. 1.4.1,
13.3.6,
23.3.2.3d,
F.1b

- 19.3.2. *Rimpiazzi del Libero*
- 19.3.2.1. I rimpiazzi del Libero non sono conteggiati come sostituzioni. 6.1.3, 15.5
- Essi sono illimitati, ma ci deve essere una azione completata tra due rimpiazzi del Libero (a meno che non ci sia una rotazione forzata alla posizione 4 del Libero attivo a causa di una penalizzazione o questi diventi inabile a giocare, rendendo l'azione non completata).
- 19.3.2.2. L'atleta regolarmente rimpiazzato può rimpiazzare ed essere rimpiazzato da uno dei Libero. Il Libero attivo può essere rimpiazzato regolarmente soltanto dal giocatore da lui precedentemente rimpiazzato o dal secondo Libero.
- 19.3.2.3. Prima dell'inizio di ogni set, il Libero non può entrare in campo fino a che il secondo arbitro non abbia verificato la formazione iniziale e autorizzato il rimpiazzo con un giocatore titolare. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4. Gli altri rimpiazzi del Libero devono effettuarsi solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5. Un rimpiazzo del Libero effettuato dopo il fischio del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato; tuttavia, al termine dell'azione, il capitano in gioco deve essere informato che ciò non è permesso e che la ripetizione sarà oggetto della sanzione di un ritardo di gioco. 12.3, 12.4, F.9
- 19.3.2.6. Un susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata interruzione del gioco ed alla sanzione del ritardo di gioco. La squadra che servirà sarà determinata dal tipo della sanzione. 16.2, F.9
- 19.3.2.7. Il Libero ed il giocatore rimpiazzato possono entrare o uscire dal campo solo attraverso la *zona di rimpiazzo del Libero*. 1.4.4, F.1b
- 19.3.2.8. Tutti i rimpiazzi del Libero devono essere registrati sul referto di controllo o sul referto elettronico. 26.2.2.1, 26.2.2.2
- 19.3.2.9. Un rimpiazzo irregolare del Libero può avvenire (tra gli altri):
- per azione di gioco non completata tra susseguenti rimpiazzi del Libero, 6.1.3
 - quando il Libero viene rimpiazzato da un giocatore diverso dal secondo Libero o da quello da lui rimpiazzato. 15.9
- Un rimpiazzo irregolare del Libero deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare 15.9
- se il rimpiazzo irregolare viene rilevato prima dell'inizio della azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri e la squadra deve essere sanzionata per ritardo di gioco; F.9
 - se invece viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare. 15.9

19.4. RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO

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

Un Libero può essere dichiarato inabile a giocare per ogni ragione dall'allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2. Squadra con un Libero	
19.4.2.1. Quando un solo Libero è disponibile per una squadra secondo la Regola 19.4.1, o la squadra ne ha registrato solo uno, e questo Libero diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore (o il capitano in gioco in sua assenza) può ridesignare come Libero per il resto della gara, qualsiasi altro giocatore (ad eccezione del rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.	19.4, 19.4.1
19.4.2.2. il Libero attivo che diventa inabile a giocare, può essere rimpiazzato dal giocatore che aveva rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal Libero ridesignato. Tuttavia, un Libero che è stato soggetto a ridesignazione non può giocare per il resto della gara.	
Se il Libero non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può ugualmente essere soggetto a ridesignazione. Il Libero dichiarato inabile non può rientrare in gioco per il resto della gara	
19.4.2.3. L'allenatore, o il capitano in gioco in sua assenza, contatta il secondo arbitro per informarlo della ridesignazione.	5.1.2, 5.2.1
19.4.2.4. Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse.	19.4.1
19.4.2.5. Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come Libero, ciò è permesso, ma in questo caso egli deve rinunciare ai suoi diritti di leader.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6. Nel caso di ridesignazione del Libero, il numero del giocatore ridesignato come Libero deve essere registrato sul referto nello spazio osservazioni e sul referto di controllo del Libero (o nel referto elettronico, se viene utilizzato).	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3. Squadra con due Libero	
19.4.3.1. Quando una squadra ha registrato a referto due Libero, ma uno diventa inabile a giocare, la squadra ha diritto di giocare con un solo Libero.	4.1.1, 19.1.1
Nessuna ridesignazione sarà concessa, a meno che l'altro Libero sia inabile a continuare a giocare per la gara.	19.4
19.5. ESPULSIONE E SQUALIFICA	
19.5.1. Se il Libero è espulso o squalificato, può essere rimpiazzato immediatamente dal secondo Libero. Se la squadra ha solo un Libero, ha il diritto di effettuare una ridesignazione.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLO SETTIMO - COMPORAMENTO DEI PARTICIPANTI

Vd. Reg.

20. REQUISITI DEL COMPORAMENTO

20.1. CONDOTTA SPORTIVA

20.1.1. I partecipanti devono conoscere le “Regole ufficiali del Sitting Volley” ed uniformarvisi.

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

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

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

20.2. FAIR PLAY

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

20.2.2. È permessa la comunicazione tra componenti la squadra durante la gara. 5.2.3.4

21. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1. LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una lieve condotta scorretta non è soggetta a sanzioni. È compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta sanzionabile. 5.1.2, 21.3

Questo avviene in due fasi: F.9, F.11(6a)

Fase 1: assegnando un avvertimento verbale tramite il capitano in gioco;

Fase 2: mostrando un CARTELLINO GIALLO all’indirizzo del/i componente/i la squadra interessata. Questo avvertimento ufficiale non è una sanzione ma un simbolo che tale componente (e per estensione della sua squadra) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. È registrato a referto senza conseguenze

21.2. CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificato in tre categorie secondo la gravità degli atti. 4.1.1

21.2.2. <i>Condotta maleducata</i> : azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.	
21.2.1. <i>Condotta offensiva</i> : gesti o parole diffamatori o insultanti, od ogni azione che esprima disprezzo.	
21.2.2. <i>Aggressione</i> : attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.	
21.3. SCALA DELLE SANZIONI	F.9
In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara, sono: <i>Penalizzazione, Espulsione o Squalifica</i> .	21.2, 25.2.2.6
21.3.1. <i>Penalizzazione</i>	F.11(6b)
La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2. <i>Espulsione</i>	F.11(7)
21.3.2.1. Un componente la squadra sanzionato con l'espulsione, non può giocare per il resto del set, deve essere immediatamente sostituito regolarmente se si trova in campo e deve restare seduto nell'area di penalizzazione, senza altre conseguenze.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, F.1a, F.1b
Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set e deve restare seduto nell'area di penalizzazione.	
21.3.2.2. La prima condotta offensiva da parte di un componente la squadra, è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3. La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra, è sanzionata con l'espulsione senza altre conseguenze.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3. <i>Squalifica</i>	F.11(8)
21.3.3.1. Un componente della squadra sanzionato con la squalifica deve essere immediatamente sostituito regolarmente se si trova in campo e deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara, senza altre conseguenze.	4.1.1, F.1a
21.3.3.2. Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.	21.2.3
21.3.3.3. La seconda condotta offensiva nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con la squalifica, senza conseguenze.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4. La terza condotta scorretta nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.	4.1.1, 21.2.1
21.4. APPLICAZIONE DELLE SANZIONI	
21.4.1. Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara.	21.3, 25.2.2.6

- 21.4.2. Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nella gara è sanzionata progressivamente (il componente della squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta). 4.1.1, 21.2, 21.3 F.9
- 21.4.3. L'espulsione o la squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiedono sanzioni precedenti. 21.2, 21.3

21.5. CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

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

21.6. CARTELLINI

F.11
(6a,6b,7,8)

Avvertimento: fase 1: verbale, senza cartellini 21.1
fase 2: cartellino giallo

Penalizzazione: cartellino rosso 21.3.1

Espulsione: cartellini rosso + giallo insieme 21.3.2

Squalifica: cartellini rosso + giallo separatamente 21.3.3

SEZIONE II -

**GLI ARBITRI, LE LORO RESPONSABILITÀ E
GESTI UFFICIALE**

CAPITOLO OTTAVO - ARBITRI

Vd. Reg.

22. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1. COMPOSIZIONE

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

- il primo arbitro; 23
- il secondo arbitro; 24
- il segnapunti; 25
- quattro (due) giudici di linea. 27

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali e ufficiali ed i Campionati Zonali, è prevista la presenza di un assistente segnapunti. 26

22.2. PROCEDURE

22.2.1. Solo il primo ed il secondo arbitro possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1. il primo arbitro da il segnale per il servizio che dà inizio alla azione di gioco; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2. il primo o il secondo arbitro segnalano la fine dell'azione, se sono certi del fallo che è stato commesso e ne hanno identificata la sua natura.

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

22.2.3. Immediatamente dopo aver fischiato per il completamento della azione di gioco, essi devono indicare con i gesti ufficiali: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1. Se il fallo è fischiato dal primo arbitro, egli indicherà nell'ordine:

- a) la squadra che dovrà servire; 12.2.2, F.11(2)
- b) la natura del fallo;
- c) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

Il secondo arbitro seguirà la segnaletica ufficiale del primo arbitro, ripetendola.

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

- a) la natura del fallo;
- b) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario);
- c) la squadra che dovrà servire, seguendo la segnaletica del primo arbitro. 12.2.2

- In questo caso, il primo arbitro non deve mostrare *né la natura del fallo né il giocatore in fallo, ma sola la squadra al servizio.* F.11(2)
- 22.2.3.3. Nel caso di un fallo d'attacco da parte di un difensore o dei Libero, entrambi gli arbitri si comportano come previsto dalle Regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2. 12.2.2,
13.3.3,
13.3.5,
19.3.1.2,
23.3.2.3d,e,
F.11(21)
- 22.2.3.4. Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine:
- a) la natura del fallo; 17.3,
F.11(23)
- b) i giocatori in fallo (se necessario);
- c) la squadra al servizio come indicato dal primo arbitro. 12.2.2,
F.11(2)

23. PRIMO ARBITRO

23.1. POSIZIONE

Il primo arbitro svolge la sua funzione in piedi su un seggiolone situato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto al segnapunti. F.1a, F.1b,
F.10

23.2. AUTORITA'

- 23.2.1. Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e delle squadre. 4.1.1, 6.3
- Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore.
- Il primo arbitro può rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolge correttamente le sue funzioni.
- 23.2.2. Il primo arbitro controlla anche l'operato dei raccappalle e degli asciugatori. 3.3
- 23.2.3. Il primo arbitro ha l'autorità per decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate alle Regole.
- 23.2.4. Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. 20.1.2
- Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato La sua decisione. 5.1.2.1
- Se il capitano in gioco non è d'accordo con la spiegazione del primo arbitro e chiede di annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara, lo deve autorizzare a farlo. 5.1.2.1,
5.1.3.2,
25.2.3.2
- 23.2.5. Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature. Chapter 1,
23.3.1.1

23.3. RESPONSABILITA'

23.3.1. Prima della gara, il primo arbitro:

23.3.1.1. controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;	Chapter 1, 23.2.5
23.3.1.2. effettua il sorteggio con i due capitani delle squadre;	7.1
23.3.1.3. controlla il riscaldamento delle due squadre.	7.2
23.3.2. Durante la gara, <i>il primo arbitro</i> è autorizzato:	
23.3.2.1. a comunicare gli <i>avvertimenti</i> alle squadre;	21.1
23.3.2.2. a sanzionare le <i>condotte scorrette</i> ed i <i>ritardi di gioco</i> ;	16.2, 21.2
23.3.2.3. a decidere su:	
a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, F.4, F.6, F.11(12, 13)
b) i falli di tocco di palla, compreso il sollevarsi;	9.3, 9.4, F.11(16, 17)
c) i falli sopra la rete, e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato dell'attaccante;	11.3.1 11.4.1, 11.4.4, F.11(20)
d) l'attacco falloso del Libero e dei difensori;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, F.8, F.11(21)
e) l'attacco completato di un giocatore su palla completamente al di sopra della rete proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, F.11(21)
f) la palla che attraversa <i>completamente</i> il piano verticale della rete sotto di essa;	8.4.5, 24.3.2.7, F.5a, F.11(22)
g) il muro effettivo di un difensore o il tentativo di muro del Libero.	14.6.2, 14.6.6, F.11(12)
23.3.3. Al termine della gara, egli controlla il referto di gara e lo firma.	24.3.3, 25.2.3.3

24. SECONDO ARBITRO

24.1. POSIZIONE

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

F.1a, F.1b,
F.10

24.2. AUTORITA'

24.2.1. Il secondo arbitro assiste il primo arbitro, ma ha anche il proprio campo di competenza.

24.3

- Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.
- 24.2.2. Il secondo arbitro può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere. 24.3
- 24.2.3. Controlla l'operato del/dei segnapunti. 25.2, 26.2
- 24.2.4. Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta. 4.2.1
- 24.2.5. Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento. 4.2.3
- 24.2.6. Autorizza le interruzioni di gioco regolamentari, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie. 15, 15.11, 25.2.2.3
- 24.2.7. Controlla il numero dei tempi di riposo e delle sostituzioni utilizzate da ciascuna squadra e segnala all'allenatore interessato ed al primo arbitro il 2° tempo di riposo e la 5^a e 6^a sostituzione. 15.1, 25.2.2.3
- 24.2.8. In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale o concede il tempo di recupero di 3 minuti. 15.7, 17.1.2
- 24.2.9. Controlla le condizioni del terreno di gioco, particolarmente la zona d'attacco. Durante la gara, controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari. 1.2.1, 3
- 24.2.10. Controlla i componenti delle squadre nell'area di penalizzazione ed avverte il primo arbitro di qualsiasi condotta scorretta. 1.4.6, 21.3.2

Per le Competizioni *World ParaVolley* mondiali ufficiali ed i Campionati Zonali, i compiti previsti dalle Regole 24.2.5 e 24.2.10 sono svolte dall'Arbitro di Riserva.

24.3. RESPONSABILITA'

- 24.3.1. All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, il secondo arbitro verifica che le posizioni dei giocatori sul campo corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2. Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
- 24.3.2.1. la penetrazione nel campo opposto, e nello spazio sotto la rete; 1.3.3, 11.2, F.5a, F.11(22)
- 24.3.2.2. i falli di posizione della squadra in ricezione; 7.5, F.4, F.11(13)
- 24.3.2.3. il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente dal lato del muro, e con l'antenna situata dalla sua parte; 11.3.1

24.3.2.4. il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del Libero, o l'attacco fallosi dei difensori o del Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g ,
24.3.2.5. il contatto della palla con un oggetto esterno;	F.11(12, 21)
24.3.2.6. il contatto della palla con il terreno quando il primo arbitro non è in condizioni di vedere il contatto;	8.4.2, 8.4.3, F.11(15)
24.3.2.7. la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o contatta l'antenna dal suo lato;	8.3
24.3.2.8. fallo di alzata dal terreno, specialmente dell'atleta a muro.	8.4.3, 8.4.4, F.5a, F.11(15)
24.3.3. Al termine della gara controlla e firma il referto di gara.	9.3.5, 9.4.1
	23.3.3, 25.2.3.3

25. SEGNAPUNTI

25.1. POSIZIONE

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

F.1a, F.1b,
F.10

25.2. RESPONSABILITÀ

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

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

25.2.1. Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti:

25.2.1.1. registra i dati della gara e delle squadre, incluso nomi e numeri dei Libero, secondo le procedure previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;

4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.2,
19.1.2,
19.4.2.6
5.2.3.1, 7.3.2

25.2.1.2. registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui rispettivi tagliandi.

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

5.2.3.1

25.2.2. Durante la gara, il segnapunti:

25.2.2.1. registra i punti acquisiti;

6.1

25.2.2.2. controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala gli errori agli arbitri immediatamente dopo il colpo di servizio;

12.2

25.2.2.3. è incaricato di rilevare e comunicare le richieste di sostituzione usando il segnalatore acustico, controllandone il numero e registra le sostituzioni ed i tempi di riposo, informandone il secondo arbitro;

15.1, 15.4.1,
15.10.3c,
24.2.6,
24.2.7

25.2.2.4. segnala agli arbitri le richieste di interruzioni regolamentari di gioco al di fuori delle regole;	15.11
25.2.2.5. comunica agli arbitri la fine dei set, e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6. registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie;	15.11.3 16.2, 21.3
25.2.2.7. registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo arbitro, come sostituzioni eccezionali, tempo di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, ridesignazione, etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 19.4
25.2.2.8. controlla gli intervalli tra i set.	18.1
25.2.3. Alla fine della gara, il segnapunti:	
25.2.3.1. registra il risultato finale;	6.3
25.2.3.2. in caso di reclamo, con l'autorizzazione del primo arbitro, annota sul referto l'orario della conferma del reclamo da parte del capitano della squadra o del dirigente accompagnatore proponente;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3. dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26. ASSISTENTE SEGNAPUNTI

26.1. POSIZIONE

22.1, F.1a,
F.1b, F.10

L'assistente segnapunti svolge la sua funzione seduto al tavolo accanto al segnapunti.

26.2. RESPONSABILITA'

19.3

Registra i rimpiazzi che coinvolgono il Libero.

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

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

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

26.2.1.1. prepara il referto di controllo del Libero;

26.2.1.2. prepara il referto di riserva.

26.2.2. Durante la gara, l'assistente segnapunti:

26.2.2.1. registra i rimpiazzi e le ridesignazione del Libero;

19.3.1.1,
19.4

26.2.2.2. avverte gli arbitri di ogni errore di rimpiazzo del Libero, usando il segnalatore sonoro;

19.3.2.1

26.2.2.3. fa partire e terminare il tempo dei *tempi di riposo tecnici*;

15.4.1

26.2.2.4. aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo;

26.2.2.5. si assicura della concordanza del tabellone segnapunti;

25.2.2.1

26.2.2.6. se necessario, aggiorna il referto di riserva e lo fornisce al segnapunti. 25.2.1.1

26.2.3. Al termine della gara, l'assistente segnapunti:

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

26.2.3.2. firma il referto di gara.

Per le Competizioni World ParaVolley mondiali ufficiali ed i Campionati Zonali in cui si usa il referto elettronico, l'Assistente Segnapunti coopera con il Segnapunti per annunciare le sostituzioni e individuare i rimpiazzi del Libero.

27. GIUDICI DI LINEA

27.1. POSIZIONE

Se sono impiegati solo due giudici di linea, essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ciascun arbitro, diagonalmente da 1 a 2 m dall'angolo.

F.1a, F.1b,
F.10

Ciascuno di essi controlla la linea di fondo e quella laterale dal suo lato.

Per le Competizioni World ParaVolley modiali ufficiali ed i Campionati Zonali, è obbligatorio disporre di quattro giudici di linea.

F.10

Essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 m da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.

27.2. RESPONSABILITA'

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

F.12

27.2.1.1. la palla "dentro" e "fuori" ogni qualvolta essa cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;

8.3, 8.4,
F.12(1, 2),

27.2.1.2. la palla "fuori" toccata dalla squadra ricevente;

8.4, F.12(3)

27.2.1.3. la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che supera la rete fuori dallo spazio di passaggio, etc.;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, F.5a,
F.12(4)

27.2.1.4. ogni atleta (eccetto il battitore) che ha almeno una parte delle sue natiche fuori dal suo campo al momento del tocco di servizio;

7.4, 12.4.3
F.12 (4)

27.2.1.5. il fallo di natiche al servizio;

12.4.3,
F.12(4)

27.2.1.6. ogni contatto con la parte superiore (80cm) dell'antenna dalla proprio lato del campo da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce con il gioco;

11.3.1,
11.4.4, F.3,
F.12(4)

27.2.1.7. la palla che attraversa la rete fuori dallo spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo.

10.1.1, F.5a,
F.12(4)

27.2.2. i giudici di linea debbono ripetere la segnalazione su richiesta del primo arbitro.

28. GESTI UFFICIALI

28.1. SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI

F.11

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

28.2. SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA

F.12

I giudici di linea debbono indicare con i gesti ufficiali con le bandierine la natura del fallo sanzionato, e mantenerli per un breve lasso di tempo.

SEZIONE III

FIGURE

FIGURA 1a-1: COMPETIZIONE/AREA DI CONTROLLO (Senza Media)

Regole principali: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

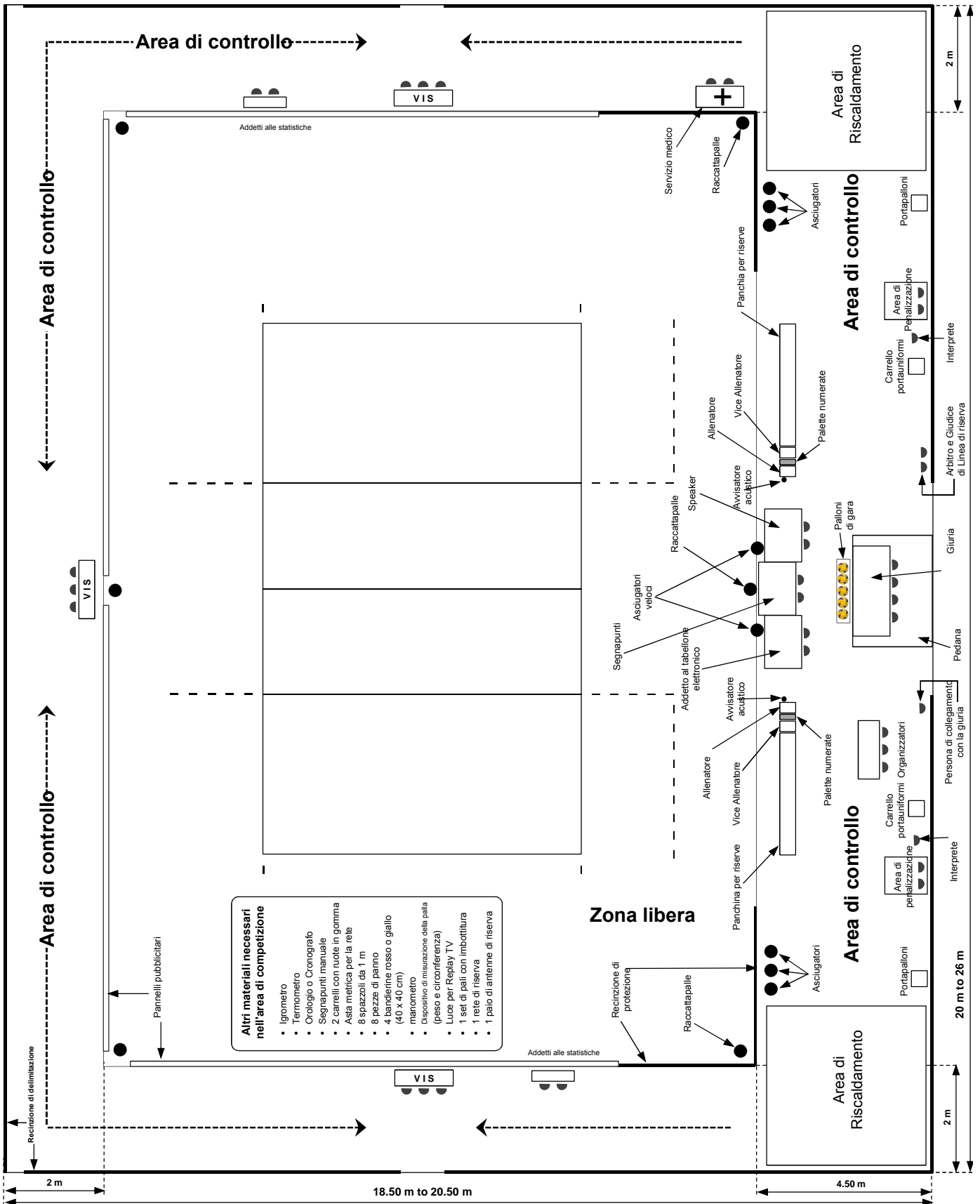


FIGURA 1a-2: COMPETIZIONE /AREA DI CONTROLLO – I Media

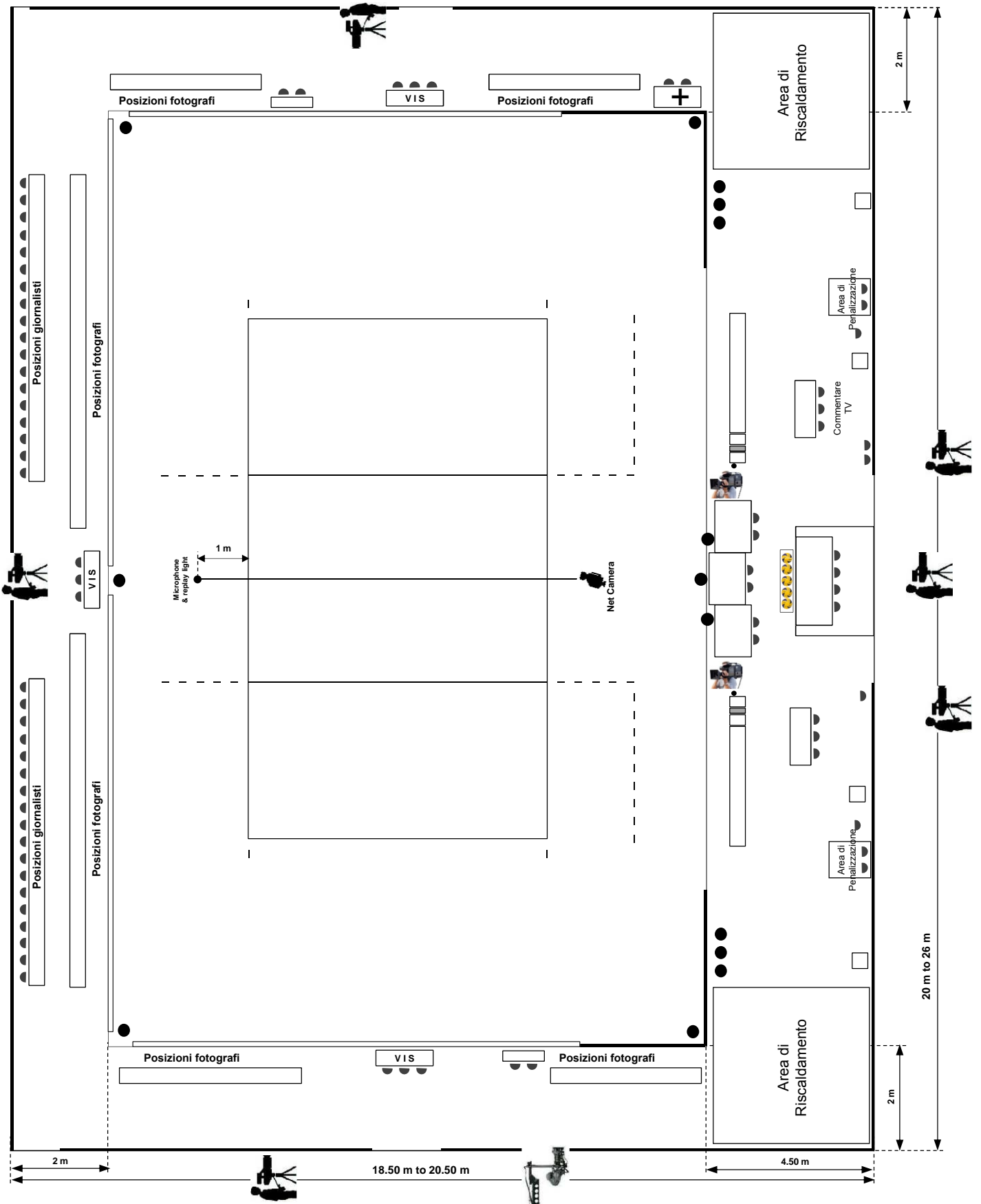


FIGURA 1b: AREA DI GIOCO

Regole principali: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

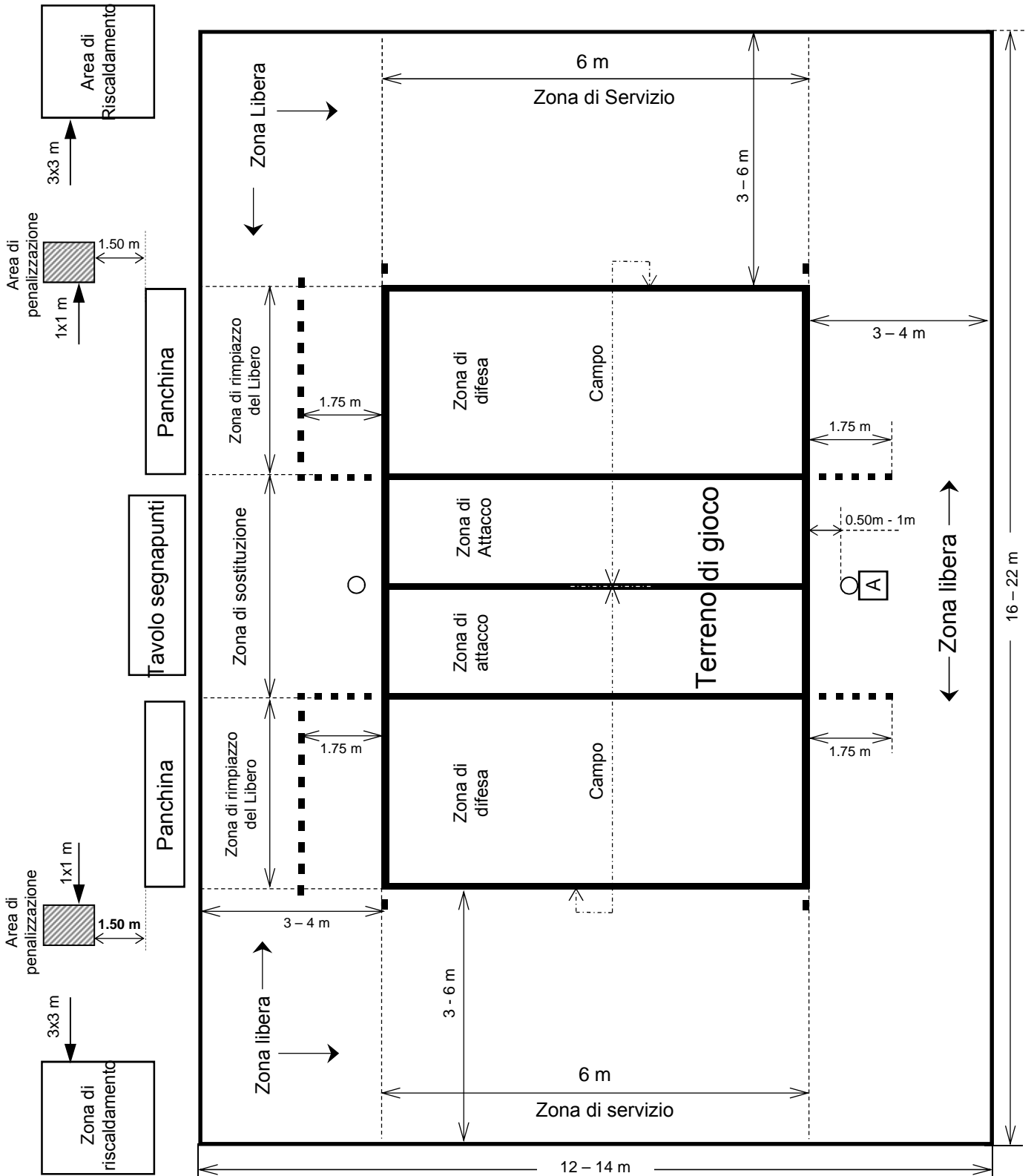


Figura 2: TERRENO DI GIOCO

Regole principali: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

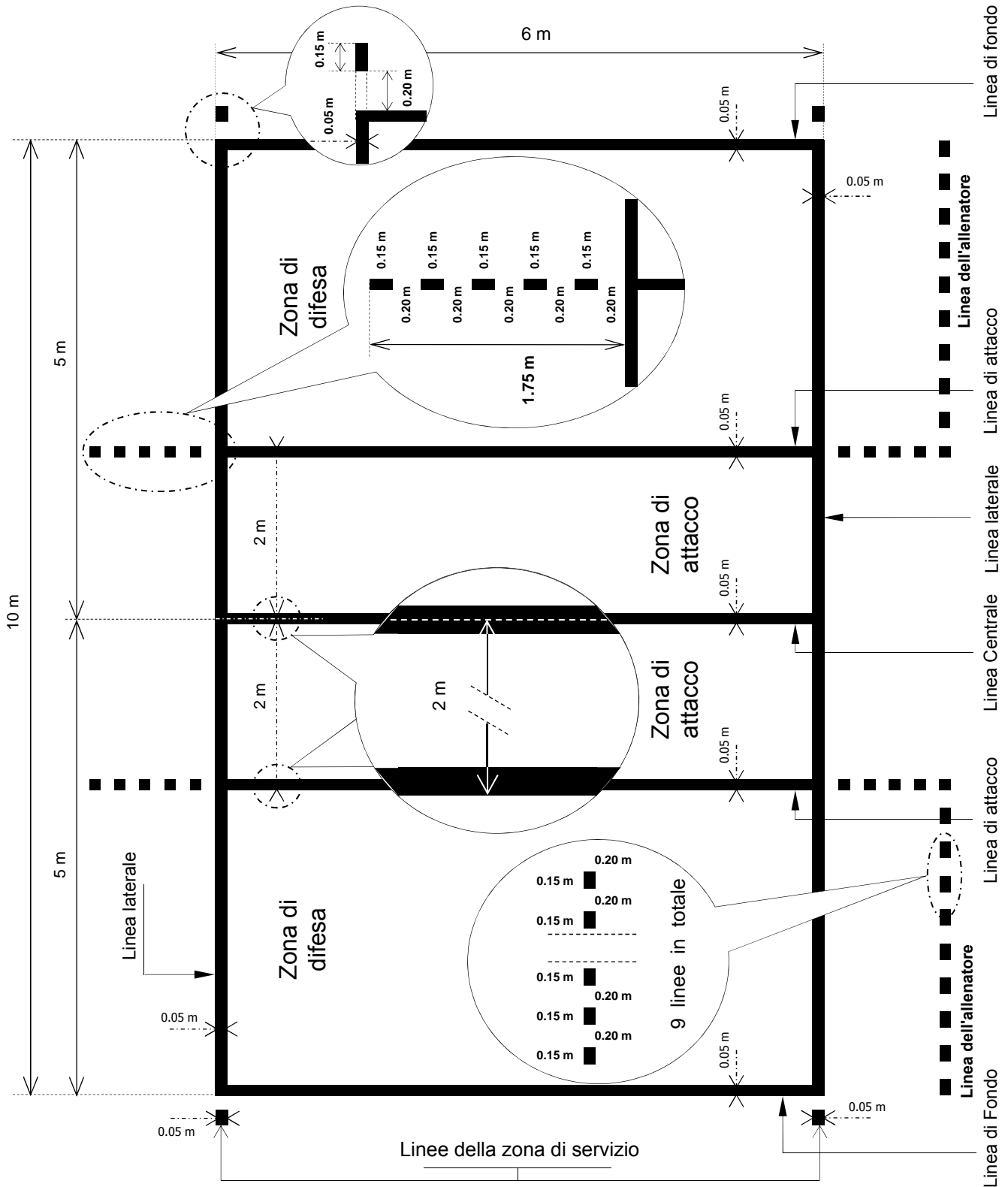


Figura 3: DISEGNO DELLA RETE

Regole principali: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

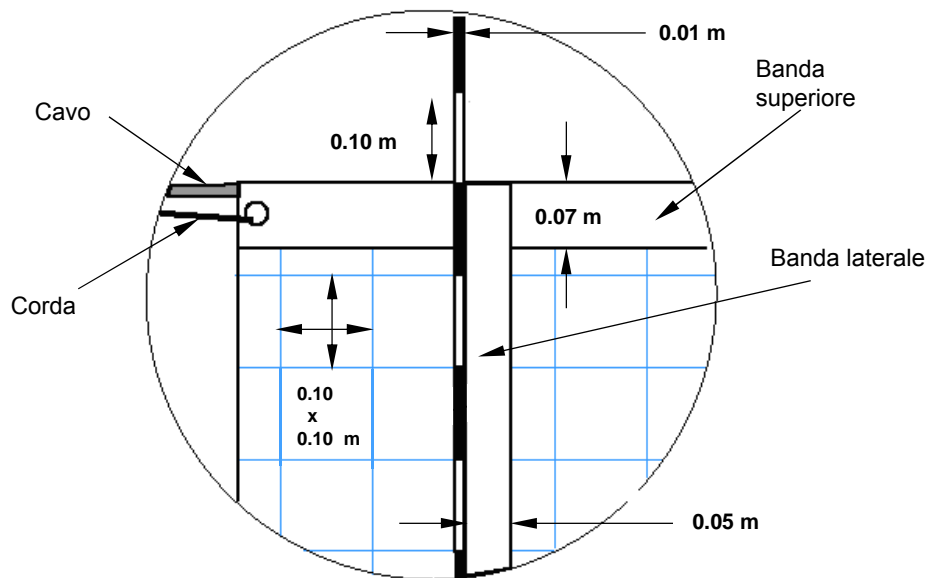
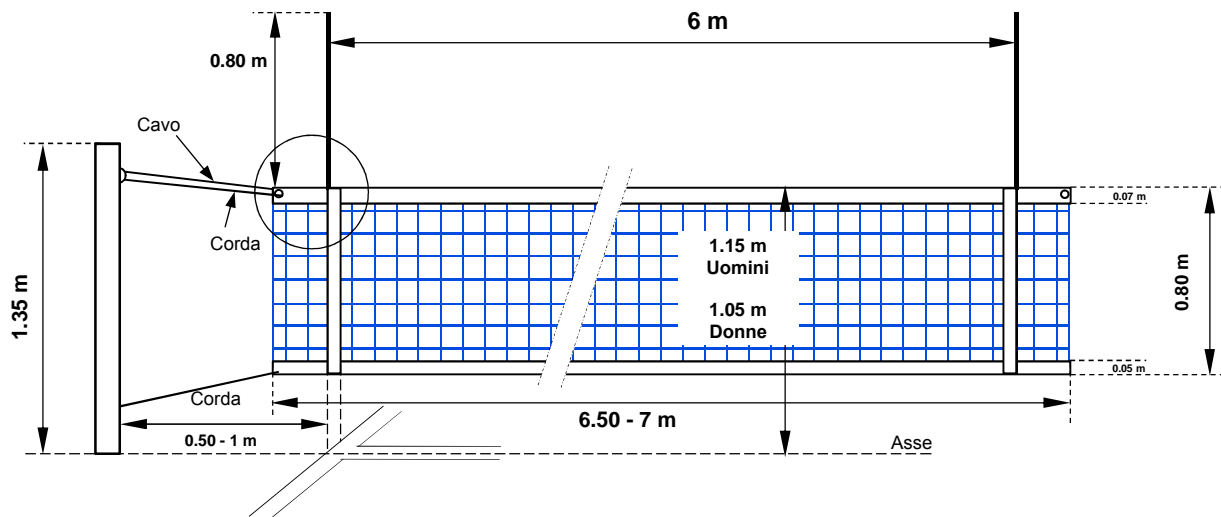
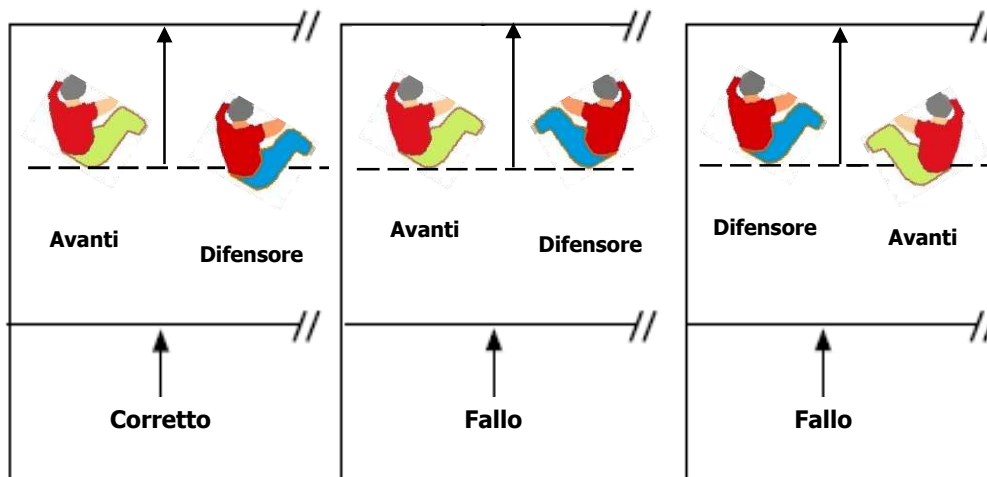


Figura 4: POSIZIONE DEI GIOCATORI

Regole principali: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

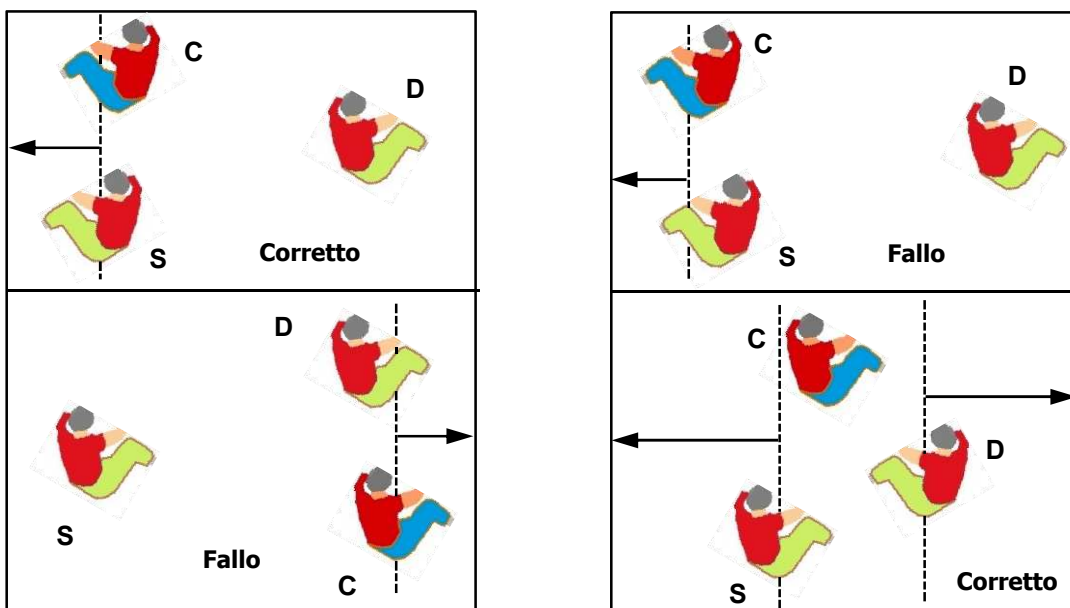
Esempio A:

Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore



Esempio B:

Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea



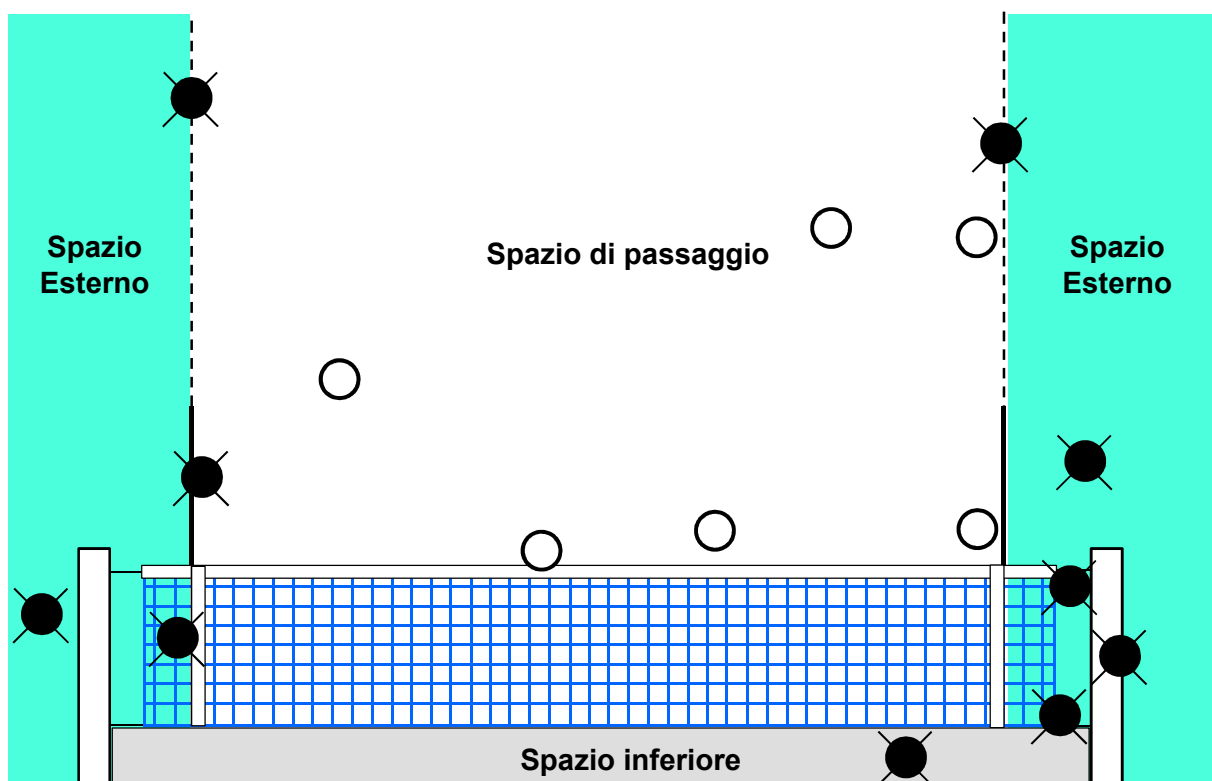
S = Giocatore di sinistra

C = Giocatore Centrale

R = Giocatore di destra

Figura 5a: PALLA CHE ATTEVERSA IL PIANO VERTICALE DELLA RETE VERSO IL CAMPO OPPOSTO

Regole principali: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

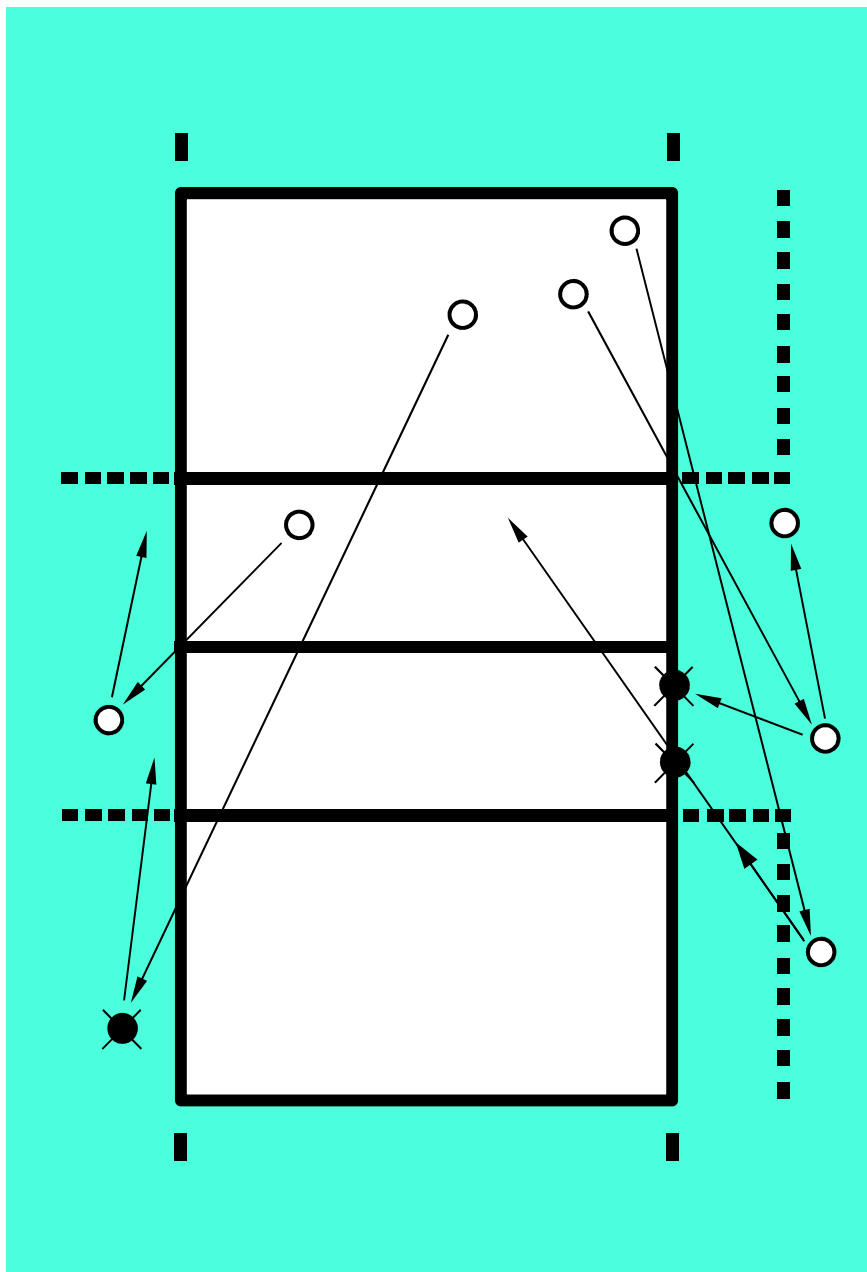


● = Fallo

○ = Corretto

Figura 5b: PALLA CHE ATTRAVERSA IL PIANO VERTICALE DELLA RETE VERSO LA ZONA LIBERA OPPOSTA

Regole principali: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



● = Fallo
○ = Corretto

Figura 6: VELO COLLETTIVO

Regole principali: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

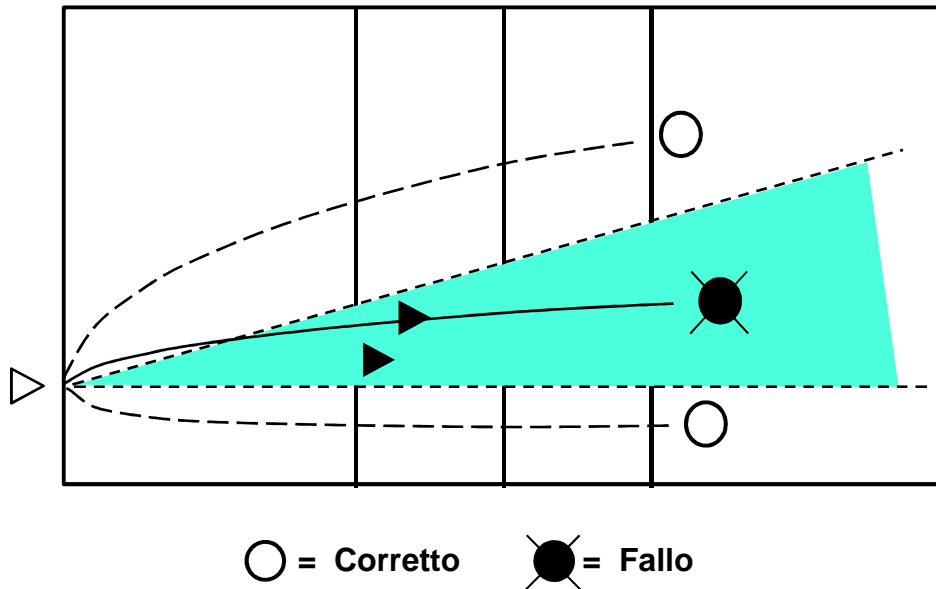


Figura 7: MURO EFFETTIVO

Regole principali: 14.1.3

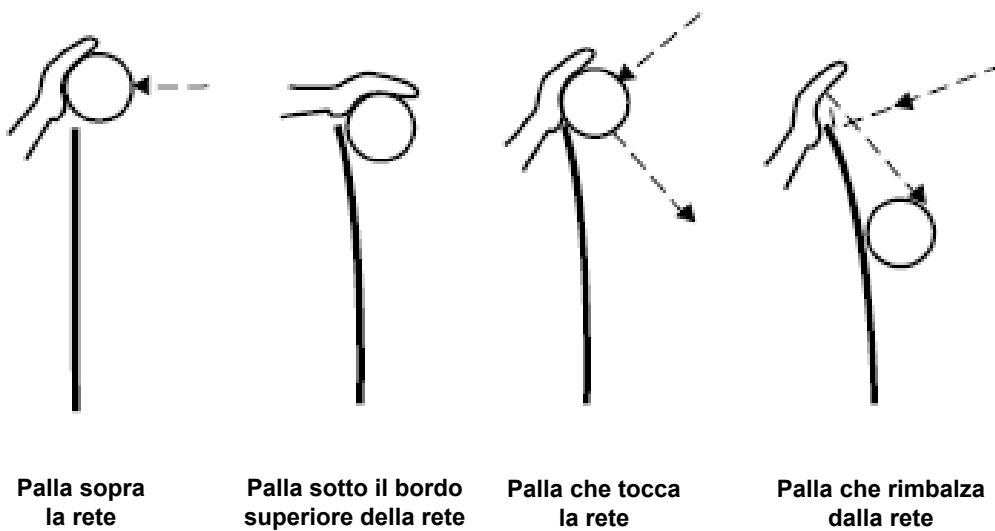


Figura 8: ATTACCO DEI DIFENSORI

Regole principali: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

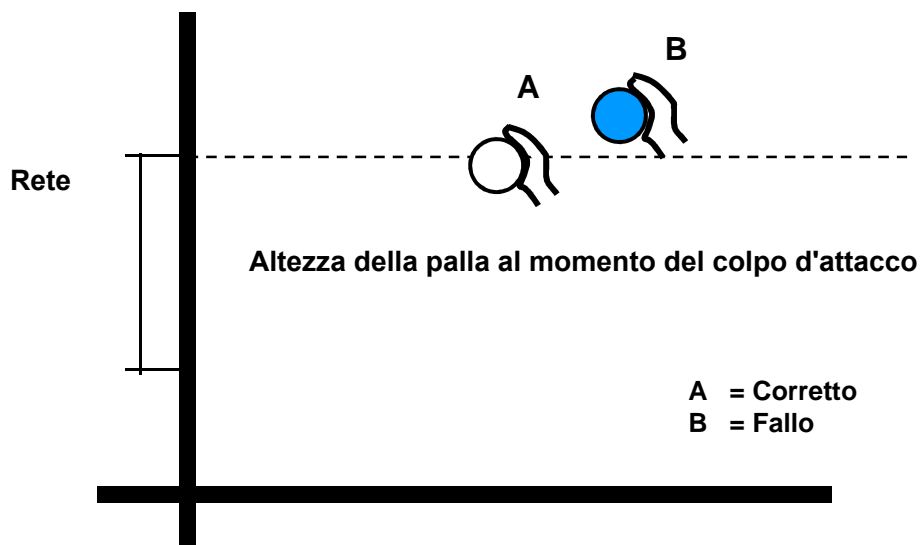
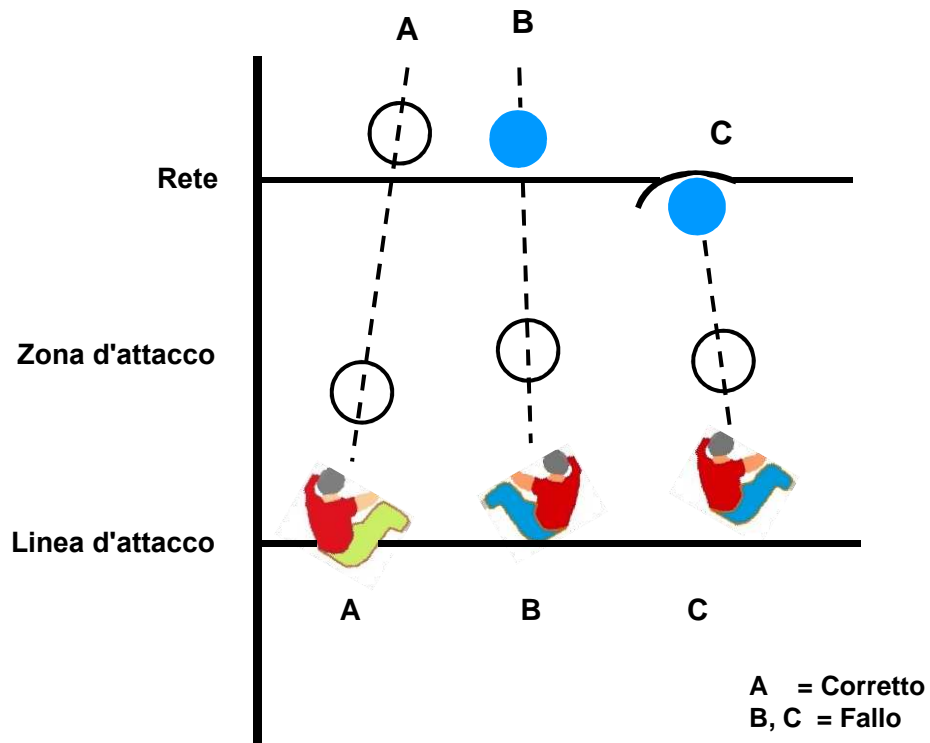


Figura 9: SCALA DELLE SANZIONI

Regole principali: 16.2, 21.3, 21.4.2

SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA					
CONDOTTA	EVENTO	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
CONDOTTA MALEUCATA	Primo	Qualsiasi partecipante	Penalizzazione	Segnaletica No. 6b – Rosso	Un punto e servizio all'altra squadra
	Secondo	Stesso partecipante	Espulsione	Segnaletica No. 7 – Rosso+Giallo (insieme)	Lasciare l'area di gioco e rimanere nell'area di penalizzazione per il resto del set
	Terzo	Stesso partecipante	Squalifica	Segnaletica No. 8 - Rosso+Giallo (separati)	Lasciare l'area di controllo per il resto della gara
CONDOTTA OFFENSIVA	Primo	Qualsiasi partecipante	Espulsione	Segnaletica No. 7 – Rosso+Giallo (insieme)	Lasciare l'area di gioco e rimanere nell'area di penalizzazione per il resto del set
	Secondo	Stesso partecipante	Squalifica	Segnaletica No. 8 - Rosso+Giallo (separati)	Lasciare l'area di controllo per il resto della gara
CONDOTTA AGGRESSIVA	Primo	Qualsiasi partecipante	Squalifica	Segnaletica No. 8 - Rosso+Giallo (separati)	Lasciare l'area di controllo per il resto della gara

SANZIONI PER RITARDO DI GIOCO					
CONDOTTA	EVENTO	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
RITARDO DI GIOCO	Primo	Qualsiasi partecipante della squadra	Avvertimento per ritardo di gioco	Segnaletica No. 25 with Giallo	Nessuna conseguenza
	Secondo e successivi	Qualsiasi partecipante della squadra	Penalizzazione per ritardo di gioco	Segnaletica No. 25 with Rosso	Un punto e servizio all'altra squadra

Figura 10: DISPOSIZIONE DEL COLLEGIO ARBITRALE

Regole principali: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

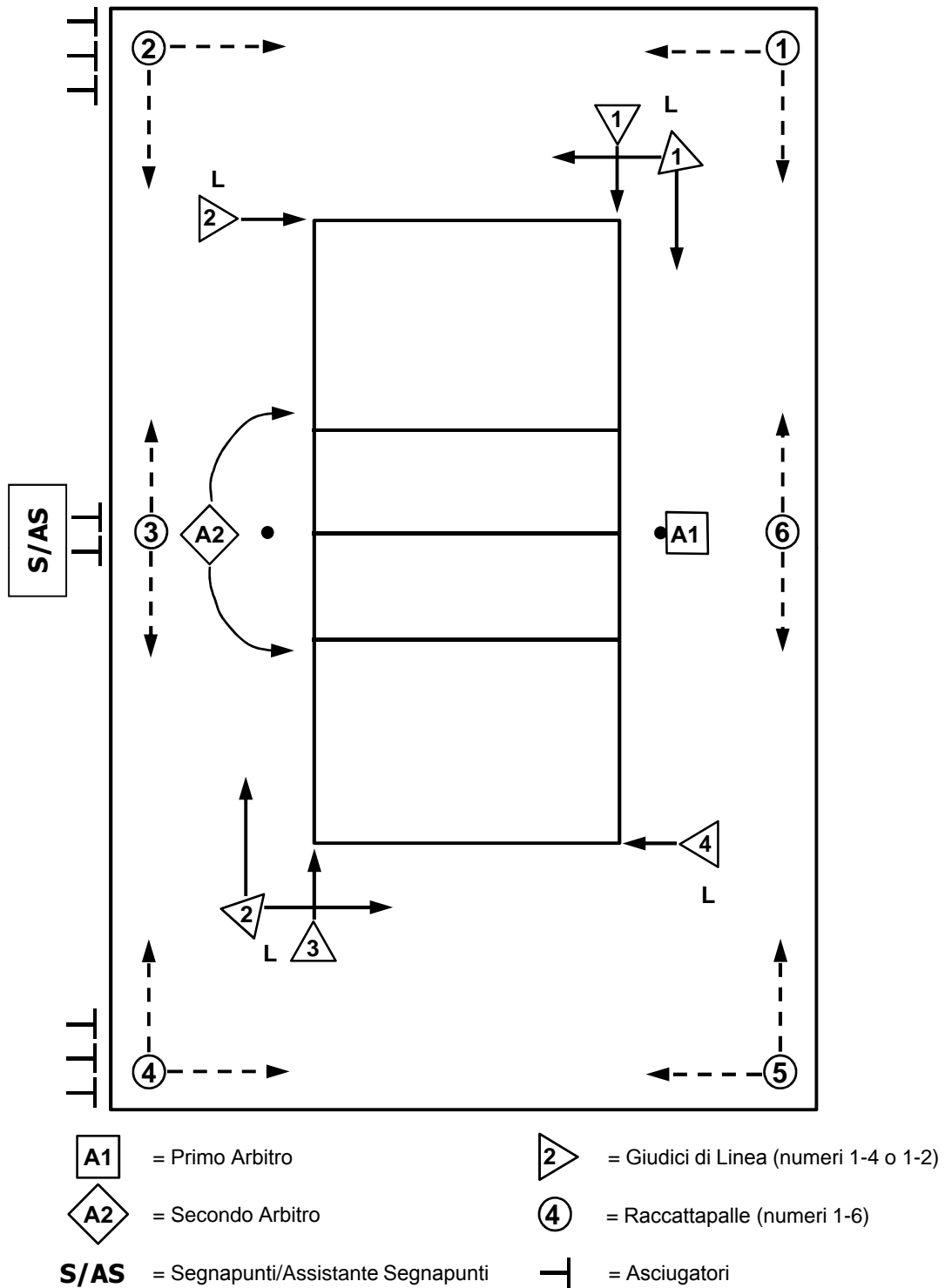


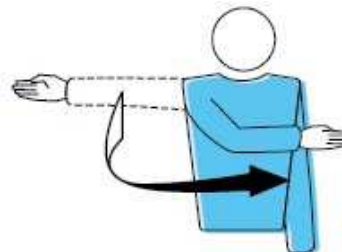
Figura 11: SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Regole principali: 12.3, 22.2.1.1

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.

P



2 SQUADRA AL SERVIZIO

Regole principali: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.

P S

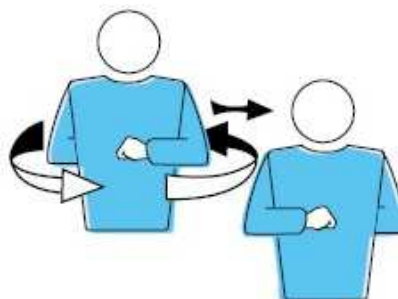


3 CAMBIO DEI CAMPI

Regole principali: 18.2

Portare gli avambracci uno avanti e l'altro dietro.

P

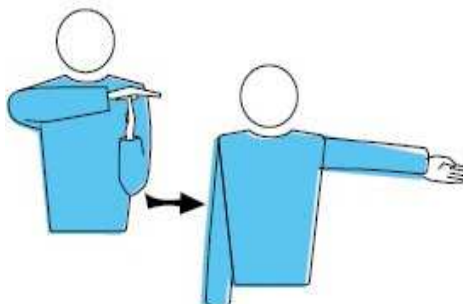


4 TEMPO DI RIPOSO

Regole principali: 15.4.1

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

P S



5 SOSTITUZIONE

Regole principali: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Ruotare un avambraccio attorno all'altro.



P S

6a AVVERTIMENTO

Regole principali: 21.1, 21.6

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.



P

6b PENALIZZAZIONE

Regole principali: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.



P

7 ESPULSIONE

Regole Principali: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

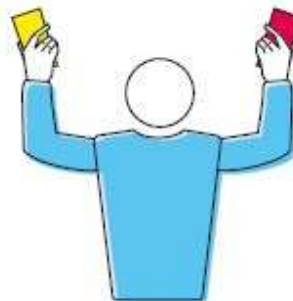
Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione.



P

8 SQUALIFICA

Regole principali: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2
Mostrare entrambi i cartellini separatamente nelle due mani per la squalifica.



P

9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

Regole principali: 6.2, 6.3
Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte.

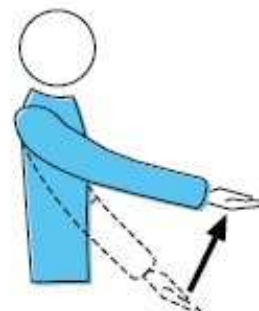


P S

10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

Regole principali: 12.4.1

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



P

11 RITARDO AL SERVIZIO

Regole principali: 12.4.4
Mostrare otto dita divaricate.

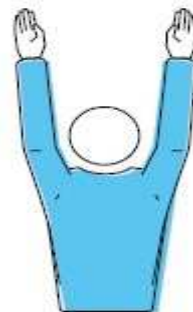


P

12 FALLO DI MURO O VELO

Regole principali: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti.



13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

Regole principali: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

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



14 PALLA "DENTRO"

Regole principali: 8.3

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.



15 PALLA "FUORI"

Regole principali: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

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



16 TRATTENUTA

Regole principali: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

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

P

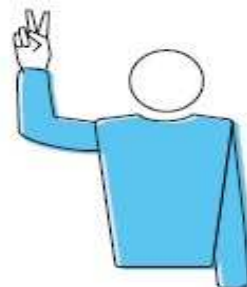


17 DOPPIO TOCCO

Regole principali: 9.3.4, 23.3.2.3b

Alzare due dita divaricate.

P



18 QUATTRO TOCCHI

Regole principali: 9.3.1, 23.3.2.3b

Alzare quattro dita divaricate.

P S

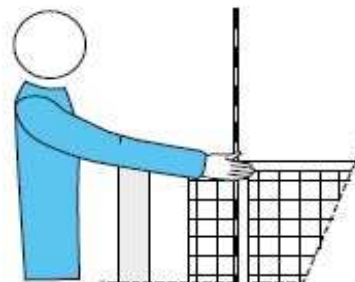


19 GIOCATORE CHE TOCCA LA RETTE – PALLA DI SERVIZIO CHE TOCCA E NON SUPERA LA RETTE NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO

Regole principali: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicare il lato della rete con la mano corrispondente.

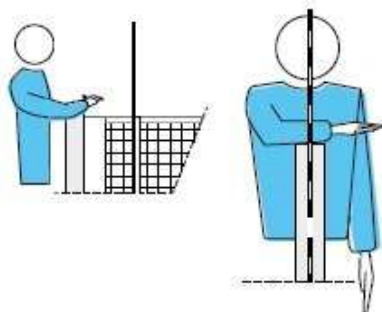
P S



20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

Regole principali: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

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



P

21 FALLO D'ATTACCO

Regole principali:

- da un difensore o da un libero

13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

- da un palleggio con le dita rivolte verso l'alto del libero che si trova all'interno della sua zona d'attacco o del suo prolungamento

13.3.6

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



P S

22 INVASIONE NEL CAMPO AVVERSO – PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETE – GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA IL CAMPO (LINEA DI FONDO) CON LE NATICHE – GIOCATORE SEDUTO FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO

Regole principali: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

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



P S

23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Regole principali: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Alzare verticalmente i pollici delle mani.

P



24 PALLA "TOCCATA"

Regole principali: 23.3.2.3b, 24.2.2

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

P S



25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

Regole principali: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

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

P



AVVERTIMENTO

PENALIZZAZIONE

26 SOLLEVAMENTO

Regole principali: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 24.3.2.8

Tenere le mani in senso orizzontale, le palme insieme e sollevare la palma superiore dal palmo più basso.

P S



Figura 12: SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA

1 PALLA "DENTRO"

Regole principali: 8.3, 27.2.1.1

Abbassare la bandierina.



2 PALLA "FUORI"

Regole principali: 8.4.1, 27.2.1.1

Alzare verticalmente la bandierina.



3 PALLA "TOCCATA"

Regole principali: 27.2.1.2

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



4 FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO – PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO – FALLO DELLE NATICHE DURANTE IL SERVIZIO

Regole principali: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

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



5 GIUDIZIO IMPOSSIBILE

Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto

