

REGOLAMENTO UFFICIALE

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

- Il FootVolley è uno sport giocato da due squadre di due giocatori ciascuna, nella variante denominata Super FootVolley è giocato da squadre di tre giocatori ciascuna.
- Il gioco è praticato su un terreno di sabbia diviso da una rete. La palla viene colpita con ogni parte del corpo, mani e braccia escluse.
- Lo scopo del gioco per ogni squadra è quello di inviare la palla in modo regolare sopra la rete sul suolo del campo avverso e di evitare che essa cada sul proprio.
- La palla viene messa in gioco dal giocatore al servizio, il quale serve calciando la palla, opportunamente sistemata su un cumulo di sabbia (che non deve superare la distanza di 1 MT dalla linea di fondo) , cercando di inviarla nel campo avverso facendola passare al di sopra della rete.
- Una squadra ha il diritto di toccare la palla per tre volte per inviarla nel campo avverso.
- Ad un giocatore non è permesso toccare la palla due volte consecutive.
- L'azione continua fino a che la palla tocca il suolo, è inviata fuori o una squadra non la ritorna correttamente.
- La formula utilizzata negli incontri e' quella del Tie-break (in ogni palla giocata e' in palio 1 punto e , chi si aggiudica il punto ha diritto alla battuta)
Gli incontri , a seconda delle manifestazioni , si disputano in Set unici o al meglio di 2 Set su 3 (a 12 , 15 , 18 o 21 punti per set) .
Nel caso di pareggio (11-11 / 14-14 / 17-17 / 20-20) , il gioco continua fino al raggiungimento dei due punti di vantaggio da parte di una delle due squadre senza limitazione di punteggio, sempre che non venga stabilito diversamente.

INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO

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

1.1. DIMENSIONI

- a) Il campo da gioco ha una forma rettangolare, che misura 16 m x 8 m. E' circondato da una zona libera da ostacoli che misuri almeno 3 m in larghezza, con uno spazio in altezza libero da ogni ostacolo di almeno 7 m fino a 8 m a partire dal suolo.
- b) Per le competizioni ufficiali internazionali, la zona libera da ostacoli deve misurare almeno 5 m dalle linee laterali del campo e 8 m dalle linea di fondo campo. Lo spazio libero da ostacoli deve essere in altezza almeno 12 m dal suolo.

1.2 LA SUPERFICIE DI GIOCO

- a) La superficie di gioco deve essere formato da uno strato sabbioso livellato, il più piano ed uniforme possibile, privo di sassi, conchiglie e di altri oggetti che possano causare tagli o ferite ai giocatori.
- b) Per le competizioni ufficiali internazionali, la sabbia deve avere almeno 30 cm di profondità e costituita da fini granelli non pressati.
- c) La superficie di gioco non deve presentare alcun pericolo per i giocatori
- d) Per le competizioni ufficiali internazionali, la sabbia deve essere anche setacciata di una accettabile dimensione non troppo grossa, libera da pietre e pericolose particelle. Non deve essere troppo sottile, tale da causare polvere e attaccarsi alla pelle.

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

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

Non è prevista la linea centrale.

Tutte le linee sono di 5-8 cm. di larghezza se vengono utilizzati dei nastri in materiale resistente, mentre 20 a 30 mm, se vengono utilizzati delle corde.

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

1.4 ZONA DI SERVIZIO (Saque Zone)

La "Saque zone" è l'area situata oltre la linea di fondo tra il prolungamento delle linee laterali. In profondità la zona di servizio si estende fino ad un massimo di 1 MT.

1.5 CONDIZIONI ATMOSFERICHE

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

1.6 ILLUMINAZIONE

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

Regola 2: RETE E PALI

2.1 RETE

a) La rete è di 9,50 m di lunghezza e m 1 di larghezza, tesa verticalmente sopra l'asse del centro del terreno.

b) E' fatta di maglie quadrate di 10 cm di lato. Nelle sue parti superiore ed inferiore sono cucite due bande orizzontali larghe 5-8 cm, preferibilmente di colore blu scuro o di colori vivaci, cucite per tutta la sua lunghezza totale. Ad ogni estremità della banda superiore c'è un foro, attraverso il quale una corda fissa strettamente la parte superiore della rete al palo.

c) All'interno delle bande ci sono: un cavo flessibile in quella superiore ed una corda in quella inferiore per fissare e tendere la parte superiore ed inferiore della rete ai pali.

d) E' permessa la pubblicità sulle bande orizzontali della rete.

2.2 BANDE LATERALI

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

b) E' permessa la pubblicità sulle bande laterali.

2.3 ANTENNE

a) L'antenna è un'asta flessibile in fibra di vetro o materiale simile, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro.

b) Due antenne sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.

c) La parte superiore di 80 cm di ogni antenna si estende al di sopra del bordo superiore della rete ed è colorata a fasce alterne di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente rosso e bianco.

d) Le antenne sono considerate parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio.

2.4 ALTEZZA DELLA RETE

a) L'altezza della rete deve essere di m. 2,20 per gli uomini e per le donne. Viene misurata al centro del campo con un'apposita asta.

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

2.5 PALI

- a) I pali che sorreggono la rete devono essere rotondi e lisci, alti 2,55 m, preferibilmente regolabili.
- b) Essi debbono essere fissati al suolo ad una uguale distanza di 0,50 - 1 m da ciascuna linea laterale. E' vietato fissare al suolo i pali per mezzo di cavi.
- c) I pali devono avere una imbottitura. Deve essere evitata ogni causa di pericolo o di impedimento.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIFoV.

Regola 3: PALLONE

Esiste un pallone ufficiale

3.1 CARATTERISTICHE

- a) Il pallone deve essere sferico, di materiale soffice (cuoio o similare) che non assorba umidità, cioè adattabile a qualsiasi condizione all'aperto, anche in caso di pioggia.
- b) Esso ha all'interno una camera d'aria di gomma o materiale similare.
- c) Colore: brillante (come arancione, giallo, rosa, bianco, ecc.).
- d) Circonferenza: da cm 68 a cm 70.
- e) Pressione interna: da 0,56 a 0,63 kg/cm quadrato (560/630 mbar o hpa).

3.2 UNIFORMITA' DEI PALLONI

- a) I palloni utilizzati in una gara debbono avere le stesse caratteristiche di colore, circonferenza, peso, pressione, tipo, ecc.
- b) Le competizioni internazionali ufficiali debbono essere disputate con palloni omologati dalla federazione internazionale.

3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

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

PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE E ISCRIZIONE

- a) Una squadra è composta da due giocatori (nel superfootvolley da 3)
- b) Soltanto i giocatori iscritti a referto possono prendere parte alla gara.
- c) Nelle competizioni mondiali ufficiali non è permessa la presenza dell'allenatore durante l'incontro.

4.2 CAPITANO

Il capitano della squadra deve essere indicato sul referto.

Regola 5: EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

5.1 EQUIPAGGIAMENTO

- a) L'equipaggiamento di un giocatore si compone di pantaloncini o un costume da bagno. Maglia o canottiera è facoltativa, tranne che non sia specificato altrimenti dal regolamento del torneo. I giocatori possono indossare un copricapo.
- b) Per le competizioni mondiali ufficiali, i giocatori della squadra debbono indossare le uni-

Le maglie dei giocatori (o i pantaloncini se i giocatori sono autorizzati a giocare senza maglia) devono riportare il numero 1 e 2. I numeri devono essere di colore contrastante rispetto a quello della maglietta ed avere un'altezza di almeno 10 cm. La larghezza del nastro che forma il numero deve essere di almeno 1,5 cm.

5.2 CAMBI AUTORIZZATI

Se le due squadre si presentano con le maglie dello stesso colore, la squadra che ospita deve cambiarle. In campo neutro le cambia la squadra iscritta per prima sul referto.

Il primo arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

a giocare con calze e/o scarpe;

a cambiare le magliette umide, tra un set e l'altro, a condizione che le nuove magliette siano conformi a quanto sancito dal Regolamento del Torneo o dal Regolamento FIFoV.

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

5.3 TENUTA DI GARA ED OGGETTI VIETATI

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

I giocatori possono portare gli occhiali a loro rischio.

E' vietato indossare divise senza i numeri regolamentari.

Regola 6: DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

6.1 I DUE GIOCATORI

I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali del FootVolley ed attenervicisi.

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

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

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

I partecipanti debbono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.

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

Durante la gara, solo il capitano è autorizzato a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco nei tre casi seguenti:

i. per chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle regole. Se le spiegazioni non sono soddisfacenti, deve esprimere immediatamente all'arbitro il suo dissenso, riservandosi alla fine della gara di confermarlo per iscritto sul referto quale di reclamo ufficiale.

II. per domandare l'autorizzazione:

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

III. per richiedere i tempi di riposo.

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

Al termine dell'incontro:

I. entrambi i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari.

II. se uno degli atleti aveva precedentemente espresso il loro dissenso al primo arbitro, ha il diritto di confermarlo quale reclamo da riportare sul referto.

6.2 IL CAPITANO

Prima della gara il capitano della squadra:

- firma il referto;

- rappresenta la propria squadra al sorteggio.

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

c) In ogni momento della gara sarà l'unico canale di comunicazione tra gli arbitri, gli organizzatori e la propria squadra.

6.3 L'ALLENATORE

a) Nel caso che la squadra avesse un allenatore, lui/lei deve rimanere a bordo campo dietro la linea dei tre metri, che deve essere libera da ogni ostacolo.

b) E' responsabile di firmare il referto e di consegnarlo agli organizzatori.

6.4 POSIZIONE DEI PARTECIPANTI

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

VINCENTE IL PUNTO, IL SET E LA GARA

Regola 7: SISTEMA DI PUNTEGGIO

7.1 PER VINCERE LA GARA

- Incontri secchi o al meglio dei due set su tre (a seconda della manifestazione):

- la gara è vinta dalla squadra che si aggiudica il set.

7.2 FORFAIT E SQUADRA INCOMPLETA

a) Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0-12, 0-12 per i set.

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

c) 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.

PREPARAZIONE DELLA GARA - STRUTTURE DI GIOCO

Regola 8: PREPARAZIONE DELLA GARA

8.1 SORTEGGIO

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

I. il diritto al servizio o a ricevere il servizio;

II. il campo;

b) Il perdente ottiene la restante alternativa.

c) Nel secondo set il perdente del sorteggio nel primo set avrà la possibilità di scegliere I. o II.

d) Un nuovo sorteggio sarà effettuato nel set decisivo.

8.2 RISCALDAMENTO

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

Regola 9: FORMAZIONE DELLE SQUADRE

a) In campo devono trovarsi sempre 2 o 3 giocatori per squadra

b) Non è prevista la sostituzione in caso di infortuni

Regola 10: POSIZIONE DEI GIOCATORI

8.2 RISCALDAMENTO

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

Regola 9: FORMAZIONE DELLE SQUADRE

- a) In campo devono trovarsi sempre 2 o 3 giocatori per squadra
- b) Non è prevista la sostituzione in caso di infortuni

Regola 10: POSIZIONE DEI GIOCATORI

10.1 POSIZIONI

- a) Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).
- b) I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite.
- c) Non è possibile fare il cosiddetto "velo" e quindi impedire la visuale, ai giocatori in ricezione, del pallone in battuta.

10.2 ORDINE DI SERVIZIO

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

10.3 FALLO DI ROTAZIONE

- a) È commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.
- b) Il segnapunti deve determinare l'esatto momento nel quale tale fallo è stato commesso. Tutti i punti assegnati successivamente alla squadra che ha commesso il fallo devono essere cancellati.
- c) Se i punti conquistati mentre il giocatore era in errore di rotazione non possono essere determinati, la perdita dell'azione è l'unica sanzione possibile.

AZIONI DI GIOCO

Regola 11: SITUAZIONI DI GIOCO

11.1 PALLA IN GIOCO

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

11.2 PALLA FUORI GIOCO

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

11.3 PALLA "DENTRO"

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

11.4 PALLA "FUORI" (OUT)

La palla è "fuori" quando:

- I. cade al suolo completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle);
- II. tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona al di fuori del gioco;
- III. tocca le antenne, i cavi, i pali o la rete oltre bande laterali e le antenne;
- IV. attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o in parte all'esterno dello spazio di passaggio durante il servizio.

Regola 12: FALLI DI GIOCO

12.1 DEFINIZIONE

- a) Ogni azione contraria alle regole di gioco è un fallo di gioco.
- b) Gli arbitri giudicano i falli e stabiliscono le sanzioni in accordo con queste regole.

12.2 CONSEGUENZE DI UN FALLO

- a) C'è sempre una penalizzazione per un fallo: l'avversario della squadra che ha commesso il fallo si aggiudica l'azione di gioco .
- b) Qualora vengano commessi due o più falli successivamente ,soltanto il primo è sanzionato.
- c) Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da due avversari, è sanzionato un "doppio fallo" e l'azione è rigiucata.

Regola 13: TOCCO DI PALLA

13.1 TOCCHI DI SQUADRA

- a) Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete, e al minimo una prima di mandarla verso il campo avversario.
- b) I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.
- c) Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.

13.2 TOCCHI SIMULTANEI

- a) Due giocatori possono toccare la palla allo stesso momento.
- b) Quando i due compagni di squadra toccano la palla contemporaneamente, si considerano due tocchi. Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco.
- c) La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

13.3 TOCCO AGEVOLATO

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

13.4 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

- a) La palla può essere toccata da qualsiasi parte del corpo tranne le mani e le braccia.
- b) La palla deve essere visibilmente toccata, senza essere toccata due volte dallo stesso giocatore.

13.5 FALLI DI TOCCO DI PALLA

- a) QUATTRO TOCCHI: Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.
- b) TOCCO AGEVOLATO: Un giocatore si appoggia al compagno di squadra o ad

Regola 14: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

14.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

- a) 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:
- I. inferiormente, dalla parte superiore della rete;
 - II. lateralmente, dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
 - III. superiormente, dal soffitto o da altre eventuali strutture.
- b) La palla che ha attraversato il piano della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:
- la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi il piano della rete al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo;
 - la squadra avversa non può ostacolare tale azione.
- c) La palla è "fuori" quando oltrepassa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

14.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'oltrepassare la rete, la palla può toccarla.

14.3 PALLA IN RETE (escluso il servizio)

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

Regola 15: GIOCATORE A RETE

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

15.1 CONTATTO CON LA RETE

- a) E' proibito toccare la rete e le antenne o invadere con buona parte del corpo il campo avversario.
- b) Dopo aver giocato la palla, un giocatore può toccare i pali, i cavi o qualsiasi oggetto oltre la lunghezza totale della rete, a condizione che tale azione non interferisca sul gioco.
- c) Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.
- d) Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è fallo.

15.2 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- a) Un giocatore penetra nello spazio, nel campo e nella zona libera avversa interferendo con il gioco.
- b) Un giocatore tocca la rete.

Regola 16: IL SERVIZIO

16.1 DEFINIZIONE

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla effettuato dal giocatore che si trova nella zona di servizio (Saque Zone) e che colpisce la palla, opportunamente sistemata sulla sabbia, con il piede che ritiene opportuno.

16.2 PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

16.3 ORDINE DEL SERVIZIO

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

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

16.4 AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO

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

16.5 VELO

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

16.6 FALLI DI SERVIZIO

- a) I seguenti falli causano un cambio palla,
- b) Il giocatore al servizio:
 - I. non rispetta il turno di battuta.
 - II. non effettua correttamente il servizio.

16.6 FALLI DI SERVIZIO

I seguenti falli causano un cambio palla,

Il giocatore al servizio:

- I. non rispetta il turno di battuta.
- II. non effettua correttamente il servizio.

16.7 FALLI DI SERVIZIO DOPO LA BATTUTA DELLA PALLA

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

- I. tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete;
- II. va fuori (Regola 11.4)

TEMPI DI RIPOSO E RITARDI

Regola 17:TEMPI DI RIPOSO

17.1 DEFINIZIONE

Un tempo di riposo è un'interruzione regolamentare del gioco della durata di 30 secondi.

17.2 NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 2 tempi di riposo per set.

17.3 RICHIESTA DI TEMPO DI RIPOSO

a) I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio, mostrando il corrispondente gesto ufficiali.

b) I tempi di riposo possono susseguirsi l'uno all'altro senza che sia necessario riprendere il gioco.

17.4 RICHIESTE IMPROPRIE

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

- nel corso di un'azione di gioco o al momento del servizio o dopo il fischio di autorizzazione del servizio.
- dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo permessi.

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

Regola 18:RITARDI DI GIOCO

18.1 TIPI DI RITARDO

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

- prolungare il tempo di riposo, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- il ripetersi di una richiesta impropria nello stesso set (Regola 19.4);
- ritardare il gioco.

18.2 SANZIONI PER I RITARDI

La squadra responsabile di un primo ritardo in un set è sanzionata con "avvertimento per ritardo".

- b) Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo della stessa squadra nello stesso set, costituiscono fallo e sono sanzionati con la "penalizzazione per ritardo" :perdita dell'azione di gioco.

Regola 19:INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

19.1 INFORTUNI

- a) Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. L'azione va quindi rigiucata.
- b) Al giocatore infortunato è concesso un tempo di recupero di 5 minuti in un set. L'arbitro deve autorizzare il medico ufficialmente accreditato ad entrare sul terreno per assistere il giocatore. Soltanto l'arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l'area di gioco. Al termine dei 5 minuti di recupero, l'arbitro deve fischiare e chiedere al giocatore di continuare a giocare. In questo momento è solo il giocatore che può decidere se è abile a riprendere il gioco. Se il giocatore non recupera o non ritorna nell'area di gioco al termine del tempo di recupero, la sua squadra è dichiarata incompleta. In casi estremi, il medico della competizione o il supervisore tecnico possono opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato.

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

19.2 INTERFERENZE ESTERNE

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

19.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

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

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

20.1 CAMBI DI CAMPO

Le squadre cambiano campo ogni 4 punti giocati (Set a 12) ogni 5 punti (set a 15 ,18 , 21).

20.2 INTERVALLI

a) L'intervallo tra ogni set (nel caso ne siano giocati più di uno) ha una durata di 5 minuti. Durante questi intervalli il primo arbitro effettua il sorteggio.

b) Durante i cambi di campo le squadre hanno diritto ad un intervallo di 30 secondi. Durante questo intervallo, i giocatori devono stare seduti sulle loro sedie. Eccezione: nel set decisivo (3°), non è previsto alcun intervallo durante il cambio campo. Le squadre devono effettuare il cambio campo senza ritardo.

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

CONDOTTA SCORRETTA

Regola 21:CONDOTTA SCORRETTA

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

21.1 CATEGORIE

a) Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.

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

c) Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori.

d) Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

21.2 SANZIONI

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

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

II. **PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA:** Per condotta maleducata, la squadra è sanzionata con la perdita del servizio o con l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria, se questa era al servizio.

III. **ESPULSIONE:** La ripetizione della condotta maleducata è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore sanzionato deve lasciare il campo e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set.

IV. **SQUALIFICA:** Per condotta ingiuriosa ed aggressiva il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per l'intero incontro.

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nel medesimo set è sanzionato progressivamente come previsto nella scala delle sanzioni. Un giocatore può ricevere più di una penalizzazione in un set . La squalifica dovuta a condotta ingiuriosa o a aggressione non richiede sanzioni precedenti.

21.4 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

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

GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI

Regola 22:COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

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

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

22.2 PROCEDURE

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

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

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

c) Immediatamente dopo aver fischiato la fine dell'azione, devono indicare con i gesti ufficiali:

- I. la squadra che deve effettuare il servizio;
- II. la natura del fallo
- III. il giocatore che lo ha commesso

Regola 23:PRIMO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

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

23.2 AUTORITA'

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

b) Il primo arbitro controlla altresì l'operato dei raccattapalle.

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

d) Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. Tuttavia, a richiesta di un giocatore, deve dare spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle regole su cui ha basato la sua decisione. Se il giocatore esprime immediatamente il suo dissenso sulle spiegazioni, il primo arbitro deve autorizzarlo ad annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara. Per le competizioni mondiali ufficiali il reclamo deve essere immediatamente esaminato e deciso dalla commissione apposita, così da non alterare in ogni caso il prosieguo del torneo.

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

23.3 RESPONSABILITA'

- a) Prima dell'incontro il primo arbitro:
 - I. controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;
 - II. esegue il sorteggio alla presenza dei due capitani;
 - III. controlla il riscaldamento delle squadre.
- b) Durante la gara, solo il primo arbitro è autorizzato:
 - I. a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco;
 - II. a decidere su:
 - i falli del giocatore al servizio;
 - i falli di velo della squadra al servizio;
 - i falli di tocco di palla;
 - i falli sopra la rete e sulla sua parte superiore.

Regola 24:SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

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

24.2 AUTORITA'

- a) Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio ambito di competenze. Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le sue funzioni.
- b) Egli può, senza fischiare, segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.
- c) Controlla l'operato del segnapunti.
- d) Autorizza i tempi di riposo e di cambi di campo, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.
- e) Controlla il numero dei tempi di riposo utilizzati per ogni squadra e segnala il 4° tempo di riposo al primo arbitro e ai giocatori interessati.
- f) In caso di infortunio di un giocatore, autorizza il tempo di recupero.
- g) Controlla, durante l'incontro, se i palloni mantengono le condizioni regolamentari.

24.3 RESPONSABILITA'

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

- I. il contatto dei giocatori con la parte inferiore della rete e dell'antenna dalla sua parte;
- II. l'interferenza dovuta all'invasione di campo e spazio avversario sotto la rete;
- III. la palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio o tocca l'antenna situata dalla sua parte del campo.
- IV. il contatto della palla con un oggetto esterno.

Regola 25:SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

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

25.2 RESPONSABILITA'

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

- a) Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti registra i dati della gara e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani.
- b) Durante l'incontro il segnapunti:
 - I. registra i punti acquisiti e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti;
 - II. registra il servizio che ciascun giocatore esegue set;
 - III. indica l'ordine di servizio di ciascuna squadra mostrando un cartello numerato con "1" o "2" corrispondente al giocatore al servizio. Segnala eventuali errori agli arbitri immediatamente;
 - iv. registra i tempi di riposo controllandone il numero ed informandone il secondo arbitro;
 - v. segnala agli arbitri le richieste improprie dei tempi di riposo;
 - vi. comunica agli arbitri la fine dei set e i cambi di campo.
- c) Alla fine dell'incontro il segnapunti:
 - I. registra il risultato finale;
 - II. dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei capitani della squadra e degli arbitri.
 - III. in caso di un reclamo, scrive o permette al giocatore interessato di scrivere sul referto una dichiarazione sull'episodio contestato.

Regola 26: GIUDICI DI LINEA

26.1 POSIZIONE

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

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

26.2 RESPONSABILITA'

- a) I giudici di linea assolvono le loro funzioni per mezzo di bandierine (30x30 cm):
 - I. segnalano la palla "dentro" e "fuori" ogni qualvolta la palla cade al suolo nelle vicinanze della linea/e di loro competenza;
 - II. segnalano "palla toccata" quando cade "fuori" dopo che è stata precedentemente toccata da un giocatore della squadra ricevente la palla;

III. segnalano quando la palla supera la rete al di fuori dello spazio di passaggio, tocca le antenne, ecc. Il giudice di linea più vicino alla traiettoria della palla è primariamente il responsabile della segnalazione;

IV. i giudici di linea responsabili delle linee di fondo segnalano il fallo di piede dei giocatori al servizio.

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

Regola 27:SEGNALAZIONI UFFICIALI

27.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI

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

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

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

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

27.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA

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

GLI ORGANIZZATORI

a) L'organizzazione generale del torneo e delle competizioni sono gestite dal comitato organizzatore.

b) Sono scelti dalla Federazione.

c) Sono gli unici responsabili della fase organizzativa.

d) Hanno il compito di organizzare il torneo secondo le regole e le modalità riportate dal regolamento ufficiale stilato dalla Federazione.

e) Devono controllare il regolare svolgimento del torneo:

I. controllando la regolare iscrizione dei partecipanti al torneo, raccogliendo la quota d'iscrizione e la documentazione necessaria all'iscrizione stessa.

II. controllando, prima di ogni partita, le liste delle squadre partecipanti.

III. stilando, dopo ogni giornata, la classifica.

IV. restando in qualsiasi momento, durante e disponibili per qualsiasi chiarimento in merito lo svolgimento del torneo, sempre reperibili alla fase organizzativa del torneo stesso.

f) Per qualsiasi problema organizzativo, devono rivolgersi in federazione.

LA FASE ORGANIZZATIVA

La fase organizzativa prevede:

a) il controllo del corretto svolgimento del torneo, secondo le regole e le modalità stabilite dalla Federazione.

b) l'esposizione delle regole del torneo, della classifica e del calendario in una zona visibile ai partecipanti e al pubblico.

c) la mediazione con gli sponsor.