

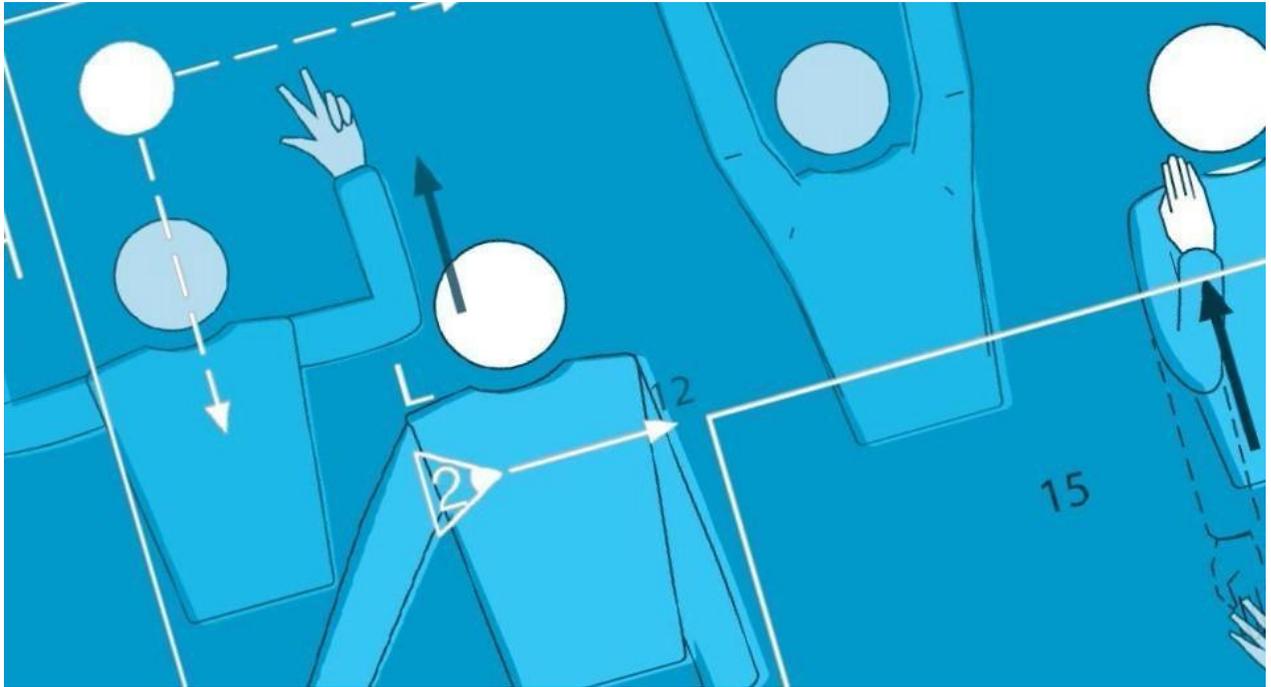
Regole di Gioco Beach Volley 2021-2024

INDICE

Indice

PARTE 1 - FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO.....	1
CARATTERISTICHE DEL GIOCO	2
PARTE 2 - SEZIONE 1 - IL GIOCO.....	4
CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE	5
1. AREA DI GIOCO	5
2. RETE E PALI	6
3. PALLONI	7
CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI	8
4. SQUADRE	8
5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA	9
CAPITOLO TERZO - FORMULA DI GIOCO	10
6. ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA.....	10
7. STRUTTURA DEL GIOCO	11
CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO	13
8. SITUAZIONI DI GIOCO	13
9. GIOCARE LA PALLA	13
10. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE.....	15
11. GIOCATORE A RETE	15
12. SERVIZIO	16
13. ATTACCO	18
14. MURO	18
CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI	20
15. INTERRUZIONI	20
16. RITARDI DI GIOCO	20
17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO	21
18. INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO	22
CAPITOLO SESTO - CONDOTTA DEI PARTECIPANTI	23
19. REQUISITI DEL COMPORTAMENTO	23
20. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI	23
PARTE 2 - SEZIONE 2 GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E SEGNALETICA UFFICIALE	25
CAPITOLO SETTIMO - ARBITRI	26
21. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE	26
22. PRIMO ARBITRO.....	26

23.	SECONDO ARBITRO	28
24.	SEGNAPUNTI	29
25.	GESTI UFFICIALI	29
PARTE 2 - SEZIONE 3 - FIGURE.....		30
	Segnaletica ufficiale degli arbitri	37
PARTE 3 - DEFINIZIONI		46



PARTE 1 - FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO



CARATTERISTICHE DEL GIOCO

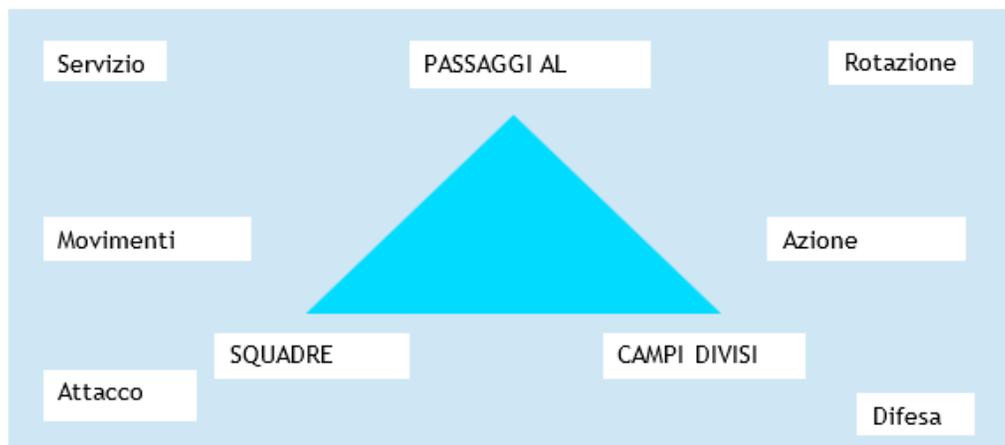
Il Beach Volley Csi è uno sport giocato da due squadre ciascuna composta da due, tre o quattro giocatori su un campo di sabbia diviso da una rete.

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

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

Introduzione

Il Beach Volley è uno degli sport competitivi e ricreativi di maggior successo e più popolare nel mondo: ha un numero maggiore di follower sui social media, un numero maggiore (e in crescita) di giocatori registrati e ricreativi, rispetto a quasi tutti gli altri sport. È veloce, è emozionante e l'azione è esplosiva. Eppure il Beach Volley comprende alcuni elementi cruciali sovrapposti, le cui interazioni complementari lo fanno diventare unico tra gli sport di azione.



Negli ultimi anni la FIVB ha fatto passi da gigante per adattare il gioco ad un pubblico moderno. Questo testo si rivolge in generale a 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 proprio talento;
- la comprensione delle relazioni tra le regole consente agli arbitri di prendere le migliori decisioni.

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

Il Beach Volley 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, il beach volley permette a tutti gli atleti di giocare sia a rete (in attacco) che in linea arretrata del campo (per difendere o servire).

I primi giocatori sulle sabbie della California lo riconoscerebbero ancora perché il beach volley 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.

Il Beach Volley è comunque l'unico tra i giochi di rete a mantenere la palla costantemente in volo - "flying ball" - e a permettere ad ogni squadra dei passaggi tra gli atleti prima che la palla sia rinviata agli avversari.

Le modifiche alla regola del servizio hanno cambiato l'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 per elaborare tecniche, tattiche e potenza di gioco e ciò permette ai giocatori una libertà di espressione tale da entusiasmare spettatori e telespettatori.

Non a caso l'immagine del beach volley è sempre più in crescita.

Il ruolo dell'arbitro

L'essenza di un buon arbitro si riassume nel concetto di correttezza e coerenza.

Essere posizionati al centro di entrambi i campi di gioco è simbolo di equilibrio incoraggiando i giocatori a fidarsi delle azioni dell'arbitro. Tuttavia, l'arbitro deve essere un facilitatore piuttosto che un controllore, un direttore d'orchestra piuttosto che un dittatore, un promotore efficiente piuttosto che un punitore "efficiente".

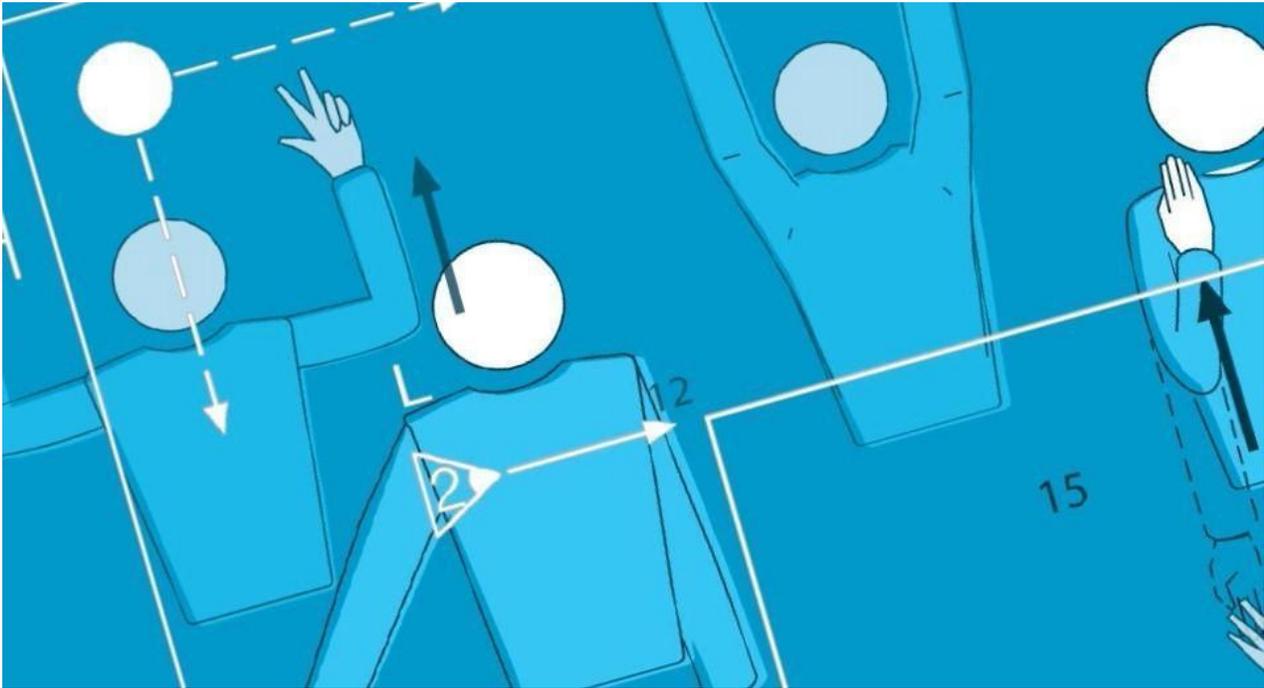
Ciò richiede una grande credibilità.

L'arbitro deve acquisire la fiducia onde permettere agli atleti di divertirsi e ciò significa che deve:

- essere accurato nel suo giudizio;
- comprendere il perché della regola scritta;
- essere un organizzatore efficiente;
- permettere alla competizione di scorrere fluidamente e dirigerla verso la conclusione;
- essere un educatore, usando le regole per penalizzare la slealtà ed ammonire la scortesia;
- promuovere il gioco, cioè, permettere la spettacolarità del bel gioco ed ai migliori atleti di fare ciò che essi sanno fare meglio: intrattenere il pubblico.

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

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



PARTE 2 - SEZIONE 1 - IL GIOCO



CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

1. AREA DI GIOCO

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

1.1 DIMENSIONI

1.1.1 Il terreno di gioco è un rettangolo di m 16 x 8, circondato da una zona libera 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 metri al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere composta da sabbia livellata, il più possibile piana ed uniforme, priva di pietrisco, conchiglie ed ogni altra cosa che possa rappresentare rischio di tagli o infortuni ai giocatori.

1.2.2 La superficie sabbiosa non deve costituire alcun pericolo di infortunio ai giocatori

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Devono essere di un colore che contrasti in modo evidente con quello della sabbia.

1.3.2 Linee del campo

Due linee laterali e due di fondo campo delimitano il terreno di gioco. Non c'è linea centrale. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.

Le linee del campo devono essere delle fettucce di materiale resistente ed ogni punto di ancoraggio esposto deve essere costituito da materiale soffice e flessibile.

1.4 ZONE ED AREE

Attorno al terreno di gioco ci sono solamente la zona di servizio e la zona libera.

1.4.1 La zona di servizio è un'area di 8 m. di larghezza oltre la linea di fondo campo, che si estende fino al termine della zona libera.

1.5 CONDIZIONI CLIMATICHE

Le condizioni climatiche non devono costituire un pericolo di infortunio per i giocatori.

2. RETE E PALI

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente esattamente al centro del terreno di gioco, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne.

Nota: l'altezza della rete può variare a seconda del gruppo di età come di seguito illustrato:

Gruppo di età	Donne	Uomini
Allievi/e e inferiore under 16	2,15 m	2,24 m
Open	2,24 m	2,43 m
Open Misto		2,35m

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

2.2 STRUTTURA

La rete è lunga 8,5 metri e misura 1 m (+/- 3 cm) di larghezza quando è tesa e posta verticalmente sull'asse minore del terreno di gioco.

È composta di maglie quadrate di 10 cm di lato. Nella sua parte superiore e inferiore è cucita una doppia banda di tela larga 7-10 cm per tutta la sua lunghezza di colore preferibilmente blu scuro o altro colore brillante. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa. All'interno della banda superiore, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore.

All'interno della banda inferiore passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali. È possibile apporre messaggi promozionali sulle bande orizzontali.

2.3 BANDE LATERALI

Due bande colorate di 5 cm di larghezza (la stessa larghezza delle linee perimetrali del campo di gioco) e lunghe 1 metro sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Sono considerate come facenti parte della rete.

È permesso apporre messaggi promozionali sulle bande.

2.4 ANTENNE

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

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

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

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

2.5 PALI

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

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

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

3. PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico che non assorba umidità e che sia utilizzabile anche sotto la pioggia.

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

Colore: chiaro e uniforme o una combinazione di colori.

Circonferenza: $66\div 68$ cm.

Peso: $260\div 280$ grammi.

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

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

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

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

4. SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 4.1.1 Una squadra si può comporre di 2,3,4 giocatori. Per la categoria 3x3 la squadra deve essere composta da 2 donne e 1 uomo, per la categoria 4x4 la squadra deve essere composta da 2 donne e 2 uomini..
- 4.1.2 Nella categoria 4x4 sono ammesse al massimo 2 riserve: un uomo e una donna.
- 4.1.3 Soltanto i giocatori registrati a referto possono prendere parte alla gara.
- 4.1.4 Uno dei due giocatori della squadra è il capitano e deve essere indicato nel referto.

4.2 POSIZIONE DELLE SQUADRE

L'area riservata alle squadre deve essere oltre la linea laterale del campo e a non meno di 3 metri dal tavolo del segnapunti.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

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

- 4.3.1 I giocatori devono giocare a piedi nudi eccetto se autorizzati dal 1° arbitro.
- 4.3.2 Le canotte dei giocatori (o i pantaloncini se sono autorizzati a giocare senza maglietta) devono essere numerate con 1 e 2 /1-2-3/1-2-3-4 (riserve 5-6), salvo deroghe specifiche per il singolo torneo.
- 4.3.3.1 Il numero deve essere posto sul petto (o sul davanti del pantaloncino).
- 4.3.3.2 Il numero deve essere di colore contrastante con quello della canotta e deve avere un'altezza minima di 10 cm. Il materiale con cui viene formato il numero deve avere una larghezza di almeno 1,5 cm.

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Se entrambe le squadre si presentano alla gara con canotte/magliette/top dello stesso colore, un sorteggio determinerà quale squadra deve cambiare colore, salvo deroghe specifiche per il singolo torneo.

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

- 4.4.1 a giocare con calzini e/o scarpe;
- 4.4.2 Se richiesto da un giocatore, il 1° arbitro può autorizzarlo/la a giocare con una sottomaglia e/o con i pantaloni della tuta (tipo "calzamaglia").

4.5 OGGETTI VIETATI

- 4.5.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o creare un vantaggio al giocatore.
- 4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a loro rischio.
- 4.5.3 Bendaggi compressivi e imbottiture (attrezzature imbottite di protezione dagli infortuni) possono essere indossati per protezione o supporto.

5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA

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

5.1 CAPITANO

5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra:

- a) firma il referto di gara;
- b) rappresenta la sua squadra al sorteggio.

5.1.2 Durante la gara, solo il capitano (o capitano in gioco nella categoria 4x4) è autorizzato a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco, nei 3 seguenti casi:

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco;

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:

- a) a cambiare la divisa o l'equipaggiamento;
- b) a verificare il numero del giocatore al servizio;
- c) a controllare la rete, i palloni, la superficie, ecc.;
- d) a riallineare le linee perimetrali del campo;

5.1.2.3 per richiedere un *tempo di riposo*.

Nota: i giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare l'area di gioco.

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA:

5.1.3.1 tutti i giocatori ringraziano gli arbitri e salutano gli avversari.

CAPITOLO TERZO - FORMULA DI GIOCO

6. ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 Punto

Una squadra conquista un punto:

6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo opposto;

6.1.1.2 quando la squadra avversaria commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra avversaria riceve una penalizzazione.

6.1.2 Fallo

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

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

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

6.1.3 Azione di gioco e azione di gioco completata

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

Questo include:

- la penalizzazione;
- la perdita del servizio per averlo eseguito dopo il tempo prestabilito.

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

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

6.2 VINCERE UN SET

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

6.3 VINCERE LA GARA

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

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

6.3.3 Per tornei composti da 8 squadre o più, fino alle semifinali la gara viene vinta aggiudicandosi un singolo set al 21. Dalle semifinali la partita verrà vinta secondo la regola 6.3.1 e seguenti.

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

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

- 6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco è dichiarata perdente per rinuncia.
- 6.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA, per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

7. STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 IL SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro effettua il sorteggio per decidere chi effettuerà il primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set.

- 7.1.1 Il sorteggio è effettuato, quando previsto, alla presenza dei due capitani delle squadre.
- 7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:
 - 7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio, OPPURE
 - 7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.
Il perdente sceglie la restante alternativa.
- 7.1.2.3 Nel secondo set chi ha perso il sorteggio nel primo set avrà la scelta 7.1.2.1 o 7.1.2.2.
In caso di set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

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

7.3 FORMAZIONE DELLE SQUADRE

- 7.3.1 Nella categoria 2x2 e 3x3 i giocatori delle squadre devono sempre essere in gioco, mentre nella categoria 4x4 possono esserci fino a 2 riserve in panchina

7.4 POSIZIONI

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

- 7.4.1 Nella categoria 2x2 e 3x3 le posizioni dei giocatori sono libere. NON ci sono posizioni predeterminate sul campo.
- 7.4.2 Nella categoria 4x4 il giocatore in battuta non può murare o tentare di murare. Allo stesso modo non può completare un attacco quando, al momento del colpo d'attacco, la palla si trova completamente sopra il bordo superiore della rete.

7.5 FALLO DI POSIZIONE

- 7.5.1 NON ci sono falli di posizione.

7.6 ORDINE DI SERVIZIO

- 7.6.1 L'ordine di servizio è mantenuto per tutta la durata del set (così come determinato dal capitano immediatamente dopo il sorteggio).
L'ordine di servizio rispetta l'ordine cronologico dei numeri delle maglie per tutte le categorie. (es: in caso di categoria 4x4 se l'ordine inizia con il n.3 il successivo battitore sarà il 4 a seguire il numero 1 e così via.).
Nel caso in cui non sia previsto l'obbligo di maglie numerate, si segue l'ordine indicato sul referto prima dell'inizio del set.
- 7.6.2 Quando la squadra in ricezione guadagna il diritto a servire, i suoi giocatori cambiano battitore nell'ordine prestabilito dalla regola 7.6.1.

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

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

CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

8. SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA IN GIOCO

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

8.2 PALLA FUORI GIOCO

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

8.3 PALLA “DENTRO”

La palla è “dentro” se, in un qualsiasi istante del suo contatto con il suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali.

8.4 PALLA “FUORI”

La palla è “fuori” quando:

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

9. GIOCARE LA PALLA

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

Tuttavia, la palla può essere recuperata oltre la propria zona libera e sopra il tavolo del segnapunti, per tutta la sua estensione.

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

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

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette fallo di *quattro tocchi*.

Questi tocchi della squadra includono non solo tocchi intenzionali, ma anche contatti involontari con la palla.

9.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccezioni: vedi Regole 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 e 14.4.2).

9.1.2 TOCCHI SIMULTANEI

Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

9.1.2.1

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

Se entrambi i giocatori cercano di giocare la palla ma 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 simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla rimane in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade “fuori”, è fallo della squadra schierata nel campo opposto.

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

9.1.2.4 Se la palla tocca l’antenna dopo un contatto simultaneo da parte di due giocatori avversari sopra la rete, l’azione va rigiocata.

9.1.3 TOCCO AGEVOLATO

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

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

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

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

9.2.2.1 Contatti simultanei

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

9.2.2.2 Contatti consecutivi

Nel primo tocco di squadra, a condizione che non sia eseguito con le dita delle mani (palleggio), sono permessi contatti consecutivi, purché questi ultimi avvengano nel corso di un’unica azione.

Durante il primo tocco di squadra, se questo è giocato con le dita delle mani (palleggio), la palla non può toccare dita/mani consecutivamente anche se i contatti avvengono all’interno di un’unica azione.

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

9.2.2.4 Contatti prolungati

In azione di difesa su attacco forte, il contatto con la palla può essere esteso momentaneamente anche nel caso in cui vengano usate le dita delle mani (palleggio).

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

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

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

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

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

10. PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

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

10.1.1.1 Inferiormente dal bordo superiore della rete;

10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;

10.1.1.3 superiormente dal soffitto o struttura (se presente).

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

10.1.2.1 la palla, quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.

La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.

10.1.3 La palla è "fuori" quando attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

10.1.4 Un giocatore, tuttavia, può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi lo spazio esterno alla zona di passaggio o prima che attraversi completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete, la palla può toccarla.

10.3 PALLA IN RETE

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

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

11. GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

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

11.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla sia avvenuto nel proprio spazio di gioco.

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

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

11.3 CONTATTO CON LA RETE

- 11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla, è fallo.
L'azione di giocare la palla include (tra le altre) il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta sicura, che permetta di iniziare una nuova azione.
- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco (eccetto Regola 9.1.3).
- 11.3.3 Se la palla inviata contro la rete, causa il contatto di quest'ultima con un avversario, non è fallo.

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima del colpo d'attacco avversario.
- 11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio opposto sotto la rete.
- 11.4.3 Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro):
- toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
 - usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;
 - avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
 - compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;
 - afferrando o trattenendo la rete.
- Ogni giocatore nei pressi della palla quando viene giocata, e che tenta di giocarla, è considerato "nell'azione di giocare la palla", anche se effettivamente non la tocca.
- Tuttavia, toccare la rete all'esterno di un'antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la Regola 9.1.3).

12. SERVIZIO

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

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

- 12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio riportato nel referto.
- 12.2.2 Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:
- 12.2.2.1 quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
- 12.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire ed il giocatore successivo nella rotazione, servirà.

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il 1° arbitro autorizza il servizio, dopo aver controllato che entrambe le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla.

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

- 12.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio dopo essere stata lanciata o lasciata dalla mano/i.
- 12.4.2 È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso scambiare la palla tra le mani.
- 12.4.3 Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo.
- Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo. Non è fallo se la linea si muove a causa dello spostamento della sabbia causato dal servizio.
- 12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione del 1° arbitro.
- 12.4.5 Il servizio effettuato prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.
- 12.4.6 Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato.
- 12.4.7 Non è permesso un ulteriore tentativo di servizio.

12.5 VELO

- 12.5.1 Il/I giocatore/i della squadra al servizio non deve/ono impedire agli avversari, di vedere il colpo di servizio e la traiettoria della palla, per mezzo di un velo individuale o collettivo.
- 12.5.2 Il giocatore della squadra al servizio effettua un velo se agita le braccia, salta o si muove lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, per coprire sia il colpo di servizio che la traiettoria della palla finché questa non ha raggiunto il piano verticale della rete. Nel caso uno dei due sia visibile da parte della squadra in ricezione, il velo non si configura.

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio

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

- 12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio;
- 12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio.

12.6.2 Falli di servizio dopo aver colpito la palla

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

- 12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa completamente il piano verticale della rete;
- 12.6.2.2 va "fuori";
- 12.6.2.3 passa al di sopra di un velo.

13. ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

- 13.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
- 13.1.2 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa completamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.
- 13.1.3 Un giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (ad eccezione delle Regole 13.2.4, 13.2.5).

13.2 FALLI DI ATTACCO

- 13.2.1 Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario.
- 13.2.2 Un giocatore invia la palla "fuori".
- 13.2.3 Un giocatore completa un attacco con un tocco delle dita a mano aperta o se usa le punte delle dita, esse non sono rigide ed unite.
- 13.2.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 13.2.5 Un giocatore completa un attacco utilizzando un palleggio con le dita a mani aperte, che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle. Eccezione quando effettua un tentativo di passaggio al suo compagno.

14. MURO

14.1 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. Al momento, del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.
- 14.1.2 **Tentativo di muro**
Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.
- 14.1.3 **Muro effettivo**
Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro.
- 14.1.4 **Muro collettivo**
Un muro collettivo è eseguito da due giocatori vicini fra di loro (o 3 nella categoria 4x4) e diviene effettivo quando uno di loro tocca la palla.
- 14.1.5 Nella categoria 4x4 il giocatore in battuta non può eseguire un muro effettivo o un tentativo di muro.

14.2 TOCCO DI MURO

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

14.3 MURARE NELLO SPAZIO AVVERSO

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

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

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

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

14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare il servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima del colpo di attacco avversario.

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

14.6.3 Un giocatore mura la palla proveniente dal servizio avversario.

14.6.4 Il muro invia la palla "fuori".

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI

15. INTERRUZIONI

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

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

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

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

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

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

15.2.2 Non sono previste sostituzioni nelle categorie 2x2 e 3x3. Nella categoria 4x4 sono previste massimo due sostituzioni per set: uomo su uomo e donna su donna.

15.2.3 Non è permesso richiedere una interruzione regolamentare di gioco dopo che una richiesta è stata rigettata e sanzionata con un Avvertimento per Ritardo di Gioco durante la stessa interruzione (cioè prima della fine della successiva azione di gioco completata).

15.3 RICHIESTA DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

Le interruzioni regolamentari possono essere richieste solo dal capitano; nella categoria 4x4, in caso di sostituzione del capitano titolare, deve essere nominato un capitano in gioco, che svolge le funzioni del capitano titolare, sia esso stato sostituito per scelta tecnica che per infortunio.

15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.4.1 Le richieste dei tempi di riposo devono essere fatte mostrando il corrispondente gesto ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. La durata dei tempi di riposo è di 30 secondi.

15.4.2 Ogni squadra può richiedere solo un tempo di riposo della durata di 30 secondi.

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

15.5 RICHIESTE IMPROPRIE

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

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

15.5.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato;

15.5.3 dopo aver usufruito del *tempo di riposo* regolamentare.

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

16. RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

16.1.1 prolungare il *tempo di riposo*, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;

- 16.1.2 ripetere una richiesta impropria;
- 16.1.3 ritardare la ripresa del gioco (12 secondi deve essere il tempo massimo che può intercorrere, in normali condizioni di gioco, tra la fine di uno scambio ed il fischio per il servizio successivo);
- 16.1.4 ritardare il gioco da parte di un componente della squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

- 16.2.1 Le sanzioni di “Avvertimento per ritardo” e di “Penalizzazione per ritardo” sono riferite alla squadra.
 - 16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l’intera gara.
 - 16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
- 16.2.2 Il primo ritardo nella gara, da parte di un componente della squadra, è sanzionato con un “AVVERTIMENTO PER RITARDO”.
- 16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, da parte di un componente la squadra nella stessa gara, costituiscono fallo e sono sanzionati con una “PENALIZZAZIONE PER RITARDO”: un punto e servizio alla squadra avversaria.
- 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

17. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO/MALATTIA

- 17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l’arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere l’ingresso in campo dell’assistenza sanitaria.
Lo scambio verrà poi rigiocato.
- 17.1.2 Nelle categorie 2x2 e 3x3, ad un giocatore infortunato/malato è concesso un tempo di recupero massimo di 5 minuti una sola volta nel corso della gara. Solo il 1° arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l’area di gioco senza alcuna sanzione. Quando l’infortunio si è risolto, il gioco deve riprendere.
Se il giocatore non recupera o non ritorna in campo alla fine del tempo di recupero, la sua squadra è dichiarata incompleta.
Nella categoria 4x4, il giocatore infortunato può essere sostituito nei modi regolamentari. In caso la squadra abbia esaurito le due sostituzioni, è concessa al massimo una sostituzione eccezionale
Nota: il tempo di recupero inizia quando il personale sanitario accreditato della competizione arriva sul terreno per prestare la sua assistenza al giocatore.

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se durante il gioco si verifica una interferenza esterna, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l’interruzione di una gara, l’arbitro decide le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.

- 17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni la cui durata non superi i 30 minuti in totale, la gara viene ripresa con il punteggio acquisito al momento dell'interruzione, sia che si continui sullo stesso campo, sia che si riprenda su un altro.
- 17.3.3 Nel caso in cui le interruzioni eccedano i 30 minuti, la gara sarà rigiocata.

18. INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

- 18.1.1 Un intervallo è il tempo che intercorre tra i set. Tutti gli intervalli durano 1 minuto.

Durante questo tempo, si procede al cambio dei campi (se necessario) ed alla registrazione sul referto dell'ordine di servizio delle squadre.

Durante l'intervallo prima del set decisivo, gli arbitri effettuano un nuovo sorteggio in ottemperanza alla Regola 7.1.

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

- 18.2.1 Le squadre cambiano i campi ogni 7 punti (1° e 2° set), ed ogni 5 punti (3° set) giocati.

- 18.2.2 Durante il cambio dei campi le squadre devono cambiare campo immediatamente senza ritardo.

Se il cambio dei campi non viene effettuato al momento regolamentare, sarà effettuato non appena ci si accorgerà dell'errore.

Il punteggio maturato al momento del cambio dei campi rimarrà inalterato.

CAPITOLO SESTO - CONDOTTA DEI PARTECIPANTI

19. REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

19.1 CONDOTTA SPORTIVA

- 19.1.1 I partecipanti devono conoscere le “Regole Ufficiali del Beach Volley” e rispettarle.
- 19.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni degli arbitri con sportività, senza discutere.
In caso di dubbio, può essere richiesta spiegazione solo attraverso il capitano (o capitano in gioco).
- 19.1.3 I partecipanti devono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire falli commessi dalla propria squadra.

19.2 FAIR PLAY

- 19.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR PLAY, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri ufficiali di gara, gli avversari, il proprio compagno di squadra e gli spettatori.
- 19.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara.

20. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

20.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Le lievi condotte scorrette non sono soggette a sanzioni. È compito del 1° arbitro prevenire il livello di condotta sanzionabile.

Questo avviene in due fasi:

Fase 1: assegnando un avvertimento verbale attraverso il capitano.

Fase 2: mediante l'utilizzo del CARTELLINO GIALLO, assegnato ad un componente della squadra. Questo avvertimento ufficiale, non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la squadra) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. Viene registrato nel referto, ma non ha conseguenze immediate.

20.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

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

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

20.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del 1° arbitro, le sanzioni che vengono assegnate e trascritte nel referto sono: **Penalizzazione, Espulsione o Squalifica.**

- 20.3.1 **Penalizzazione**

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

20.3.2 **Espulsione**

La prima condotta offensiva è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore che viene sanzionato deve lasciare l'area di gioco e nella categoria 2x2 e 3x3 la sua squadra è dichiarata incompleta per il set. Nella categoria 4x4 il giocatore espulso potrà essere sostituito nei modi regolamentari. In caso la squadra abbia esaurito le due sostituzioni, è concessa al massimo una sostituzione eccezionale

20.3.3 **Squalifica**

Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica. Il giocatore deve lasciare l'area di gioco e nella categoria 2x2 e 3x3 la sua squadra è dichiarata incompleta per la gara. Nella categoria 4x4 il giocatore espulso potrà essere sostituito nei modi regolamentari. In caso la squadra abbia esaurito le due sostituzioni, è concessa al massimo una sostituzione eccezionale

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

20.4 **CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET**

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

20.5 **SINTESI DELLA CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI**

Avvertimento: nessuna sanzione Fase 1: Avvertimento verbale

Fase 2: Cartellino giallo

Penalizzazione: sanzione

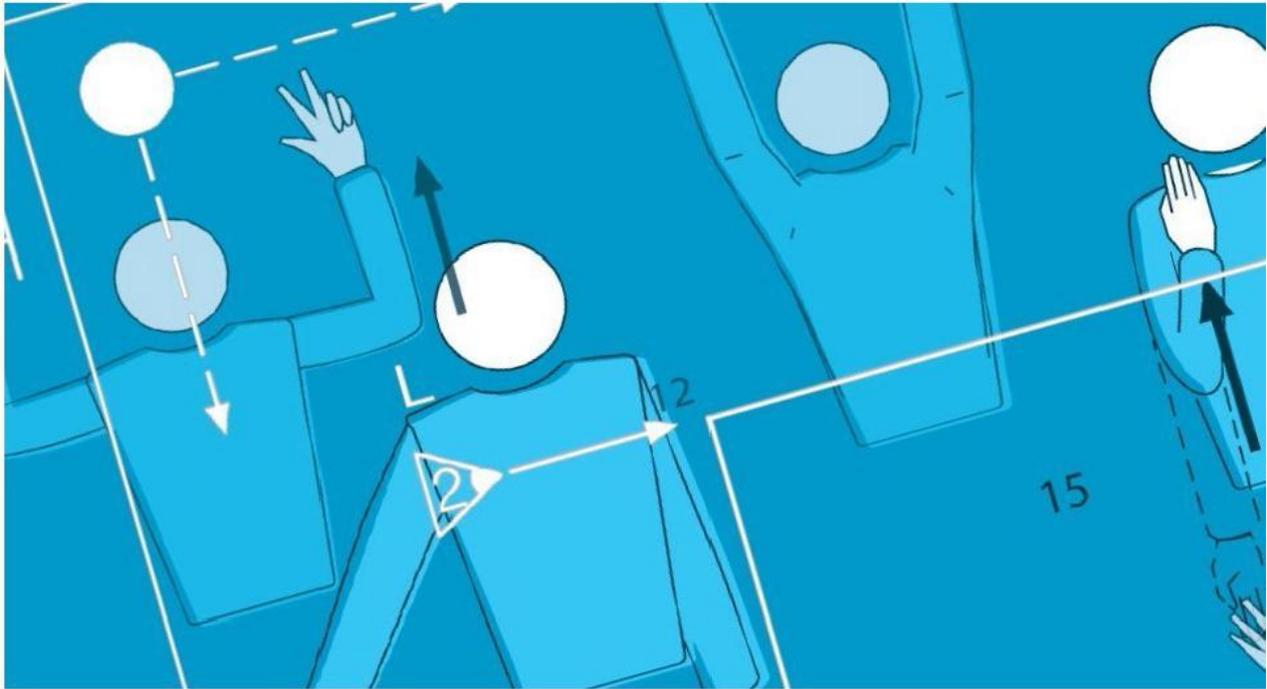
Cartellino rosso

Espulsione: sanzione

Cartellino rosso e giallo insieme

Squalifica: sanzione

Cartellino rosso e giallo separatamente



PARTE 2 - SEZIONE 2

GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E SEGNALETICA UFFICIALE



CAPITOLO SETTIMO - ARBITRI

21. COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

21.1 COMPOSIZIONE

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

- il 1° arbitro;
- il 2° arbitro (quando previsto);
- il segnapunti;

21.2 PROCEDURE

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

21.2.1.1 il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio allo scambio di gioco;

21.2.1.2 il 1° ed il 2° arbitro fischiano la fine dello scambio se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

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

21.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per segnalare la fine dell'azione, essi devono indicare con i gesti ufficiali:

21.2.3.1 Se il fallo è fischiato dal 1° arbitro, egli dovrà indicare nell'ordine:

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

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

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

In questo caso, il 1° arbitro non dovrà segnalare né la natura del fallo né il giocatore che ha commesso il fallo, ma solo la squadra al servizio.

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

- a) la natura del fallo;
- b) i giocatori in fallo (se necessario).

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal 1° arbitro.

22. PRIMO ARBITRO

22.1 POSIZIONE

Il 1° arbitro svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dalla parte opposta del segnapunti. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete.

22.2 COMPETENZE

22.2.1 Il 1° arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui componenti delle squadre.

Durante la gara le sue decisioni sono definitive. È autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che queste siano sbagliate.

Può sostituire un componente il collegio arbitrale, che non svolge correttamente la sua funzione.

22.2.2 Controlla anche l'operato dei raccattapalle e dei rastrellatori.

22.2.3 Ha il potere di decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate nelle Regole.

22.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.

Tuttavia, su richiesta del capitano, il 1° arbitro deve fornire spiegazione sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui si è basata la sua decisione.

Se il capitano non è d'accordo con le spiegazioni e protesta ufficialmente, il 1° arbitro deve autorizzare l'inizio del *Protocollo di Protesta*.

22.2.5 Il 1° arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara, sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.

22.2.6 A seconda delle circostanze che hanno portato ad un eventuale infortunio/malattia di un giocatore, il 1° arbitro autorizza l'assistenza medica e fa iniziare il tempo di recupero.

22.3 RESPONSABILITÀ

22.3.1 Prima della gara, il 1° arbitro:

22.3.1.1 verifica le condizioni dell'area di gioco, i palloni e le altre attrezzature;

22.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;

22.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.

22.3.2 Durante la gara, il 1° arbitro è autorizzato:

22.3.2.1 a comunicare gli avvertimenti alle squadre;

22.3.2.2 a sanzionare le condotte scorrette e i ritardi di gioco;

22.3.2.3 a decidere su:

a) i falli del giocatore a servizio, compreso il velo;

b) i falli di tocco di palla;

c) i falli sopra la rete, e i falli di tocco di rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato dell'attaccante;

d) la palla che oltrepassa completamente il piano verticale della rete sotto di essa;

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

22.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma.

23. SECONDO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

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

23.2 COMPETENZE

- 23.2.1 Il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza. Può rimpiazzare il 1° arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.
- 23.2.2 Può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.
- 23.2.3 Controlla l'operato del/i segnapunti.
- 23.2.4 Riferisce al 1° arbitro di ogni condotta scorretta.
- 23.2.5 Autorizza i tempi di riposo, i cambi di campo, controlla la loro durata e respinge le richieste improprie.
- 23.2.6 Controlla il numero dei tempi di riposo utilizzati da ciascuna squadra e segnala al 1° arbitro ed ai giocatori la fine del *tempo di riposo* usufruito.
- 23.2.7 In caso di infortunio di un giocatore, il 2° arbitro autorizza e collabora nella gestione del tempo di recupero.
- 23.2.8 Durante la gara controlla che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.
- 23.2.9 Effettua il sorteggio tra il 2° ed il 3° set, se il 1° arbitro non è in grado. Egli deve poi trasmettere le informazioni necessarie al segnapunti.

23.3 RESPONSABILITÀ

- 23.3.1 All'inizio di ogni set, e quando si rende necessario, il 2° arbitro controlla l'operato del segnapunti e controlla che il giocatore corretto al servizio sia in possesso della palla.
- 23.3.2 Durante la gara, il 2° arbitro decide, fischia e segnala:
 - 23.3.2.1 l'interferenza a seguito della penetrazione nel campo opposto e nello spazio sotto la rete;
 - 23.3.2.2 il contatto falloso del giocatore con la rete primariamente ma non esclusivamente dal lato del muro e con l'antenna situata dalla sua parte;
 - 23.3.2.3 il contatto della palla con un oggetto esterno;
 - 23.3.2.4 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato, incluso durante il servizio;
 - 23.3.2.5 il contatto della palla con la sabbia quando il 1° arbitro non è in condizione di vedere il contatto;
 - 23.3.2.6 la palla recuperata completamente nel campo avversario sotto rete;
 - 23.3.2.7 la palla al servizio e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo.
- 23.3.3 Al termine della gara, controlla e firma il referto.

24. SEGNAPUNTI

24.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica la sua funzione seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta e di fronte al 1° arbitro.

24.2 RESPONSABILITÀ

Il segnapunti compila il referto secondo le Regole, in collaborazione con il 2° arbitro.

Egli utilizza un segnale acustico o altro dispositivo sonoro per informare sulle irregolarità o avvertire gli arbitri sulla base delle proprie responsabilità.

24.2.1 Prima della gara e del set, il segnapunti:

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

24.2.1.2 registra l'ordine di servizio di ogni squadra.

24.2.2 Durante la gara, il segnapunti:

24.2.2.1 registra i punti acquisiti;

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

24.2.2.3 registra i tempi di riposo, ne controlla il numero e informa il 2° arbitro;

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

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

24.2.2.6 registra le sanzioni e le richieste improprie;

24.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del 2° arbitro, come tempo di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, ecc.;

24.2.2.8 controlla gli intervalli tra i set;

24.2.3 Al termine della gara, il segnapunti:

24.2.3.1 registra il risultato finale;

24.2.3.2 in caso di reclamo, con l'autorizzazione del 1° arbitro, scrive o permette di scrivere al capitano sul referto di gara, le annotazioni in relazione all'accaduto contestato;

24.2.3.3 dopo aver firmato, prima di raccogliere la firma dei capitani delle squadre e poi quella degli arbitri.

25. GESTI UFFICIALI

25.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI

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

Figura 1 - Area di Gioco

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

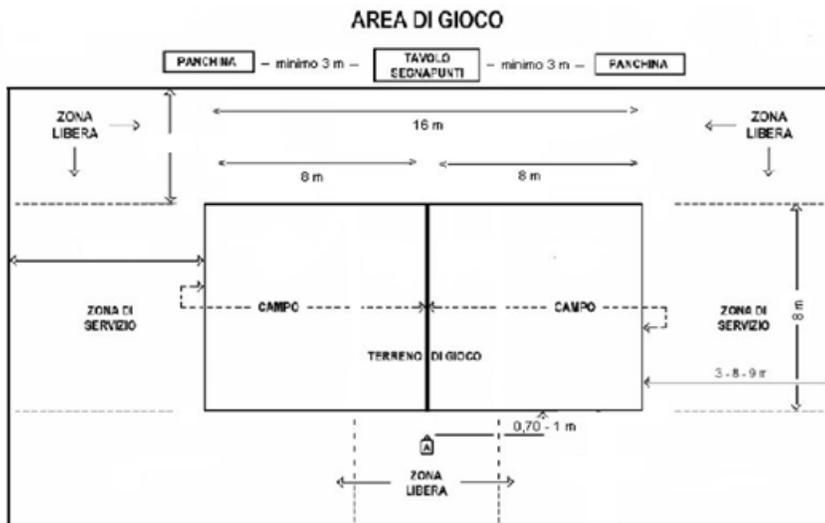


Figura 2 - Il terreno di gioco

Regole: 1.1; 1,3, 2.5

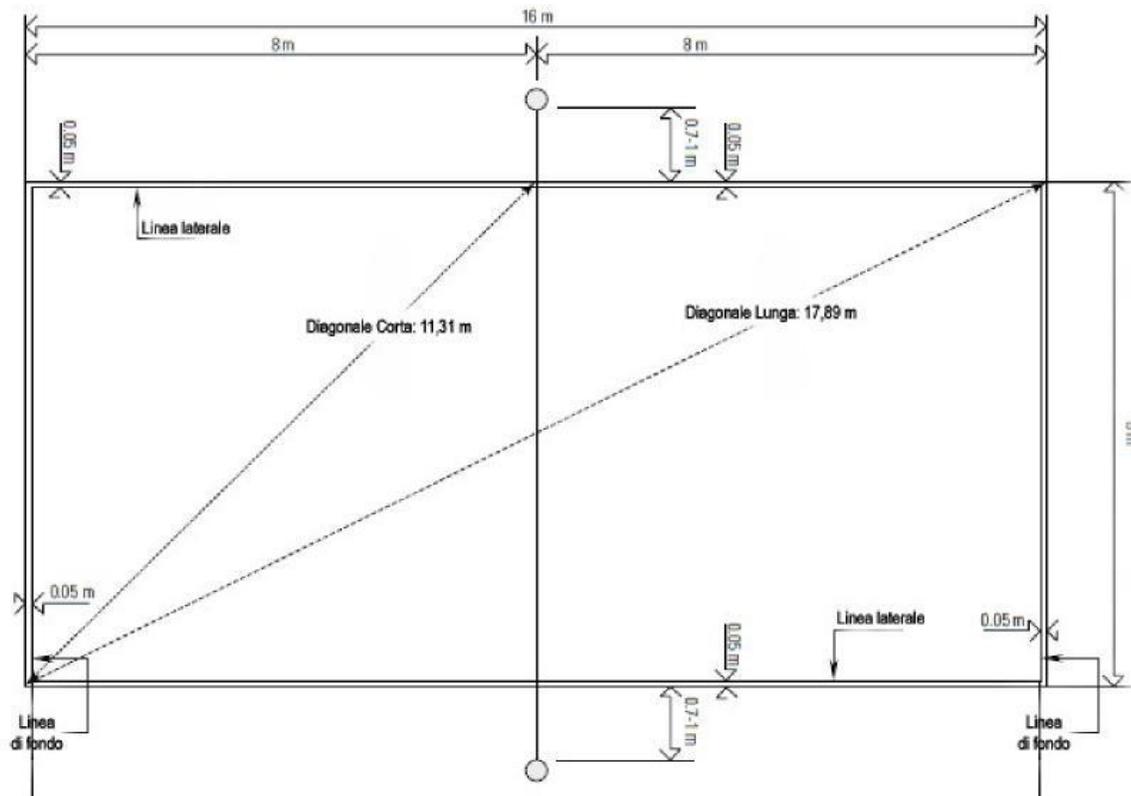


Figura 3 - Rete
 Regole: 2; 8.4.3

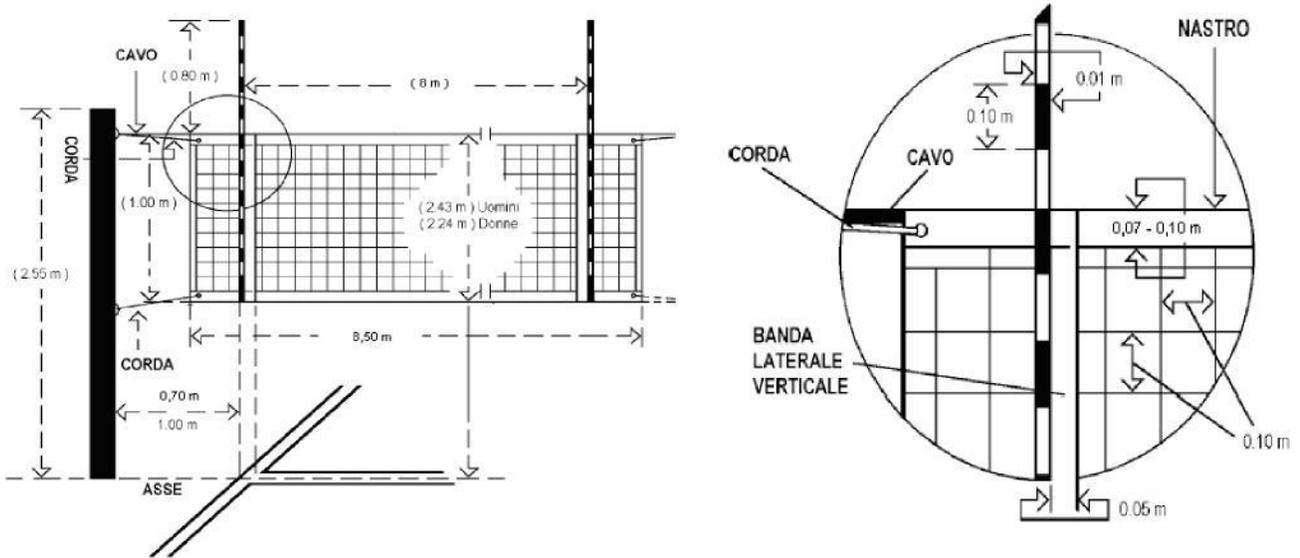


Figura 4a - Palla che attraversa il piano verticale della rete verso il campo avversario
 Regole: 8.4.3; 8.4.4; 8.4.5; 10.1.1; 23.3.2.4; 26.2.1.3; 26.2.1.7

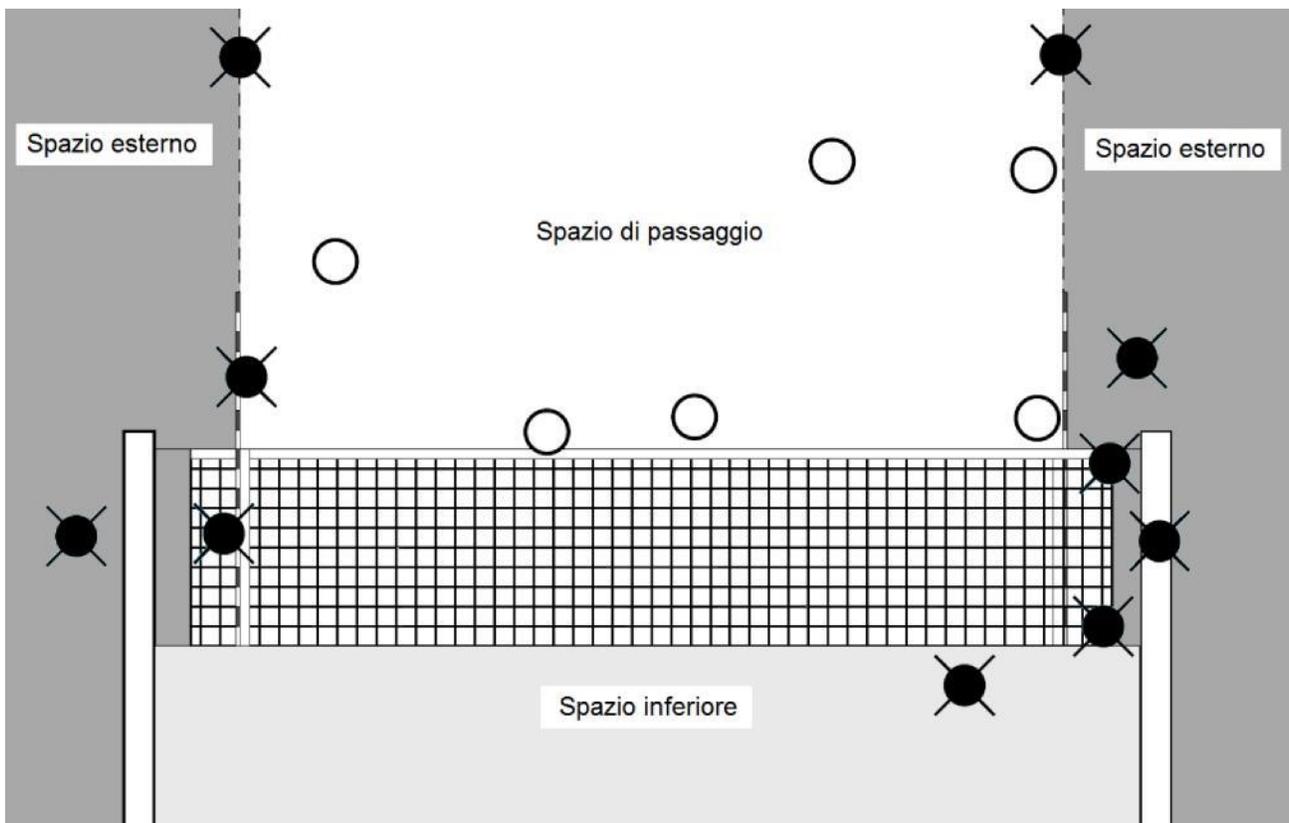


Figura 6 - Muro effettivo

Regole: 14.1.3

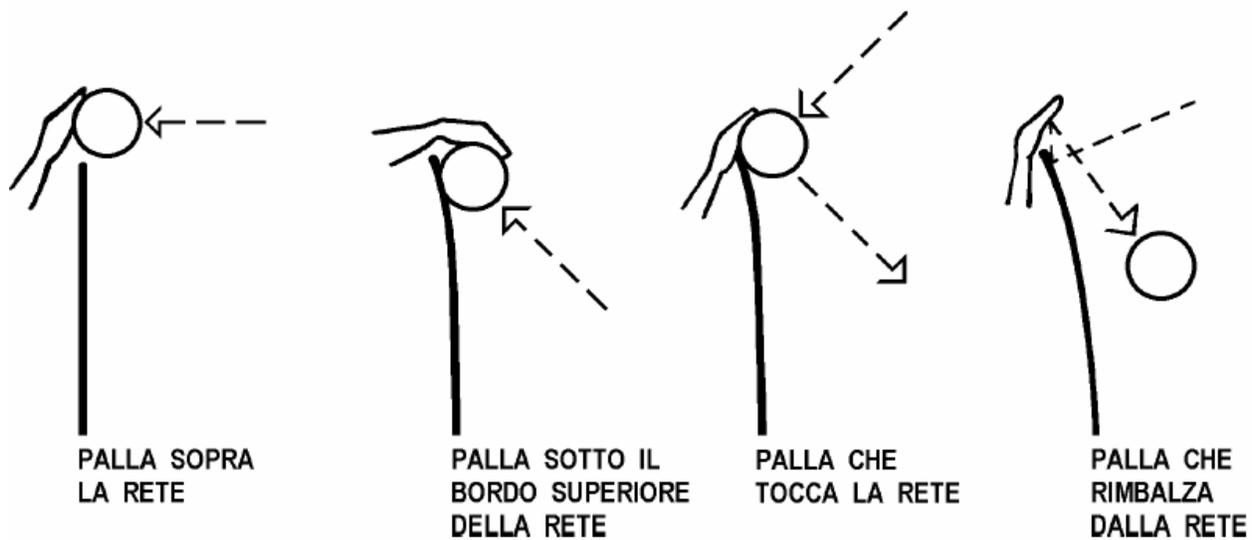


Figura 7a - Prevenzione e sanzioni: Scala delle sanzioni per condotta scorretta

Regole: 20.3, 20.4, 20.5

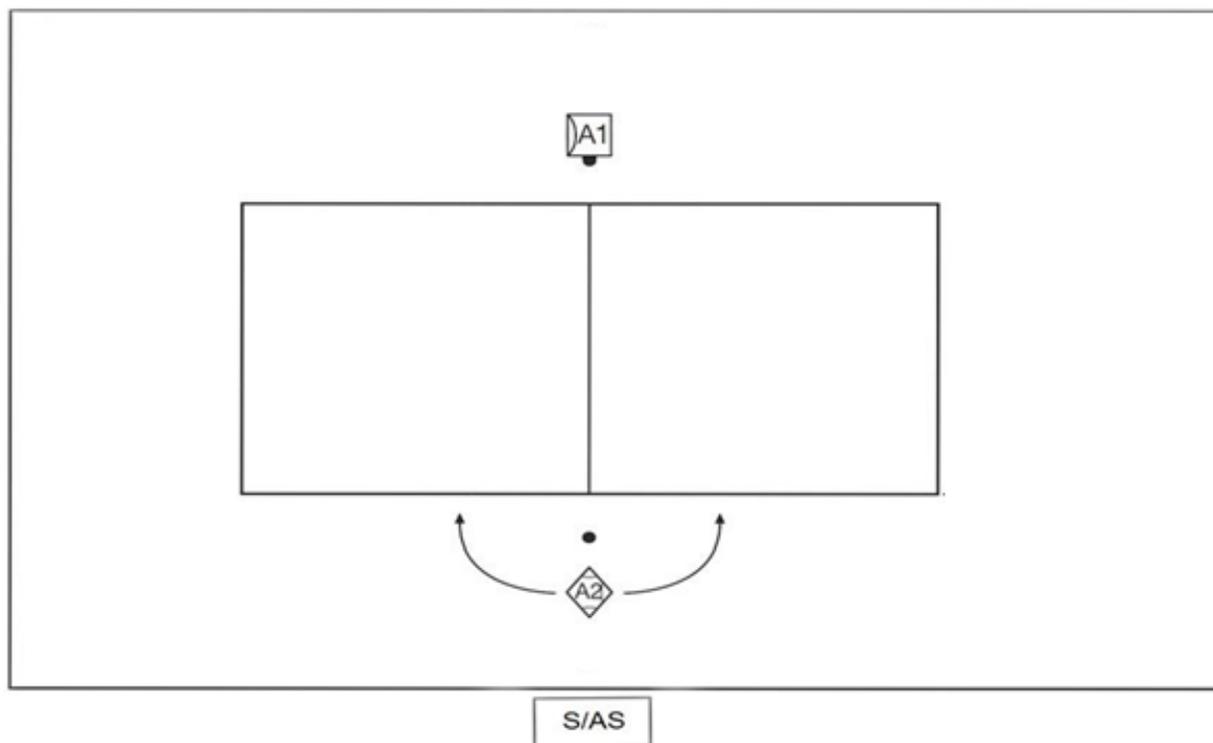
CATEGORIA	OCCASIONE	GIOCATORE	SANZIONE	CART	CONSEGUENZE
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Fase 1	Qualsiasi partecipante	Non considerata come sanzione	Nessuno	Finalità preventiva
	Fase 2			Giallo	
	Qualsiasi ripetizione		Considerata come condotta maleducata	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria
CONDOTTA MALEDUCATA (stesso set)	Prima	Qualsiasi giocatore	Penalizzazione	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria
	Seconda	Stesso giocatore	Espulsione	Rosso e Giallo insieme	Squadra dichiarata incompleta per il set*
CONDOTTA MALEDUCATA (nuovo set)	Prima	Qualsiasi giocatore	Penalizzazione	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria
CONDOTTA OFFENSIVA	Prima	Qualsiasi giocatore	Espulsione	Rosso e Giallo insieme	Squadra dichiarata incompleta per il set*
	Seconda	Stesso giocatore	Squalifica	Rosso e Giallo separatamente	Squadra dichiarata incompleta per la gara*
AGGRESSIONE	Prima	Qualsiasi giocatore	Squalifica	Rosso e Giallo separatamente	Squadra dichiarata incompleta per la gara*
			*nella categoria 4x4, sostituzione ordinaria o eccezionale con un componente della panchina		

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

CATEGORIA	OCCASIONE	GIOCATORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZE
RITARDO DI GIOCO	Prima	Qualsiasi giocatore della squadra	Avvertimento	Giallo	Prevenzione Nessuna penalità
	Seconda e successive	Qualsiasi giocatore della squadra	Penalizzazione	Rosso	Un punto e servizio alla squadra avversaria

Figura 8 - Disposizione del collegio arbitrale

Regole: 3.3; 21.1,22.1; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1



 = Primo Arbitro

 = Secondo Arbitro

S/AS = Segnapunti / Assistente Segnapunti

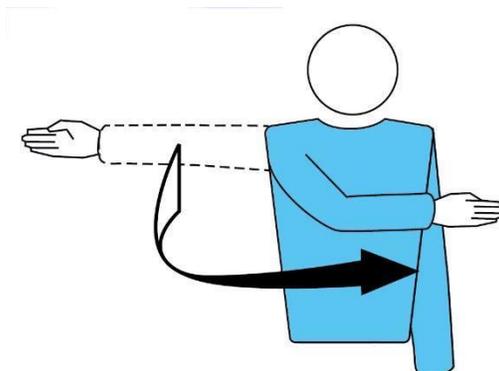
Segnaletica ufficiale degli arbitri

Figura 9

1 - AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio

P

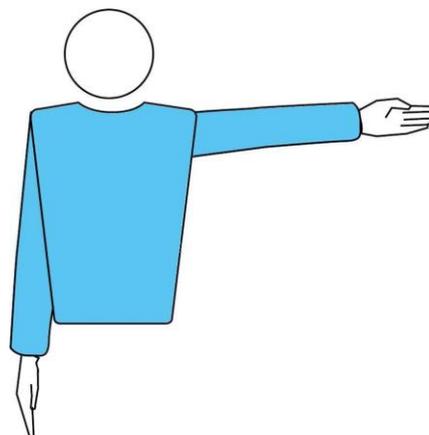


Reg. 12.3; 21.2.1.1

2 - SQUADRA AL SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio

P S

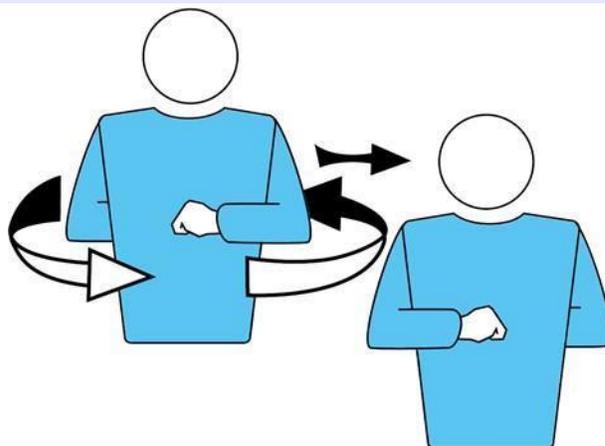


Reg. 12.3; 21.2.3.1a; 21.2.3.2c; 21.2.3.3c

3 - CAMBIO DEI CAMPI

Portare gli avambracci in avanti e ruotarli attorno al corpo

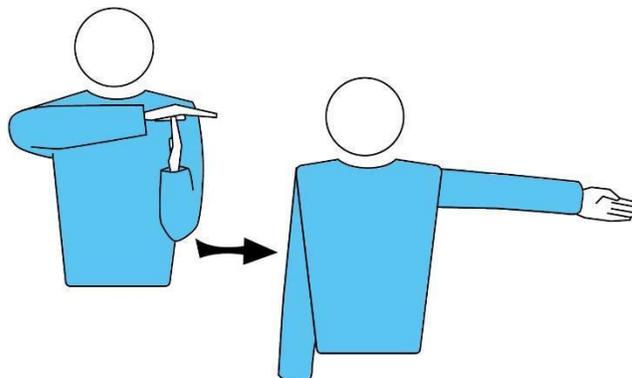
P



Reg. 18.2; 23.2.5

4 - TEMPI DI RIPOSO

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

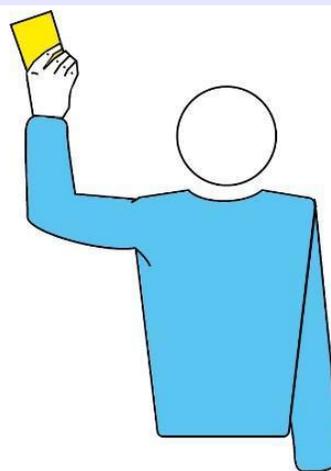


P S

Reg. 15; 23.2.5

5 - AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA

Mostrare un cartellino giallo per avvertimento

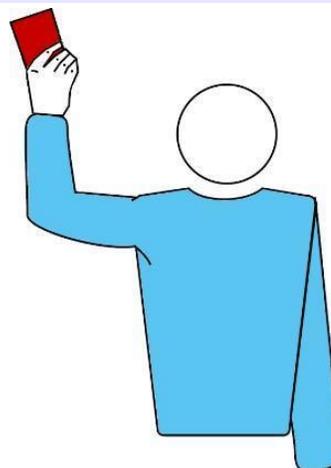


P

Reg. 20.1; 20.5

6 - PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA

Mostrare un cartellino rosso per la penalizzazione

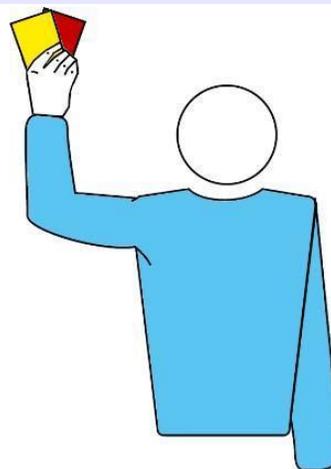


P

Reg. 20.3.1; 20.5

7 - ESPULSIONE

Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per la espulsione

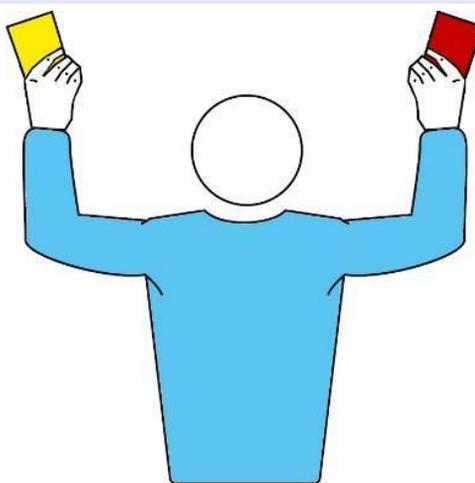


P

Reg. 20.3.2; 20.5

8 - SQUALIFICA

Mostrare entrambi i cartellini in mani diverse per la squalifica



P

Reg. 20.3.3; 20.5

9 - FINE DEL SET (O GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte

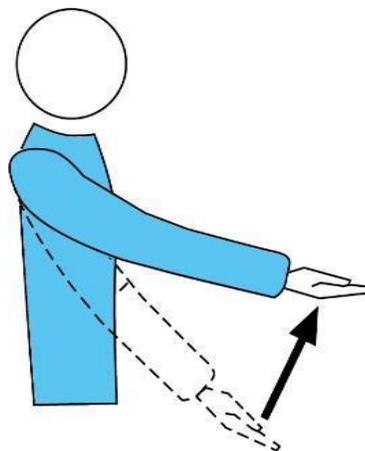


P S

Reg. 6.2; 6.3

10 - PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

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



P

Reg. 12.4.1

11 - RITARDO AI SERVIZIO

Mostrare cinque dita divaricate



P

Reg. 12.4.4

12 - FALLO DI MURO O VELO

Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti

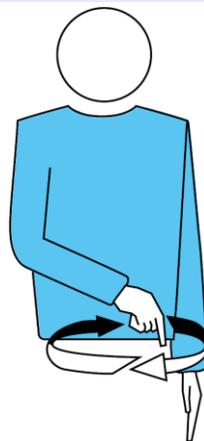


P S

Reg. 12.5; 14.5; 14.6.3

13 - FALLO DI POSIZIONE O DI ROTAZIONE

Fare un movimento circolare con il dito indice della mano

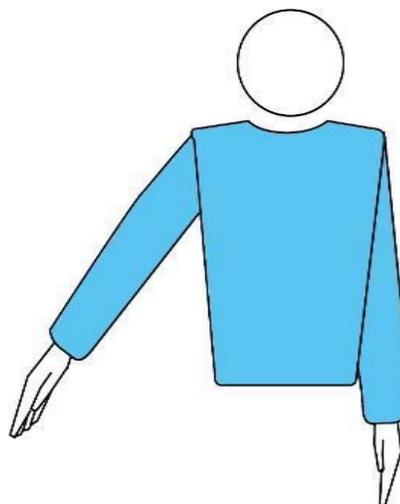


P S

Reg. 7.7.1, 12.6.1.1

14 - PALLA «DENTRO»

Stendere il braccio e le dita verso il suolo

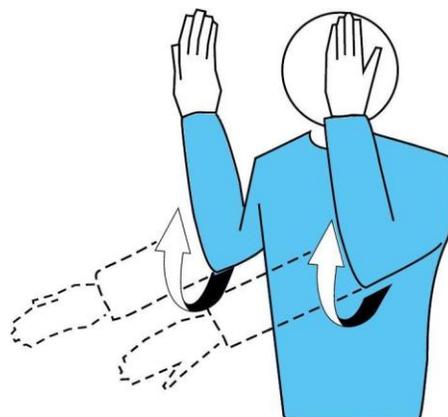


P S

Reg. 6.1.1.1; 8.3

15 - PALLA «FUORI»

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

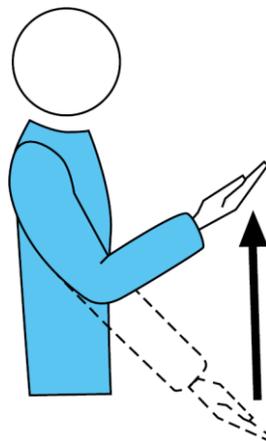


P S

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

16 - TRATTENUTA

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

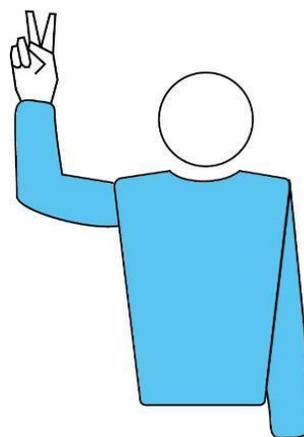


P

Reg. 6.1.2; 9.3.3; 22.3.2.3b

17 - DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate

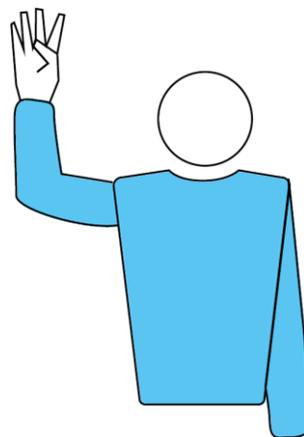


P

Reg. 6.1.2; 9.1.1; 9.3.4; 22.3.2.3b

18 - QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita divaricate

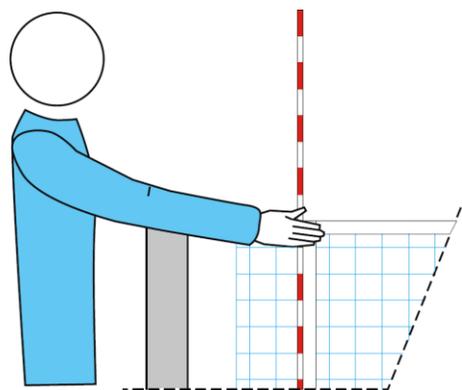


P

Reg. 9.3.1

**19 - GIOCATORE TOCCA LA RETE – PALLA DI SERVIZIO TOCCA LA RETE TRA LE ANTENNE E NON
SCEDE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE**

Mostrare il lato corrispondente della rete

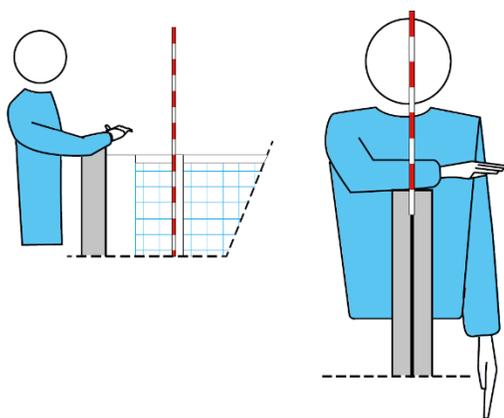


P S

Reg. 12.6.2.1

20 - INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

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



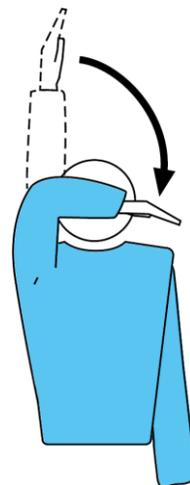
P

Reg. 11.4.1; 13.2.1

21 - FALLO D'ATTACCO

- Da parte di un giocatore che completa un attacco, usando le dita della mano aperte, o usando le dita che non sono rigide ed unite.
- Da parte di un giocatore che completa un attacco su servizio avversario quando la palla è completamente sopra il bordo superiore della rete.
- Da parte di un giocatore che completa un attacco, utilizzando un palleggio che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle, eccetto quando effettua un passaggio al suo compagno.
- In caso di incontri con squadre 4x4, dal giocatore difensore che ha precedentemente servito, se completa un attacco quando, al momento del colpo d'attacco, la palla si trova completamente sopra il bordo superiore della rete.

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



P S

Reg. 13.2.3; 13.2.4; 13.2.5

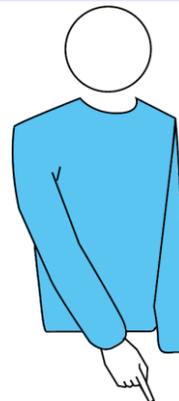
22 – INTERFERENZA, DOVUTA A PENETRAZIONE NEL CAMPO AVVERSO E DELLO SPAZIO SOTTO LA RETE

PALLA CHE ATTRAVERSA COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE SOTTO LA RETE

IL GIOCATORE AL SERVIZIO TOCCA IL CAMPO (LINEA DI FONDO COMPRESA) O IL TERRENO FUORI DALL'AREA DI SERVIZIO

AD ECCEZIONE DEL BATTITORE, IL GIOCATORE SI TROVA FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO IN BATTUTA

Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata



P S

Reg. 8.4.5; 11.2.1; 12.4.3; 23.3.2.1; 23.3.2.6

23 - DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici delle mani



P S

Reg. 6.1.2.2; 12.4.5

24 - PALLA TOCCATA

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



P S

Reg. 14.6.4

25 - AVVERTIMENTO/PENALIZZAZIONE PER RITARDO DEL GIOCO

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



P

Reg. 15.5.5; 16.2.2; 16.2.3

PARTE 3 - DEFINIZIONI

Protocollo

La serie di eventi prima dell'inizio della gara incluso il sorteggio, il riscaldamento, la presentazione delle squadre e degli arbitri.

Area di controllo

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

Zone

Sono sezioni **all'interno** dell'area di gioco (per esempio il terreno di gioco e la zona libera) definite per uno scopo preciso (o con restrizioni speciali) secondo le regole di gioco. Comprendono: la zona di servizio e la zona libera.

Spazio inferiore

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

Spazio di passaggio

Lo spazio di passaggio è delimitato:

- dalla banda orizzontale del bordo superiore della rete;
- dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
- dal soffitto.

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

Spazio esterno

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

Fallo

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

Primo tocco di squadra

Tre sono i casi, da considerare primo tocco di squadra: quando l'azione di gioco è considerata primo tocco di squadra:

- a) ricezione a seguito di servizio;
- b) difesa su attacco avversario; difendere un attacco da parte degli avversari;
- c) giocare la palla a seguito di muro avversario

Rally point

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

Intervallo

Il tempo tra i set. Il cambio dei campi non è da considerarsi un intervallo.

Interferenza

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

Oggetto esterno

Un oggetto o una persona che, fuori dal terreno di gioco o vicino al limite della zona libera, rappresenta un ostacolo alla traiettoria della palla. Per esempio: le lampade, il seggiolone arbitrale, l'equipaggiamento televisivo, il tavolo del segnapunti e i pali della rete. Gli oggetti esterni non includono le antenne, dato che sono considerate facenti parte della rete.

Raccattapalle

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

Rastrellatori

Assistenti di campo che utilizzano dei rastrelli per livellare e rendere liscia la sabbia specialmente attorno alle linee del campo e sopra l'asse centrale del campo posto tra i pali.