



Catch'n Serve
BALL

Play, catch, connect for equality in sports!

Le regole di Catch'n Serve Ball sono in parte basate sulle regole del catchball/Cachibol di diversi paesi e sulle regole ufficiali dell'**IFT** e della **FIVB** (regole ufficiali di pallavolo)

MANUALE DELLE REGOLE UFFICIALI

Edizione Settembre 2024

Versione 2.0

Catch'n Serve Ball



Giocare a Catch'n Serve Ball

Catch'n Serve Ball è uno sport di squadra molto accessibile, in cui i giocatori afferrano e lanciano la palla sopra la rete verso gli avversari. La sua semplicità lo rende facile da imparare a qualsiasi età, anche senza precedenti esperienze sportive, ma offre anche un alto potenziale di gioco competitivo.

Caratterizzato da un gioco rapido e divertente, Catch'n Serve Ball condivide somiglianze con la pallavolo in termini di numero di giocatori, dimensioni del campo, altezza della rete e alcune regole. Originario dal Sud America, è conosciuto con vari nomi come **Cachibol**, **Catchball** e **Newcomb**, tra gli altri.

Il nostro motto, "**Gioca, prendi, connetti per l'uguaglianza nello sport!**" - "**Play, catch, connect for equality in sport!**" non solo vuole sottolineare il divertimento e la collaborazione che il gioco offre, ma cerca anche di coinvolgere nuovi pubblici. "Servire" nel nostro slogan rappresenta sia il servizio della palla in gioco, sia il servire la causa dell'uguaglianza nello sport, supportando gruppi dove inclusività e correttezza sono essenziali.

Catch'n Serve Ball segue una politica di fair play:

Rispetto Amicizia Spirito di squadra Uguaglianza Integrità Solidarietà

Tolleranza Sport senza doping Rispetto delle regole

**Queste regole devono garantire che ogni giocatore
abbia le stesse opportunità sul campo.**

Indice

[PARTE 1 – IL GIOCO](#)

CAPITOLO 1 - ATTREZZATURE ED ACCESSORI	7
1. CAMPO DI GIOCO	7
1.1. DIMENSIONI.....	7
1.2. LA SUPERFICIE DL CAMPO DI GIOCO	7
1.3. LINEE SUL TERRENO	7
1.4. LE ZONE E LE AREE DEL CAMPO	7
2. LA RETE ED I PALI	8
2.1. ALTEZZA DELLA RETE	8
2.2. STRUTTURA DELLA RETE	8
2.3. BANDE LATERALI.....	8
2.4. ANTENNE	9
2.5. I PALI	9
3. I PALLONI	9
3.1. CARATTERISTICHE.....	9
3.2. UNIFORMITA' DEI PALLONI	9
CAPITOLO 2 – I PARTECIPANTI	10
4. LE SQUADRE	10
4.1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA	10
4.2. POSIZIONE DELLA SQUADRA	10
4.3. EQUIPAGGIAMENTO	11
4.4. CAMBIAMENTO DI EQUIPAGGIAMENTO	11
4.5. OGGETTI VIETATI	11
5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA	12
5.1. CAPITANO DELLA SQUADRA.....	12
5.2. ALLENATORE.....	12
5.3. ASSISTENTE ALLENATORE.....	13
CAPITOLO 3 – FORMULA DEL GIOCO	14
6. VINCERE I PUNTI, IL SET E LA PARTITA	14
6.1. ACQUISIRE I PUNTI	14
6.2. VINCERE IL SET.....	14

6.3.	VINCERE LA PARTITA	14
6.4.	MANCATA PRESENTAZIONE E SQUADRA INCOMPLETA	15
7.	STRUTTURA DEL GIOCO	15
7.1.	IL SORTEGGIO	15
7.2.	RISCALDAMENTO UFFICIALE	15
7.3.	LA FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA	15
7.4.	POSIZIONE	16
7.5.	FALLO DI POSIZIONE	17
7.6.	ROTAZIONE	17
7.7.	FALLO DI ROTAZIONE	17
CAPITOLO 4 – AZIONI DI GIOCO		17
8.	SITUAZIONI DI GIOCO	18
8.1.	PALLA IN GIOCO	18
8.2.	PALLA FUORI GIOCO	18
8.3.	PALLA “DENTRO”	18
8.4.	PALLA “FUORI”	18
9.	IL GIOCO CON LA PALLA	18
9.1.	TOCCHI DELLA PALLA DA PARTE DELLA SQUADRA	18
9.2.	CARATTERISTICHE DEL TOCCO	19
9.3.	PASSI	19
9.4.	POSSESSO DELLA PALLA	20
9.5.	FALLI COLLEGATI CON IL POSSESSO DELLA PALLA	20
10.	PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE	20
10.1.	PALLA CHE PASSA LA RETE	20
10.2.	PALLA CHE TOCCA LA RETE	20
10.3.	PALLA DENTRO LA RETE	21
10.4.	GIOCO OLTRE LA RETE	21
10.5.	ENTRATA SOTTO LA RETE	21
10.6.	TOCCO DELLA RETE	21
10.7.	FALLI DEI GIOCATORI VICINO ALLA RETE	22
11.	SERVIZIO (BATTUTA)	22
11.1.	IL PRIMO SERVIZIO DEL SET	22
11.2.	ORDINE DEI GIOCATORI AL SERVIZIO	22
11.3.	AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO	22

11.4.	ESECUZIONE AL SERVIZIO	23
11.5.	FALLI ESEGUITI DURANTE IL SERVIZIO	23
11.6.	FALLI AL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE	23
12.	AZIONE DI ATTACCO	24
12.1.	CARATTERISTICHE DELL'AZIONE DI ATTACCO	24
12.2.	LIMITAZIONI RELATIVE ALL'AZIONE DI ATTACCO	25
12.3.	FALLI COLLEGATI CON LE AZIONI DI ATTACCO	25
13.	MURO O BLOCCO	25
13.1.	AZIONE DI MURO	25
13.2.	TOCCO DELLA PALLA DURANTE IL MURO	26
13.3.	MURO NELLO SPAZIO DELL'AVVERSARIO	26
13.4.	MURO E TOCCHI DI SQUADRA	26
13.5.	MURO DEL SERVIZIO	26
13.6.	FALLI DI MURO	26
CAPITOLO 5 – INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI		27
14.	INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLARI	27
14.1.	NUMERO DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLARI	27
14.2.	RICHIESTE DI INTERRUZIONI DI GIOCO	27
14.4.	TEMPO DI RIPOSO	27
14.5.	SOSTITUZIONE	27
14.6.	LIMITAZIONI RELATIVE ALLA SOSTITUZIONE	28
14.7.	SOSTITUZIONE STRAORDINARIA DI GIOCATORI	28
14.8.	SOSTITUZIONE DI GIOCATRICE PER SOSPENSIONE O ALLONTANAMENTO	28
14.9.	SOSTITUZIONE ILLECITA DI GIOCATORI	29
14.10.	PROCEDURA DI ESECUZIONE DI SOSTITUZIONE DI GIOCATORI	29
14.11.	RICHIESTE ILLECITE	29
15.	RITARDI DI GIOCO (INTRALCI DI GIOCO)	30
15.1.	TIPI DI RITARDI DI GIOCO O INTRALCI	30
15.2.	PUNIZIONI PER RITARDI DI GIOCO O INTRALCI	30
16.	INTERRUZIONI STRAORDINARIE DI GIOCO	30
16.1.	INFORTUNIO O MALATTIA.....	30
16.2.	DISTURBI ESTERNI.....	30
16.3.	INTERRUZIONI O PAUSE PROLUNGATE	31

17.	INTERVALLI TRA I SET E CAMBIO DI CAMPO	31
17.1.	PAUSE FRA I SET.....	31
17.2.	SCAMBIO DI SETTORI DEL CAMPO	31
CAPITOLO 6 – IL GIOCATORE “LIBERO”		32
18.	IL GIOCATORE “LIBERO”	32
18.1.	NOMINA DEL GIOCATORE “LIBERO”	32
18.2.	EQUIPAGGIAMENTO.....	32
	AZIONI PERMESSE AL GIOCATORE “LIBERO”	33
	RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO “LIBERO”	34
18.5.	SOSPENSIONE ED ALLONTANAMENTO	34
CAPITOLO 7 – CONDOTTA DEI PARTECIPANTI		35
19.	REQUISITI DI COMPORTAMENTO	35
19.1.	COMPORTAMENTO CONSONO	35
19.2.	SPIRITO SPORTIVO - FAIR PLAY	35
20.	COMPORTAMENTO NON CONSONO E SANZIONI	36
20.1.	FALLI COMPORTAMENTALI LIEVI.....	36
20.2.	COMPORTAMENTO NON CONSONO CHE CAUSA PUNIZIONE	36
20.3.	SCALA DELLE SANZIONI O PUNIZIONI	36
20.4.	IMPOSIZIONE DI PUNIZIONI PER COMPORTAMENTO NON CONSONO	37
20.5.	COMPORTAMENTO NON CONSONO PRIMA O TRA I SET	37
20.6.	BIGLIETTI DI PUNIZIONE O CARTELLINI	37
CAPITOLO 8 – GLI ARBITRI		40
21.	COLLEGIO ARBITRALE E NORME	40
21.1.	COMPOSIZIONE	40
21.2.	NORME	40
22.	IL PRIMO ARBITRO	41
22.1.	POSIZIONE	41
22.2.	COMPETENZE.....	41
22.3.	RESPONSABILITA’	42
23.	IL SECONDO ARBITRO	42
23.1.	POSIZIONE	42
23.2.	COMPETENZE.....	42

23.3.	RESPONSABILITA'	43
24.	IL SEGNALE PUNTI	43
24.1.	POSIZIONE	43
24.2.	RESPONSABILITA'	43
25.	GIUDICI DI LINEA.....	44
25.1.	POSIZIONI	44
25.2.	RESPONSABILITA'	45
26.	SEGNALETICA UFFICIALE.....	45
26.1.	SEGNI DELLE MANI DEGLI ARBITRI	45
26.2.	SEGNI DELLA BANDIERA DEI GIUDICI DI LINEA.....	45
ILLUSTRAZIONE 1 – IL CAMPO DI GIOCO		47
ILLUSTRAZIONE 2 – IL TERRENO DI GIOCO		48
ILLUSTRAZIONE 3 – LA RETE, LE ANTENNE E LA ZONA DI PASASAGGIO		49
ILLUSTRAZIONE 4 - SEGNALETICA UFFICIALE DELLE MANI DEGLI ARBITRI		50
ILLUSTRAZIONE 5 - SEGNALETICA UFFICIALE CON BANDIERA DEI GIUDICI DI LINEA.....		55

PARTE 1

—

IL GIOCO

CAPITOLO 1 -ATTREZZATURE ED ACCESSORI

1. CAMPO DI GIOCO

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

Deve essere rettangolare e simmetrica. (Diagrammi 1 e 2)

1.1. DIMENSIONI

1.1 Dimensioni

- 1.1.1 Il campo di gioco è un rettangolo che misura 18 x 9 metri, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri su tutti i lati.
- 1.1.2 Lo spazio di gioco è lo spazio aperto sopra l'area di gioco, libero da qualsiasi ostacolo. Lo spazio di gioco deve avere un'altezza minima di 7 metri dal terreno di gioco.

1.2. SUPERFICIE DEL CAMPO DI GIOCO

- 1.2.1 La superficie dell'area di gioco deve essere piana, orizzontale e uniforme. Non deve presentare alcun pericolo di infortunio per i giocatori. È vietato giocare su superfici ruvide o scivolose.
- 1.2.2 La superficie del campo di gioco deve essere di colore chiaro.

1.3. LINEE DEL CAMPO DI GIOCO

- 1.3.1 Tutte le linee devono essere larghe 5 cm. Devono essere di colore chiaro, diverso dal colore del pavimento e da qualsiasi altra linea presente.
- 1.3.2 Linee di delimitazione:
Due linee laterali e due linee di fondo delimitano il campo di gioco. Sia le linee laterali che quelle di fondo sono tracciate all'interno delle dimensioni del campo di gioco.
- 1.3.3 Linea centrale o di metà campo:
L'asse della linea centrale divide il campo di gioco in due campi uguali di 9 x 9 metri ciascuno; questa linea si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra.

- 1.3.4 Linea attacco:
In ogni parte del campo c'è una linea d'attacco, la cui estremità posteriore è segnata alla distanza di 3 metri dall'asse della linea centrale e delimita la zona d'attacco

1.4. ZONE ED AREE

- 1.4.1 Zona d'attacco
Su ogni campo, la zona d'attacco è delimitata dall'asse della linea centrale e dal bordo posteriore della linea d'attacco.
La zona d'attacco si estende oltre le linee laterali fino alla fine della zona libera.
- 1.4.2 Zona di servizio o Battuta
La zona di servizio è un'area larga 9 metri situata dietro ogni linea di fondo. È lateralmente delimitata da due linee corte (lunghe 15 cm, tracciate a 20 cm dietro la linea di fondo come prolungamento delle linee laterali). Entrambe le linee corte sono incluse nella larghezza della zona di servizio. In profondità, la zona di servizio si estende fino alla fine della zona libera. e.
- 1.4.3 Zona di sostituzione dei giocatori
La zona di sostituzione è delimitata dal prolungamento delle linee d'attacco fino al tavolo del segnapunti.
- 1.4.4 Zona di sostituzione del Libero
La zona di sostituzione del libero fa parte della zona libera sul lato delle panchine della squadra, delimitata dal prolungamento della linea d'attacco fino alla linea di fondo.

2. LA RETE ED I PALI

2.1. ALTEZZA DELLA RETE

- 2.1.1 La rete è appesa verticalmente sopra la linea centrale e tesa, mentre la parte superiore è fissata a un'altezza di 2,24 metri.
- 2.1.2 L'altezza della rete viene misurata dal centro del campo di gioco. L'altezza della rete, sopra le due linee laterali, deve essere esattamente la stessa e non deve superare l'altezza ufficiale di più di 2 cm. (Diagramma 3)

2.2. STRUTTURA DELLA RETE

- 2.2.1 La rete è larga 1 metro e lunga da 9,5 a 10 metri (con 25-50 cm su ciascun lato delle bande laterali) ed è realizzata con maglie quadrate nere di 10 x 10 cm ciascuna.

- 2.2.2. Nella parte superiore c'è una banda orizzontale larga 7 cm, composta da due strati di tela bianca cuciti lungo tutta la lunghezza. A ciascuna estremità della banda c'è un foro, attraverso il quale passa una corda che fissa la banda ai pali per mantenere la tensione nella parte superiore della rete.
- 2.2.3. All'interno della banda c'è un cavo flessibile che fissa la rete ai pali e ne mantiene la parte superiore tesa.
- 2.2.4. Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale larga 5 cm, simile a quella superiore, attraverso la quale passa una corda che fissa la rete ai pali e ne mantiene la parte inferiore tesa.

2.3 BANDE LATERALI

- 2.3.1 Due bande bianche sono fissate verticalmente alla rete e sono posizionate direttamente sopra ciascuna linea laterale.
- 2.3.2 Le bande sono larghe 5 cm e lunghe 1 metro e sono considerate parte della rete.

2.4 ANTENNE

- 2.4.1 Un'antenna è un'asta flessibile, lunga 1,80 metri e con un diametro di 10 mm, realizzata in fibra di vetro o materiale simile.
- 2.4.2 Un'antenna è fissata sul bordo esterno di ciascuna banda laterale. Le antenne sono poste sui lati opposti della rete.
- 2.4.3 Gli 80 cm superiori di ciascuna antenna si estendono oltre la rete e sono segnati con strisce di colore contrastante, preferibilmente rosso e bianco.
- 2.4.4 Le antenne sono considerate parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di attraversamento.

2.5 I PALI

- 2.5.1 I pali che sostengono la rete sono posti a una distanza di 0,50-1,00 metri al di fuori delle linee laterali. Sono alti 2,55 metri e preferibilmente regolabili.
- 2.5.2 I pali sono arrotondati e lisci, fissati al pavimento senza fili. Non devono esserci dispositivi pericolosi o di ostacolo.

3. I PALLONI

3.1. CARATTERISTICHE

- 3.1.1 Il pallone deve essere sferico, fatto di un rivestimento flessibile in pelle o similpelle con una camera d'aria interna in gomma o materiale simile.
- 3.1.2 Il colore può essere uniforme e chiaro oppure una combinazione di colori.
- 3.1.3 La sua circonferenza deve essere compresa tra 65-67 cm e il peso tra 260-280 g. La pressione dell'aria deve essere conforme alle specifiche del produttore.

3.2 UNIFORMITA' DEI PALLONI

Tutti i palloni usati in una determinata partita devono avere gli stessi standard riguardo alla circonferenza, il peso, la pressione, il modello ed il colore.

CAPITOLO 2 – I PARTECIPANTI

4. LE SQUADRE

4.1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 4.1.1 Una squadra può essere composta da un massimo di 14 giocatori, un allenatore e un assistente (l'assistente allenatore o un altro membro ufficiale del team).
- 4.1.2 Uno dei giocatori è il capitano della squadra, che deve essere indicato sul referto di gara
- 4.1.3 Tutti i membri della squadra devono essere registrati nel referto ufficiale del campionato Catch'n Serve Ball, che sarà aggiornato periodicamente dal comitato professionale internazionale. Un giocatore può essere registrato solo dopo aver presentato una tessera giocatore rilasciata dall'amministrazione del campionato.
- 4.1.4 Solo i giocatori registrati nel referto possono entrare in campo e partecipare alla partita. Una volta che l'allenatore e il capitano della squadra hanno firmato il referto, i giocatori registrati non possono essere cambiati.
- 4.1.5 Un giocatore che arriva in ritardo all'inizio della partita e che è già registrato nel referto, non può partecipare allo stesso set in cui è arrivato in ritardo, a seguito della conferma dell'arbitro che il giocatore era legalmente registrato nel referto.A
- 4.1.6 Una squadra composta da meno di 6 giocatori sarà dichiarata **INCOMPLETA** e la partita non avrà luogo. Alla squadra verrà assegnata una sconfitta tecnica.
- 4.1.7 Quando una squadra è composta da almeno 7 giocatori, uno di essi (non il capitano della squadra) può essere designato come **Libero**; questo può essere fatto per uno o più set.
- 4.1.8 Quando una squadra è composta da almeno 8 giocatori, fino a due giocatori (non il capitano della squadra) possono essere designati come Libero; questo può essere fatto per uno o più set.

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

- 4.2.1 Durante la partita, i giocatori che non sono in gioco (sostituti) e l'assistente devono sedersi sulla panchina della squadra o stare dietro la panchina stessa.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

- 4.3.1 L'equipaggiamento di un giocatore consiste in una maglietta, pantaloncini, calze e scarpe sportive.
- 4.3.2 L'equipaggiamento del personale professionale (registrato nel referto) consiste in una maglietta decorosa e scarpe sportive.
- 4.3.3 In caso di mancato rispetto del codice di abbigliamento, l'arbitro deve registrare un commento sul referto e agire secondo le istruzioni del coordinatore professionale del campionato.
- 4.3.4 Il colore e il design della maglietta devono essere uniformi per l'intera squadra (eccetto i giocatori Libero); i pantaloncini dei giocatori devono essere dello stesso colore.
 - 4.3.4.1 La maglietta da gioco deve essere integra e priva di strappi.
- 4.3.5 Le scarpe devono essere leggere e flessibili, con suole in gomma o materiale composito che non lascino segni e senza tacco.
- 4.3.6 Le maglie dei giocatori devono essere numerate.
 - 4.3.6.1 Il numero deve essere posizionato sulla maglia sia sul davanti che al centro della parte posteriore. Il colore e la luminosità dei numeri devono contrastare con quelli della maglia. In casi eccezionali, è consentito giocare con un solo numero (solo sul retro) se il numero è chiaramente visibile e rispetta tutti i requisiti.
 - 4.3.6.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sulla parte anteriore e di 20 cm sulla parte posteriore. La striscia che forma i numeri deve avere una larghezza minima di 2 cm.
 - 4.3.6.3 Il capitano della squadra deve avere una striscia sulla maglia (adesivo), posizionata sulla parte anteriore della maglia, sotto il numero.
- 4.3.7 È vietato indossare una divisa di un colore diverso da quello degli altri giocatori (eccetto il Libero) e/o senza la numerazione richiesta.

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

- 4.4.1 Il primo arbitro può autorizzare uno o più giocatori:
 - 4.4.1.1 a cambiare la divisa bagnata o danneggiata tra i set o dopo una sostituzione, purché il colore, il design e il numero della nuova divisa siano gli stessi.
 - 4.4.1.2 a giocare in tute da ginnastica in caso di freddo, a condizione che siano dello stesso colore e design per l'intera squadra (eccetto i giocatori Libero) e che siano numerate secondo quanto previsto dalla regola 4.3.6.

4.5 OGGETTI VIETATI

- 4.5.1 È vietato usare o indossare oggetti che possano causare infortuni (orologi, collane, orecchini, ecc.) o che possano fornire un vantaggio artificiale al giocatore.
- 4.5.2 I giocatori possono indossare occhiali o lenti a contatto a proprio rischio.
- 4.5.3 Durante il riscaldamento e il gioco regolare, non è consentito l'uso di magnesite, creme o guanti per migliorare la presa sulla palla. È consentito solo il bendaggio per proteggere le dita.

5. RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Sia il capitano della squadra che l'allenatore sono responsabili della condotta e della disciplina dei membri della loro squadra.

5.1 CAPITANO DELLA SQUADRA

- 5.1.1 Prima della partita, il capitano della squadra firma il referto e rappresenta la sua squadra durante il sorteggio.
- 5.1.2 Durante la partita e quando è in campo, il capitano della squadra serve come capitano di gioco. Quando il capitano della squadra non è in campo, l'allenatore o il capitano della squadra devono nominare un altro giocatore in campo che assuma il ruolo di capitano di gioco. Questo capitano di gioco mantiene le sue responsabilità fino alla sostituzione, al ritorno in campo del capitano della squadra o alla fine del set. Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano di gioco è autorizzato a parlare con l'arbitro:
 - 5.1.2.1 per richiedere **chiarimenti** sull'applicazione o l'interpretazione delle regole e per presentare richieste o domande dei suoi compagni di squadra. Se il capitano di gioco non è d'accordo con la spiegazione del primo arbitro, può decidere di contestare la decisione e deve immediatamente indicare al primo arbitro che si riserva il diritto di registrare un reclamo ufficiale sul referto al termine della partita.
 - 5.1.2.2 per chiedere il permesso:
 - a) di cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento,
 - b) di verificare le posizioni dei membri della squadra,
 - c) di controllare il campo, la rete, la palla, ecc.
 - 5.1.2.3 In assenza dell'allenatore, il capitano della squadra assume tutte le responsabilità dell'allenatore, come indicato nella Sezione 5.2.
- 5.1.3 Al termine della partita, il capitano della squadra:
 - 5.1.3.1 ringrazia gli arbitri e firma il referto, per convalidare il risultato,
 - 5.1.3.2 se ha notificato tempestivamente al primo arbitro, può registrare sul referto un reclamo ufficiale riguardante l'applicazione o l'interpretazione delle regole da parte dell'arbitro, a condizione che il reclamo venga registrato entro 15 minuti dal termine della partita.

5.2 ALLENATORE

- 5.2.1 Durante la partita, l'allenatore dirige il gioco della sua squadra dall'esterno del campo. Seleziona le formazioni iniziali, le sostituzioni e richiede i tempi di riposo.
- 5.2.2 Prima della partita, l'allenatore registra o verifica i nomi e i numeri dei suoi giocatori sul referto e poi lo firma.

- 5.2.3 Durante la partita, l'allenatore:
- 5.2.3.1 prima di ogni set, consegna al segnapunti ufficiale il tagliando della formazione iniziale della sua squadra, compilata e firmata.
 - 5.2.3.2 siede sulla panchina della squadra, vicino al segnapunti ufficiale, ma può alzarsi dalla panchina,
 - 5.2.3.3 richiede i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori,
 - 5.2.3.4 chiede il permesso di verificare le posizioni dei giocatori della sua squadra, controllando la posizione del giocatore situato in posizione 1, purché questo non ritardi o interferisca con la partita in modo irragionevole,
 - 5.2.3.5 è autorizzato, insieme al resto dei membri della squadra, a dare istruzioni ai giocatori in campo. L'allenatore può dare queste istruzioni in piedi o camminando nella zona libera davanti alla panchina della sua squadra, dall'estensione della linea d'attacco fino all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare la partita.
- 5.2.4 Un giocatore può fungere da allenatore della sua squadra se, prima dell'inizio della partita, è stato registrato come allenatore sul referto.
- 5.2.4.1 Mentre non è in campo come giocatore, avrà tutte le responsabilità dell'allenatore come delineato nella Sezione 5.2.
 - 5.2.4.2 Durante il gioco, sarà definita come un giocatore e il Capitano del gioco agirà in conformità con la Sezione 5.1.2.3 (in assenza di un Allenatore).

5.3 ASSISTENTE ALLENATORE (ACCOMPAGNATORE)

- 5.3.1 L'accompagnatore siede sulla panchina della squadra ma non può intromettersi nel gioco.
- 5.3.2 Se l'allenatore è costretto a lasciare la sua squadra per qualsiasi motivo compreso l'espulsione, l'accompagnatore è autorizzato, a richiesta del capitano della squadra e dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte del primo arbitro, ad assumere i compiti dell'allenatore per la durata dell'assenza dell'allenatore

CAPITOLO 3 – FORMULA DEL GIOCO

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

6.1. ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 Punto

La squadra vince un punto:

6.1.1.1 Facendo cadere a terra la palla nel campo avverso.

6.1.1.2 Quando la squadra avversaria commette un fallo;

6.1.1.3 Quando la squadra avversaria riceve una penalità.

6.1.2 Fallo:

Una squadra commette un fallo eseguendo un'azione contraria alle regole (o violandole in qualche altro modo). Gli arbitri considerano i falli e determinano le conseguenze secondo le regole:

6.1.2.1 Se due o più falli vengono commessi consecutivamente nello stesso scambio, viene considerato solo il primo fallo

6.1.2.2 Se due o più falli sono commessi simultaneamente dagli avversari, viene dichiarato un DOPPIO FALLO e lo scambio viene ripetuto.

6.1.3 Azione di gioco e azione di gioco che è stata completata:

L'azione di gioco è la sequenza di scambi dal momento del lancio della palla di apertura da parte del battitore fino a quando la palla esce dal gioco. Un'azione di gioco che è stata completata è una serie di operazioni di gioco che finisce con l'assegnazione di un punto.

6.1.3.1 Se la squadra al servizio vince uno scambio, si aggiudica un punto e continua a servire.

6.1.3.2 Se la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, si aggiudica un punto ed il diritto a servire successivamente.

6.2 Una squadra può essere premiata con un solo punto durante uno scambio completato, salvo in caso di penalizzazione.

6.2 VINCERE UN SET

6.2.1 La prima squadra a raggiungere 21 punti con un vantaggio minimo di 2 punti vince il set (eccetto il set decisivo). In caso di parità 20:20, si continua a giocare finché non viene raggiunto un vantaggio di due punti (20:22, 21:23, 22:24...). (Diagramma 4.10)

6.3 VINCERE LA PARTITA

6.3.1 La squadra che vince due set vince la partita.

6.3.2 Nel caso di pareggio di set vincenti, si gioca il set decisivo fino ad ottenere 15 punti con un vantaggio di almeno due punti.

6.4 MANCATA PRESENTAZIONE, SQUADRA INCOMPLETA

- 6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare all'ora prevista dopo essere stata convocata, viene dichiarata assente e si registra una sconfitta tecnica con il risultato 0-2 per la partita e 0:21 per ciascun set.
- 6.4.2 Una squadra che, senza giustificato motivo, non si presenta in campo all'orario stabilito viene dichiarata assente con lo stesso risultato della Regola 6.4.1.
- 6.4.3 Una squadra composta da meno di 6 giocatori sarà dichiarata INCOMPLETA e la partita non avrà luogo. La squadra viene dichiarata assente con lo stesso risultato della Regola 6.4.1.
- 6.4.4 Una squadra dichiarata incompleta per il set o per la partita perde il set o la partita. Alla squadra avversaria vengono assegnati i punti necessari per vincere il set o i punti e i set necessari per vincere la partita. La squadra incompleta mantiene i punti e i set vinti fino a quella dichiarazione.

7. STRUTTURA DEL GIOCO

7.1. IL SORTEGGIO

- 7.1.1 Prima della partita, il 1° arbitro esegue il lancio della moneta per decidere il primo servizio e i lati del campo per il primo set. Se deve essere giocato un set decisivo, si effettuerà un nuovo sorteggio.
Il sorteggio viene effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre.
- 7.1.2 Il vincitore del sorteggio sceglie:
- 7.1.2.1 Il diritto di servire o di ricevere il servizio,
oppure
- 7.1.2.2 Il lato del campo.
Il perdente fa la scelta rimanente.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

- 7.2.1 Le squadre hanno diritto a 15 minuti di riscaldamento.
- 7.2.2 Il sorteggio si terrà 13 minuti prima dell'inizio della partita e, una volta completato, le squadre procederanno al riscaldamento ufficiale a rete. Ciascuna squadra riceverà metà campo su entrambi i lati della rete per il riscaldamento ufficiale a rete.

7.3 FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

- 7.3.1 In ogni momento, ogni squadra deve avere sei giocatori in gioco. L'ordine di rotazione dei giocatori in campo deve essere mantenuto per tutta la durata del set
- 7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare la formazione iniziale della propria squadra su un foglio di formazione. Il foglio deve essere consegnato, debitamente compilato e firmato, al segnapunti.

- 7.3.3 I giocatori non presenti nella formazione iniziale di un set sono i sostituti per quel set (eccetto i giocatori Libero).
- 7.3.4 Una volta che il foglio di formazione è stato consegnato al segnapunti (o la registrazione della formazione iniziale è stata completata), non è autorizzato alcun cambiamento nel foglio di formazione senza una regolare sostituzione.
- 7.3.5 Le discrepanze tra il foglio di formazione e le posizioni dei giocatori in campo verranno gestite come segue:
- 7.3.5.1 Quando una discrepanza viene scoperta prima dell'inizio del set, le posizioni dei giocatori devono essere rettificare secondo quelle indicate nel foglio di formazione – non ci sarà sanzione.
- 7.3.5.2 Quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo risulta non essere registrato sul foglio di formazione di quel set, tale giocatore deve essere cambiato per conformarsi al foglio di formazione – non ci sarà sanzione.
- 7.3.5.3 Tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere tale giocatore non registrato in campo, dovrà richiedere una regolare sostituzione, utilizzando il segnale manuale corrispondente, che verrà poi registrata sul referto di gara.
- 7.3.5.4 Se una discrepanza tra le posizioni dei giocatori e il foglio di formazione viene scoperta successivamente, la squadra in fallo deve riposizionarsi correttamente. La squadra avversaria riceve un punto e il servizio successivo.

7.4 POSIZIONI

Al momento in cui la palla viene lanciata dal battitore, ciascuna squadra deve essere posizionata all'interno del proprio campo nell'ordine di rotazione (eccetto il battitore).

- 7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:
- 7.4.1.1 I tre giocatori lungo la rete sono giocatori di prima linea e occupano le posizioni IV (sinistra davanti), III (centro davanti) e II (destra davanti).
- 7.4.1.2 Gli altri tre sono giocatori di seconda linea e occupano le posizioni V (sinistra dietro), VI (centro dietro) e I (destra dietro).
- 7.4.2 Posizioni relative tra i giocatori:
- 7.4.2.1 Ogni giocatore di seconda linea deve essere posizionato più indietro rispetto al giocatore corrispondente della prima linea.
- 7.4.2.2 I giocatori di prima e seconda linea, rispettivamente, devono essere posizionati lateralmente nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.
- 7.4.3 Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate in base alla posizione dei loro piedi a contatto con il terreno, come segue:

- 7.4.3.1 Ogni giocatore di prima linea deve avere almeno una parte del piede più vicina alla linea centrale rispetto ai piedi del corrispondente giocatore di seconda linea.
- 7.4.3.2 Ogni giocatore di destra (sinistra) deve avere almeno una parte del piede più vicina alla linea laterale destra (sinistra) rispetto ai piedi del giocatore centrale di quella fila.
- 7.4.4 Dopo il lancio del servizio, i giocatori possono muoversi liberamente e occupare qualsiasi posizione nel proprio campo e nella zona libera.

7.5. FALLO DI POSIZIONE

- 7.5.1 La squadra commette un fallo di posizione se un qualsiasi giocatore non si trova nella posizione corretta al momento del lancio della palla da parte del battitore.
- 7.5.2 Se il battitore commette un fallo di battuta al momento del lancio della palla
- 7.5.3 Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze:
 - 7.5.3.1 La squadra è sanzionata con un punto e il servizio passa alla squadra avversaria.
 - 7.5.3.2 Le posizioni dei giocatori vengono rettificate dall'arbitro.

7.6. ROTAZIONE

- 7.6.1 L'ordine di rotazione è determinato dalla formazione iniziale della squadra e controllato in base all'ordine del servizio e alle posizioni dei giocatori durante tutto il set.
- 7.6.2 Quando la squadra in ricezione acquisisce il diritto di servire, i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario: il giocatore in posizione II ruota in posizione I per servire; il giocatore in posizione I ruota in posizione VI, e così via.

7.7. FALLO DI ROTAZIONE

- 7.7.1 Un fallo di rotazione viene commesso quando il SERVIZIO non viene eseguito secondo l'ordine di rotazione.
- 7.7.2 Un fallo di rotazione precede qualsiasi altro fallo, anche se scoperto dopo il completamento dello scambio, e comporta le seguenti conseguenze:
 - 7.7.2.1 La squadra è sanzionata con un punto e il servizio passa all'avversario.
 - 7.7.2.2 L'ordine di rotazione dei giocatori deve essere rettificato.
 - 7.7.2.3 Nel caso di un fallo di rotazione durante il quale la squadra ha segnato più di 1 punto in scambi completati e/o ci sono stati più falli di rotazione consecutivi, una volta scoperto il fallo di rotazione, la squadra viene sanzionata con un punto e il servizio passa all'avversario, senza che i punti precedentemente assegnati vengano annullati.

CAPITOLO 4 – AZIONI DI GIOCO

8. SITUAZIONI DI GIOCO

8.1. PALLA IN GIOCO

La palla è considerata "in gioco" dal momento in cui il lancio del servizio è autorizzato dal 1° arbitro.

8.2. PALLA FUORI GIOCO

La palla è considerata "fuori gioco" nel momento in cui si verifica un fallo fischiato da uno degli arbitri; in assenza di fallo, al momento del fischio.

8.3. PALLA "DENTRO"

La palla è considerata "dentro" se una parte della palla tocca il campo, comprese le linee di delimitazione.

8.4. PALLA "FUORI"

La palla è "fuori" quando:

- 8.4.1 La parte della palla che ha toccato il terreno è completamente al di fuori delle linee di delimitazione.
- 8.4.2 Tocca un oggetto estraneo al di fuori del campo, il soffitto o una persona che è fuori gioco.
- 8.4.3 Tocca le antenne, i cavi, i pali o la rete stessa al di fuori delle bande laterali.
- 8.4.4 Attraversa il piano verticale della rete, in parte o completamente, al di fuori dello spazio di attraversamento.
- 8.4.5 Attraversa completamente il piano verticale nello spazio inferiore sotto la rete.

9. GIOCO CON LA PALLA

Ogni squadra deve giocare all'interno della propria area e spazio di gioco. Tuttavia, la palla può essere recuperata anche oltre la propria zona libera.

9.1. TOCCHI DELLA PALLA DA PARTE DELLA 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 (oltre quello di muro) per rinviare la palla. Di conseguenza, sono permessi al massimo due passaggi fra i giocatori della squadra. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di "quattro tocchi"

9.1.1 Tocchi consecutivi

- 9.1.1.1 Un giocatore è autorizzato a effettuare contatti consecutivi mentre cerca di afferrare la palla, a condizione che tutti i contatti consecutivi avvengano successivamente durante un'unica azione e senza il supporto di alcuna struttura/oggetto. I contatti consecutivi usati da un giocatore per uno scopo diverso dall'afferrare la palla saranno considerati un fallo.

9.1.2 Tocchi simultanei

Due o tre giocatori possono toccare la palla contemporaneamente.

- 9.1.2.1 Quando due (o tre) compagni di squadra toccano la palla contemporaneamente, viene conteggiato come 2 (o 3) contatti (con l'eccezione del muro). Se cercano di afferrare la palla insieme, ma solo uno di loro la tocca, viene conteggiato un solo
- 9.1.2.2 Quando due avversari toccano la palla simultaneamente sopra la rete e la palla rimane in gioco, la squadra nel cui campo la palla è rimasta ha diritto ad altri 3 contatti. Se una tale palla finisce "fuori", è considerato fallo della squadra opposta rispetto a dove è caduta la palla.

9.1.3 Contatto assistito

All'interno dei limiti dell'area di gioco, a un giocatore non è permesso essere assistito da un compagno di squadra o da qualsiasi struttura/oggetto per afferrare la palla.

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

- 9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo del giocatore.

- 9.2.2 La palla può toccare varie parti del corpo a condizione che i contatti avvengano simultaneamente o come contatti consecutivi.
Eccezioni:

- 9.2.2.1 A muro, possono essere effettuati diversi contatti consecutivi da uno o più giocatori che murano, a condizione che i contatti avvengano durante una singola azione.

- 9.2.3 È vietato colpire, toccare o calciare intenzionalmente la palla per afferrarla.

- 9.2.4 Una palla che rimbalza involontariamente da un giocatore e attraversa il campo avversario (attraverso lo spazio di attraversamento), senza essere stata afferrata dal compagno di squadra, sarà considerata legale e lo scambio continuerà fino a quando una squadra segnerà un punto.

9.3 PASSI

- 9.3.1 Un passo è definito come il sollevamento del piede dal pavimento e il suo riposizionamento in un altro punto a terra.

- 9.3.2 Quando la palla è nelle mani di un giocatore, i passi sono vietati, tranne nei seguenti casi:

- 9.3.2.1 Un singolo passo, a condizione che il lancio sia completato prima del termine del passo, e non dopo che esso è finito, in tal caso il lancio sarà considerato come trasporto della palla.

- 9.3.2.2 Fino a 2 passi che terminano con un salto, a condizione che il lancio sia completato prima dell'atterraggio del giocatore.
- 9.3.2.3 Fino a 3 passi che terminano con un salto su entrambi i piedi. Lo scopo dei primi 2 passi è avanzare e il terzo deve essere un passo di chiusura che non superi la linea del secondo passo, e a condizione che il lancio sia completato al momento dell'atterraggio del giocatore.
- 9.3.2.4 Durante un tentativo di afferrare la palla, i passi sono consentiti solo finché il giocatore ha slancio.

9.4 POSSESSO DELLA PALLA

Il tempo di tenuta della palla prima di passarla è limitato a 1 secondo

9.5 FALLI COLLEGATI CON IL GIOCO DELLA PALLA

- 9.5.1 Due contatti: un giocatore tocca la palla più di una volta, e non come contatti consecutivi.
- 9.5.2 Quattro contatti: una squadra tocca la palla 4 volte prima di restituirla.
- 9.5.3 Contatto assistito: un giocatore è assistito da un compagno di squadra o da qualsiasi struttura/oggetto per afferrare la palla all'interno dell'area di gioco.
- 9.5.4 Un colpo, tocco o calcio intenzionale alla palla.
- 9.5.5 Tenuta: la palla viene trattenuta da un giocatore per più di 1 secondo, a meno che il giocatore non sia in movimento durante un tentativo di afferrare la palla e non abbia ancora preso il controllo della palla.
- 9.5.6 Passi: un giocatore compie più passi di quelli consentiti dalla Regola 9.3.

10. PALLA VICINO ALLA RETE

10.1. PALLA CHE PASSA LA RETE

- 10.1.1 Una palla inviata nel campo avversario deve passare sopra la rete all'interno dello spazio di attraversamento. Lo spazio di attraversamento è la parte del piano verticale della rete limitata come segue:
 - 10.1.1.1 Dal basso, dal bordo superiore della rete.
 - 10.1.1.2 Dai lati, dalle antenne e dalla loro estensione immaginaria.
 - 10.1.1.3 Da sopra, dal soffitto

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Una palla che passa la rete può toccarla

10.3. PALLA DENTRO LA RETE

- 10.3.1 Il gioco continua quando una palla viene spinta nella rete, entro i limiti dei tre contatti consentiti alla squadra.
- 10.3.2 Se una palla strappa la rete o la abbatte, lo scambio viene annullato e rigiocato.
- 10.3.3 Non è possibile usare la rete come supporto per toccare una palla che ha rimbalzato verso la rete.

10.4. GIOCO OLTRE LA RETE

Durante un muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca con il gioco avversario prima o durante l'azione d'attacco di quest'ultimo.

10.5. ENTRATA SOTTO LA RETE

- 10.5.1. È permesso penetrare nello spazio avversario sotto la rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco avversario.
- 10.5.2. Penetrazione nel campo avversario, oltre la linea centrale:
 - 10.5.2.1. È consentito toccare il campo avversario con un piede (o entrambi), a condizione che una parte del piede che penetra rimanga in contatto con o direttamente sopra la linea centrale.
 - 10.5.2.2. È consentito toccare il campo avversario con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 10.5.3. I giocatori possono penetrare nella zona libera avversaria, a condizione che non interferiscano con il gioco avversario.

10.6. TOCCO DELLA RETE

- 10.6.1. Il contatto con la rete da parte di qualsiasi giocatore è considerato fallo se avviene durante il gioco della palla o interferisce con il gioco. Sarà considerato un'interferenza nei seguenti casi:
 - Toccare la rete durante il gioco della palla;
 - Appoggiarsi alla rete durante il gioco della palla;
 - Tirare la rete, creando un vantaggio sull'avversario.
- 10.6.2. I giocatori possono toccare il palo, le corde o qualsiasi altro oggetto al di fuori dell'antenna, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferiscano con il gioco.
- 10.6.3. Quando la palla viene spinta nella rete, causando il contatto con un giocatore avversario, non si commette fallo.

10.7. FALLI DEI GIOCATORI VICINO ALLA RETE

- 10.7.1. Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio dell'avversario, prima o durante l'azione d'attacco dell'avversario.
- 10.7.2. Un giocatore interferisce con il gioco dell'avversario, penetrando nello spazio avversario sotto la rete.
- 10.7.3. Il piede (o i piedi) di un giocatore penetra completamente nel campo avversario
- 10.7.4. La palla ha completamente attraversato il piano verticale nello spazio sotto la rete mentre era nelle mani del giocatore.
- 10.7.5. Un giocatore interferisce con il gioco dell'avversario facendo (tra le altre cose):
 - Toccare la rete mentre gioca la palla.
 - Appoggiarsi alla rete mentre gioca la palla; oppure
 - Tirare la rete, creando un vantaggio sull'avversario.

11. SERVIZIO O BATTUTA

Il servizio è l'atto di mettere la palla in gioco, eseguito dal giocatore dietro a destra, che si trova nella zona di servizio.

11.1. IL PRIMO SERVIZIO DEL SET

- 11.1.1. Il primo servizio del primo set, così come quello del set decisivo, viene eseguito dalla squadra determinata dal lancio della moneta.
- 11.1.2. Gli altri set inizieranno con il servizio della squadra che non ha servito per prima nel set precedente..

11.2. ORDINE DEL SERVIZIO

- 11.2.1. I giocatori devono seguire l'ordine di servizio riportato sul foglio di formazione.
- 11.2.2. Dopo il primo servizio di un set, il successivo giocatore a servire è determinato come segue:
- 11.2.3. Quando la squadra che serve vince lo scambio, il giocatore che ha servito prima (o il suo sostituto) serve di nuovo.
- 11.2.4. Quando la squadra che riceve vince lo scambio, guadagna il diritto di servire e ruota prima di servire effettivamente. Il giocatore che si sposta dalla posizione anteriore destra a quella posteriore destra sarà il prossimo a servire.

11.3. AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

L'arbitro autorizza il servizio dopo che ha visto che le squadre sono pronte per il gioco e che la palla sia a disposizione del giocatore al servizio .

11.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

- 11.4.1. La palla deve essere lanciata verso il campo avversario.
- 11.4.2. Il servizio non può essere eseguito colpendo o tirando la palla.
- 11.4.3. Durante il servizio, il giocatore non deve toccare il campo (inclusa la linea di fondo) o il pavimento fuori dalla zona di servizio.
- 11.4.4. Il giocatore deve lanciare la palla entro 8 secondi dal fischio del 1° arbitro per il servizio.
- 11.4.5. Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro viene annullato e deve essere ripetuto.
- 11.4.6. Blocco visivo o velo

I giocatori della squadra che serve non devono impedire agli avversari, attraverso schermature individuali o collettive, di vedere il colpo di servizio e la traiettoria della palla.

Il giocatore o il gruppo di giocatori della squadra che serve crea una schermatura agitando le braccia, saltando o spostandosi lateralmente durante l'esecuzione del servizio, o rimanendo raggruppati, in modo che sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla risultino nascosti.

Questo comportamento sarà considerato aggressivo e gioco sleale. L'arbitro darà un primo avvertimento alla squadra.

Se la condotta non viene corretta durante la partita, verrà assegnato un punto alla squadra che riceve e il diritto di servire.

11.5 FALLI ESEGUITI DURANTE IL SERVIZIO

11.5.1. Falli di servizio

I seguenti falli trasferiscono il diritto di servire, anche se la squadra ricevente non è nelle posizioni corrette:

- 11.5.1.1. Il giocatore che serve ha interrotto l'ordine di servizio; fallo di rotazione;
- 11.5.1.2. Il giocatore che serve non esegue correttamente il servizio;
- 11.5.1.3. I giocatori vicino alla rete hanno agito per nascondere la traiettoria della palla, come indicato nella Sezione 11.4.6.

11.5.2. Falli dopo il servizio:

Dopo che la palla è stata correttamente lanciata, si verifica un fallo di servizio (a meno che uno dei giocatori non sia fuori posizione) se la palla:

- 11.5.2.1. Tocca un giocatore della squadra che serve o non attraversa completamente il piano verticale della rete attraverso lo spazio di attraversamento;
- 11.5.2.2. Finisce "fuori"

11.6 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

- 11.6.1. Se il giocatore che serve commette un fallo durante l'esecuzione del servizio (esecuzione impropria, ordine di rotazione errato, ecc.) e l'avversario è fuori posizione, il fallo di servizio è preminente e viene sanzionato.
- 11.6.2. Al contrario, se il servizio è stato eseguito correttamente, ma dopo il rilascio del servizio si verifica un fallo (va fuori, supera uno schermo, ecc.), il fallo posizionale è preminente e viene sanzionato.

12. AZIONI DI ATTACCO

Tutte le azioni il cui scopo è dirigere la palla verso l'avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate azioni d'attacco.

12.1 CARATTERISTICHE DELL'AZIONE DI ATTACCO

- 12.1.1. Una schiacciata è un'azione d'attacco eseguita da fermi o in salto. Per schiacciare, sono consentiti fino a 2 passi di rincorsa, terminando con un salto, come descritto nella Sezione 9.3 (Passi).
- 12.1.2. I passi di rincorsa vengono conteggiati solo dal momento in cui la palla è stata presa. Se un giocatore prende la palla mentre si muove, i passi di rincorsa saranno conteggiati solo dopo la conclusione del passo in cui prende il controllo della palla.

12.2 LITITAZIONI RELATIVE ALL'AZIONE DI ATTACCO

- 12.2.1. Un giocatore di seconda linea (eccetto il "Libero") può completare un'azione d'attacco dalla zona di difesa:
- 12.2.1.1. Al momento del salto, il piede (o i piedi) del giocatore non deve toccare né attraversare la linea d'attacco.
 - 12.2.1.2. Dopo aver lanciato la palla, il giocatore può atterrare nella zona di attacco.
- 12.2.2. Un giocatore di seconda linea può completare un'azione d'attacco dalla zona di attacco a condizione che, al momento del lancio, la palla non sia completamente sopra la sommità della rete.
- 12.2.3. Nessun giocatore è autorizzato a completare un'azione d'attacco sul servizio avversario, a meno che non prenda la palla da fermo e poi attacchi. Se il giocatore prende il servizio in aria e completa una schiacciata prima di atterrare nel campo avversario, l'attacco sarà considerato fallo di "AZIONE D'ATTACCO".

12.3 FALLI COLLEGATI CON L'AZIONE DI ATTACCO

- 12.3.1. Un giocatore lancia la palla "fuori".
- 12.3.2. Un giocatore di seconda linea completa un'azione d'attacco dalla zona di attacco se, al momento del rilascio, la palla è completamente sopra la sommità della rete.
- 12.3.3. Un giocatore completa un'azione d'attacco sul servizio avversario, come previsto dalla Regola 12.2.3.
- 12.3.4. Un giocatore Libero completa un'azione d'attacco se, al momento del rilascio, la palla è completamente sopra la sommità della rete.
- 12.3.5. Un giocatore attaccante la cui mano è a contatto con la palla deve rilasciare la palla prima che la mano superi il piano verticale della rete, nel campo avversario. Se la palla ritorna nel campo dell'attaccante senza essere stata rilasciata nel campo avversario, ciò sarà considerato fallo dell'attaccante.
- 12.3.4. Un giocatore compie passi in violazione della Sezione 12.1.

13. MURO O BLOCCO

13.1. AZIONE DI MURO

- 13.1.1. Il muro è l'azione di giocatori posizionati vicino alla rete il cui scopo è impedire che la palla proveniente dal campo avversario entri nel campo della squadra che esegue il muro. Il muro avviene estendendo le mani a contatto con la palla sopra il bordo superiore della rete.
- 13.1.2. Solo i giocatori di prima linea possono completare un muro.
- 13.1.3. Tentativo di muro:
Un tentativo di muro è un'azione di blocco che non entra in contatto con la palla.
- 13.1.4. Muro completato:

Un muro è completato quando almeno un giocatore che effettua il muro tocca la palla.

13.1.5. Muro collettivo:

Un muro collettivo viene eseguito da due o tre giocatori vicini l'uno all'altro ed è completato quando uno di loro tocca la palla

13.2. TOCCO DELLA PALLA DURANTE IL MURO

Uno o più giocatori che effettuano il muro possono fare contatti consecutivi (rapidi e continui) con la palla, purché avvengano durante un'unica azione.

13.3. MURO NELLO SPAZIO DELL'AVVERSARIO

Durante il muro, il giocatore può estendere le mani e le braccia oltre la rete, purché questa azione non interferisca con il gioco dell'avversario. Pertanto, non è permesso toccare la palla oltre la rete finché un avversario non ha effettuato un'azione d'attacco.

13.4. MURO E TOCCHI DELLA SQUADRA

- 13.4.1. Un contatto a muro non viene conteggiato come un contatto della squadra. Di conseguenza, dopo un contatto a muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per restituire la palla.
- 13.4.2. Il primo contatto dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso il giocatore che ha toccato la palla durante il muro.
- 13.4.3. Il giocatore che effettua il muro può trattenere la palla durante l'azione di muro, e questo sarà considerato come il primo tocco.

13.5. MURO DEL SERVIZIO

È vietato murare il servizio dell'avversario.

13.6. FALLI DI MURO

- 13.6.1. Il giocatore che mura tocca la palla nello spazio dell'avversario prima o contemporaneamente all'azione di attacco dell'avversario
- 13.6.2. Un giocatore di seconda linea o il "Libero" completa un muro o partecipa a un muro completato.
- 13.6.3. Murare il servizio dell'avversario.
- 13.6.4. La palla esce dopo un contatto a muro.
- 13.6.5. Un "Libero" partecipa a un tentativo di muro individuale o collettivo.

CAPITOLO 5 – INTERRUZIONI, RITARDI ED INTERVALLI

14. INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

Interruzioni regolari di gioco sono "time-out" e "sostituzioni".

Un'interruzione di gioco è il tempo tra la conclusione di un'azione e il fischio del primo arbitro per il servizio successivo.

14.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

Ogni squadra può richiedere un massimo di due time-out e sei sostituzioni per set.

14.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

- 14.2.1. Le interruzioni regolari di gioco possono essere richieste dall'allenatore, o in sua assenza dal capitano di gioco, e solo da loro. La richiesta viene fatta con l'apposito segnale manuale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio per il servizio successivo. (Diagramma 4.4, 4.5)
- 14.2.2. 14.2.2. Una richiesta di sostituzione fatta prima dell'inizio di un set è consentita e deve essere registrata come una sostituzione regolare in quel set.

14.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

- 14.3.1. Una o due richieste di time-out e una richiesta di sostituzione da parte della stessa squadra possono essere effettuate una dopo l'altra senza la necessità di riprendere il gioco.
- 14.3.2. Al contrario, una squadra non può presentare richieste consecutive di sostituzione nella stessa interruzione di gioco. Due o più giocatori possono essere sostituiti durante la stessa interruzione di gioco.

14.4 TEMPI DI RIPOSO

- 14.4.1. A Tutti i time-out richiesti durano 30 secondi.
- 14.4.2. Durante tutti i time-out, i giocatori in campo devono andare nella zona libera più vicina alla panchina della loro squadra.

14.5 SOSTITUZIONI

Una sostituzione è l'atto tramite il quale un giocatore, diverso dal Libero e dal giocatore che il Libero ha sostituito, entra in campo per occupare la posizione di un altro giocatore, che deve lasciare il campo in quel momento. Questo avviene dopo essere stato registrato dal segnapunti. Una sostituzione richiede il permesso dell'arbitro.

14.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

- 14.6.1. Ogni squadra è autorizzata a effettuare fino a sei sostituzioni per set. Uno o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente.
- 14.6.2. Un giocatore titolare può essere sostituito e poi rientrare, ma solo una volta per set e solo nella sua posizione originale nella formazione iniziale.
- 14.6.3. Un giocatore sostituito può entrare in campo al posto di un titolare una sola volta per set, e può essere sostituito solo dallo stesso giocatore titolare.

14.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

- 14.7.1. Un giocatore infortunato o malato (escluso il Libero) che non può continuare a giocare deve essere sostituito con una sostituzione regolare. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata a effettuare una sostituzione eccezionale, che non rispetta le restrizioni indicate nella Sezione 14.6.
- 14.7.2. Una sostituzione eccezionale significa che qualsiasi giocatore che non si trova in campo al momento dell'infortunio/malattia, esclusi il Libero, il secondo Libero e il giocatore regolare che sostituiscono, può essere inserito al posto del giocatore infortunato/malato. Il giocatore sostituito non può tornare in campo per il resto della partita.
- 14.7.3. Se una squadra richiede una sostituzione eccezionale con il giocatore "Libero", il Libero deve essere sostituito in campo da un giocatore regolare, cambiare in una maglia da gioco che corrisponda al resto della squadra e sia numerata di conseguenza, quindi completare la sostituzione eccezionale con il giocatore infortunato/malato.
- 14.7.4. Una sostituzione eccezionale con il giocatore "Libero" sarà permessa a condizione che non ci sia la possibilità di fare una sostituzione eccezionale con un giocatore che non sia definito come "Libero".
- 14.7.5. Un giocatore "Libero" che ha partecipato a una sostituzione eccezionale non potrà tornare a essere "Libero" per il resto della partita.
- 14.7.6. In nessun caso una sostituzione eccezionale può essere conteggiata come una sostituzione regolare.

14.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore espulso o squalificato deve essere immediatamente sostituito tramite una sostituzione regolare. Se ciò non è possibile, la squadra viene dichiarata INCOMPLETA

14.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

- 14.9.1. Una sostituzione è illegale se non rispetta le limitazioni indicate nella Sezione 14.6 (eccetto il caso della Regola 14.7).
- 14.9.2. Quando una squadra ha effettuato una sostituzione illegale e il gioco è ripreso, si applica la seguente procedura:
 - 14.9.2.1. La squadra che ha commesso l'infrazione viene sanzionata con un punto e il servizio viene assegnato all'avversario.
 - 14.9.2.2. La sostituzione deve essere corretta.

14.10 PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 14.10.1. La sostituzione deve essere effettuata all'interno della zona di sostituzione.
- 14.10.2. Una sostituzione durerà solo il tempo necessario per registrarla sul referto e per l'entrata e l'uscita dei giocatori.
- 14.10.3. Quando si richiede una sostituzione, il giocatore(i) deve essere pronto per entrare in campo, posizionato vicino alla zona di sostituzione.
- 14.10.4. Se questa condizione non è soddisfatta, la sostituzione non sarà permessa e la squadra sarà sanzionata per ritardo.
- 14.10.5. Se la squadra intende effettuare più di una sostituzione nella stessa richiesta, il numero di sostituzioni deve essere indicato durante la richiesta. In questo caso, le sostituzioni devono essere effettuate in successione, una coppia di giocatori dopo l'altra.

14.11 RICHIESTE IMPROPRIE (ILLECITE)

- 14.11.1. Non è permesso richiedere alcun tipo di interruzione del gioco:
 - 14.11.1.1. Durante un rally, o durante/dopo il fischio per il servizio,
 - 14.11.1.2. Da parte di un membro della squadra non autorizzato.
 - 14.11.1.3. Per una seconda sostituzione durante la stessa interruzione da parte della stessa squadra.
 - 14.11.1.4. Dopo aver esaurito il numero consentito di time-out e sostituzioni.
- 14.11.2. La prima richiesta impropria durante la partita che non influisce sul gioco o non causa un ritardo sarà respinta con un avvertimento, senza ulteriori conseguenze.
- 14.11.3. Qualsiasi ulteriore richiesta impropria durante la partita da parte della stessa squadra costituisce un ritardo e sarà sanzionata di conseguenza.

15. RITARDI DI GIOCO

15.1. TIPI DI RITARDI DI GIOCO OD INTRALCI

Un'azione impropria di una squadra che impedisce la ripresa del gioco è considerata un ritardo e include, tra le altre cose:

- 15.1.1. Un ritardo nella sostituzione dei giocatori.
- 15.1.2. Prolungare le interruzioni, dopo essere stati istruiti a riprendere il gioco.

- 15.1.3. Richiedere una sostituzione illegale.
- 15.1.4. Ripetere una richiesta impropria.
- 15.1.5. Ritardare il gioco da parte di un membro della squadra

15.2 SANZIONI PER RITARDI

- 15.2.1. Il "richiamo per ritardo" e la "penalità per ritardo" sono sanzioni di squadra.
 - 15.2.1.1. Le sanzioni per ritardo sono valide per l'intera partita.
 - 15.2.1.2. Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto.
- 15.2.2. Il primo ritardo in una partita da parte di un membro della squadra è sanzionato con un "richiamo per ritardo".
- 15.2.3. Il secondo ritardo e i successivi ritardi di qualsiasi tipo, commessi da qualsiasi membro della stessa squadra nella stessa partita, costituiscono una mancanza e sono sanzionati con una "penalità per ritardo": un punto e il servizio assegnato all'avversario.
- 15.2.4. Le sanzioni per ritardo imposte prima o tra i set si applicano al set successivo.

16. INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

16.1. INFORTUNIO O MALATTIA

- 16.1.1. In caso di infortunio grave durante il gioco, l'arbitro deve immediatamente fermare la partita e consentire l'ingresso dell'assistenza medica in campo. Il rally viene quindi rigiocato.
- 16.1.2. Al giocatore infortunato è concesso un periodo di recupero di 3 minuti, ma solo una volta per lo stesso giocatore nella partita.
- 16.1.3. Se il giocatore non si riprende entro i 3 minuti, e non è possibile effettuare una sostituzione regolare o eccezionale, la squadra viene dichiarata incompleta

16.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se si verifica un'interferenza esterna durante il gioco, è necessario interrompere l'azione e rigiocarla

16.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 16.3.1. Se circostanze impreviste interrompono la partita, l'arbitro deve decidere le misure da adottare per ristabilire le normali condizioni per la partita.
- 16.3.2. Se la partita riprende sullo stesso campo di gioco, il set interrotto riprenderà normalmente con lo stesso punteggio, giocatori e posizioni. I risultati dei set precedentemente giocati vengono mantenuti.
- 16.3.3. Se la partita riprende su un campo di gioco diverso, il set interrotto viene annullato e rigiocato con gli stessi giocatori e le stesse formazioni iniziali. I risultati dei set precedentemente giocati vengono mantenuti.
- 16.3.4. Se la partita riprende in una data diversa, la partita verrà rigiocata nella sua interezza.

17. INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

17.1. INTERVALLI TRA I SET

Gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti.

Durante questo tempo, viene effettuato il cambio di campo e le formazioni delle squadre vengono annotate sul referto.

17.2 CAMBIO DEI CAMPI

Dopo ogni set, le squadre cambiano campo, con l'eccezione di prima del set decisivo.

CAPITOLO 6 – IL GIOCATORE “LIBERO”

18. IL GIOCATORE “LIBERO”

18.1. DESIGNAZIONE DEL LIBERO

- 18.1.1. Ogni squadra ha il diritto di designare, dalla propria lista di giocatori, fino a due giocatori specializzati in difesa: i Liberi, a condizione che:
- 18.1.1.1. Se una squadra è composta da almeno 8 giocatori, 1 o 2 dei giocatori possono essere designati come Libero; questo può essere fatto per 1 o più set. Tra un set e l'altro, 1 o 2 nuovi giocatori possono essere designati come Libero.
 - 18.1.1.2. Se una squadra è composta da almeno 7 giocatori, uno dei giocatori può essere designato come Libero; questo può essere fatto per 1 o più set. Tra un set e l'altro, un nuovo giocatore può essere designato come Libero
- 18.1.2. Tutti i giocatori Libero devono essere registrati sul referto prima dell'inizio del set.
- 18.1.3. Solo un giocatore “libero” può trovarsi sul terreno di gioco in ogni momento.
- 18.1.4. Il giocatore “Libero” non può svolgere la funzione di capitano o capitano in campo finché funge da giocatore “Libero”.

18.2 EQUIPAGGIAMENTO

Il Libero deve indossare una divisa in cui almeno la maglia sia di un colore contrastante rispetto a quella del resto della squadra. La divisa del Libero può essere di uno stile diverso, ma deve avere la numerazione come il resto della squadra.

18.3 AZIONI PERMESSE AL LIBERO

18.3.1. Azioni di gioco:

18.3.1.1. Il Libero può sostituire qualsiasi giocatore in una posizione di seconda linea.

18.3.1.2. Il Libero è limitato a giocare solo come giocatore di seconda linea e non può completare un'azione di attacco da qualsiasi punto del campo se, al momento del colpo, la palla è completamente sopra l'altezza della rete.

18.3.1.3. Il Libero non può servire né murare.

18.3.2. Sostituzioni dei giocatori che coinvolgono il Libero:

18.3.2.1. Le sostituzioni del Libero non sono conteggiate come sostituzioni regolari. Sono illimitate, ma deve esserci almeno uno scambio completato tra due sostituzioni del Libero.

18.3.2.2. Un giocatore regolare può sostituire ed essere sostituito da uno dei due Libero. Il Libero attivo può essere sostituito o dal giocatore regolare di quella posizione, o dal secondo Libero.

18.3.2.3. Le sostituzioni del Libero devono avvenire solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio per il servizio. All'inizio di ogni set, il Libero può entrare in campo solo dopo che l'arbitro/segnapunti ha verificato che la formazione iniziale corrisponda al foglio segnapunti.

18.3.2.4. Una sostituzione del Libero effettuata dopo il fischio per il servizio ma prima del colpo di servizio, non deve essere rifiutata; tuttavia, alla fine dello scambio, verrà emesso un avvertimento verbale. Sostituzioni successive tardive del Libero comporteranno l'interruzione immediata dello scambio e una sanzione per ritardo. La squadra che servirà successivamente sarà determinata in base al livello della sanzione per ritardo.

18.3.2.5. Il Libero e il giocatore sostituito possono entrare o uscire dal campo solo attraverso la zona di sostituzione del Libero.

18.3.2.6. Una sostituzione illegale del Libero può verificarsi (tra gli altri casi):

- Uno scambio non è stato completato tra due sostituzioni del Libero.
- Il Libero è stato sostituito da un giocatore diverso dal sostituto regolare per quella posizione.
- Una sostituzione illegale del Libero deve essere sanzionata come un errore di rotazione.

18.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO

18.4.1. Tra i set, l'allenatore può designare un nuovo giocatore Libero al posto di un giocatore regolare. Il nuovo giocatore Libero deve indossare l'intera divisa del Libero prevista per la partita e il Libero che è stato sostituito deve indossare la divisa completa di un giocatore regolare.

18.4.2. Se durante un set uno dei Libero registrati nel foglio segnapunti non può continuare a giocare, l'allenatore può designare un altro giocatore (tranne un giocatore regolare sostituito) che non si trovi in campo al momento della designazione, come nuovo Libero fino alla fine del set. L'allenatore deve

presentare una richiesta all'arbitro per nominare il nuovo Libero. Il giocatore deve indossare l'intera divisa del Libero prevista per la partita.

18.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

Se un Libero viene espulso o squalificato, può essere immediatamente sostituito dal secondo Libero della squadra. Se la squadra ha solo un Libero, continuerà a giocare senza un Libero per la durata della sanzione.

CAPITOLO 7 – COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

19. REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

19.1. CONDOTTA SPORTIVA

- 19.1.1. I partecipanti devono conoscere le "Regole ufficiali del Catch'n Serve Ball" e rispettarle.
- 19.1.2. I partecipanti devono accettare le decisioni degli arbitri con atteggiamento sportivo, senza contestarle. In caso di dubbio, solo il Capitano della squadra può chiedere chiarimenti.
- 19.1.3. I partecipanti devono astenersi da azioni o comportamenti volti a influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire errori commessi dalla propria squadra.

19.2 SPIRITO SPORTIVO (FAIR PLAY)

- 19.2.1. I partecipanti devono comportarsi in modo rispettoso e cortese nello spirito del FAIR PLAY, non solo verso gli arbitri, ma anche verso gli altri ufficiali, gli avversari, i compagni di squadra e gli spettatori.
- 19.2.2. Catch'n Serve Ball aggiornerà periodicamente le linee guida del FAIR PLAY, e queste linee guida saranno applicabili a tutti i partecipanti del campionato.
- 19.2.3. I principali principi del FAIR PLAY sono: competizione leale, rispetto reciproco, amicizia, spirito di squadra e pari opportunità. Inoltre, ci sono regole non scritte come: integrità, solidarietà, tolleranza, considerazione, eccellenza e amore per il gioco.
- 19.2.4. Il cartellino del FAIR PLAY è un cartellino verde che riconosce atti di fair play dei partecipanti durante la partita ed è presentato dall'arbitro.
- 19.2.5. La comunicazione tra i compagni di squadra durante la partita è permessa.
- 19.2.6. Una squadra è responsabile per qualsiasi atto antisportivo compiuto da un giocatore della squadra, da un membro dello staff della squadra, dai tifosi della squadra, da un'entità associata alla squadra e/o da qualsiasi altra entità collegata alla squadra.
- 19.2.7. La responsabilità della squadra si estende oltre la durata della partita e obbliga la squadra a mantenere un comportamento sportivo e a prevenire qualsiasi diffamazione tramite pubblicità negativa.
- 19.2.8. È vietato fischiare o esultare in modo antisportivo o contrario al FAIR PLAY.
- 19.2.9. I valori del fair play si applicano a tutte le entità elencate nella Sezione 19.2.6.
- 19.2.10. Al fine di far rispettare i valori del fair play, l'arbitro ha la seguente autorità:
 - 19.2.10.1. Un avvertimento verbale al capitano della squadra insieme a una richiesta di interrompere il comportamento antisportivo e/o interrompere e ripetere l'azione (Rally ripetuto) a causa dell'interferenza causata dal comportamento antisportivo e/o

- 19.2.10.2. Sanzionare la squadra in conformità alla scala delle sanzioni, includendo la penalità, l'assegnazione di un punto alla squadra avversaria e/o
- 19.2.10.3. Interrompere il gioco. In tal caso, la decisione di continuare la partita o di decretare una perdita tecnica del set/partita sarà determinata dal coordinatore professionale.

20. CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

20.1. LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Le infrazioni minori non richiedono sanzioni. È compito del primo arbitro evitare che le squadre raggiungano il livello di sanzione, tramite un avvertimento verbale o segnali manuali rivolti al membro della squadra o alla squadra stessa, tramite il capitano della squadra. Questo avvertimento non è una sanzione e non comporta conseguenze immediate. Non è annotato sul referto.

20.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

Il comportamento scorretto di un membro della squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni di squadra o gli spettatori è classificato in tre categorie, in base alla gravità dell'infrazione.

- 20.2.1. Comportamento maleducato: un'azione contraria alle buone maniere e ai principi morali, o qualsiasi azione che dimostri disprezzo.
- 20.2.2. Condotta offensiva: parole o gesti diffamatori o insultanti.
- 20.2.3. Condotta violenta: un attacco fisico effettivo, o un comportamento aggressivo o minaccioso.

20.3 SCALA DELLE SANZIONI

Secondo il giudizio del primo arbitro e in base alla gravità dell'infrazione, le sanzioni applicate e registrate sul referto sono: penalità, espulsione o squalifica.

20.3.1. Penalizzazione

Il comportamento maleducato di qualsiasi membro della squadra è penalizzato per la prima volta nella partita con un punto e il servizio assegnato all'avversario.

20.3.2. Espulsione

20.3.2.1. Un membro della squadra sanzionato con l'espulsione non può giocare per il resto del set e deve rimanere seduto sulla panchina della squadra, senza altre conseguenze. Un allenatore espulso perde il diritto di intervenire in quel set e deve rimanere seduto sulla panchina della squadra.

20.3.2.2. La prima condotta offensiva di un membro della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.

20.3.2.3. La seconda condotta maleducata nella stessa partita da parte dello stesso membro della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.

20.3.3. Squalifica

20.3.3.1. Un membro della squadra sanzionato con la squalifica deve lasciare immediatamente il campo per il resto della partita, senza altre conseguenze.

20.3.3.2. Il primo attacco fisico, o aggressione implicita o minacciata, è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.

20.3.3.3. La seconda condotta offensiva nella stessa partita da parte dello stesso membro della squadra è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

20.3.3.4. La terza condotta maleducata nella stessa partita da parte dello stesso membro della squadra è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

20.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

20.4.1. Tutte le sanzioni per comportamento scorretto sono sanzioni individuali, rimangono valide per l'intera partita e vengono annotate sul referto.

20.4.2. Il comportamento scorretto ripetuto dallo stesso membro della squadra nella stessa partita è sanzionato con crescente severità (il membro della squadra riceve una sanzione più grave per ogni infrazione aggiuntiva).

20.4.3. L'espulsione o la squalifica dovuta a condotta offensiva o violenta non richiede una sanzione precedente.

20.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi comportamento scorretto che si verifichi prima o tra i set viene sanzionato secondo la Sezione 21.3 e le sanzioni vengono applicate al set successivo.

20.6 CARTELLINI SANZIONATORI

- Avvertimento: nessuna sanzione
- Fase 1: avvertimento verbale o segnale manuale, senza cartellino
- Fase 2: Cartellino giallo mostrato
- Penalità: Cartellino rosso mostrato
- Espulsione: Cartellini rosso + giallo mostrati insieme in una mano
- Squalifica: Cartellini rosso + giallo mostrati separatamente in entrambe le mani

PARTE 2

—

***GLI ARBITRI,
LA LORO
RESPONSABILITA’
E LA SEGNALETICA
UFFICIALE***

CAPITOLO 8 – GLI ARBITRI

21. COLLEGIO ARBITRALE E LE PROCEDURE

21.1. COMPOSIZIONE

Lo staff arbitrale per una partita è composto dai seguenti ufficiali:

- Il 1° arbitro
- Il 2° arbitro (a discrezione del coordinatore professionale)
- Il segnapunti
- Quattro (due) giudici di linea (a discrezione del direttore professionale)

21.2 PROCEDURE

21.2.1. Solo il 1° e il 2° arbitro possono fischiare durante la partita.

21.2.1.1. Il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco.

21.2.1.2. Il 1° e il 2° arbitro fischiano la fine dell'azione, se sono certi che è stata commessa un'infrazione e ne hanno identificato la natura.

21.2.2. Possono fischiare quando la palla è fuori gioco per indicare che consentono o rifiutano una richiesta da parte di una squadra.

21.2.3. Immediatamente dopo il fischio dell'arbitro che segna il completamento di una azione di gioco, devono indicare con i segnali ufficiali delle mani:

21.2.3.1. Se il fallo viene fischiato dal 1° arbitro, questi:

- a) La squadra che eseguirà il servizio successivo;
- b) La natura del fallo;

Il secondo arbitro deve seguire i segni delle mani del primo arbitro ripetendoli.

21.2.3.2. Se il fallo viene fischiato dal 2° arbitro egli indicherà:

- a) La natura del fallo;
- b) la squadra che eseguirà il servizio successivo, ripetendo il gesto della mano del 1° arbitro;
In questo caso il 1° arbitro non indica la natura del fallo, ma solo la squadra che eseguirà il servizio successivo

21.2.3.3. Nel caso di un fallo su azione di attacco da parte di un giocatore di seconda linea o del giocatore libero, entrambi gli arbitri si comportano secondo le precedenti Sezioni 21.2.3.1 e 21.2.3.2.

21.2.3.4. Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine:

- a) La natura del fallo;
- b) I giocatori che hanno commesso il fallo (se necessario);
- c) La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal 1° arbitro.

22. IL PRIMO ARBITRO

22.1. POSIZIONE

Il primo arbitro svolge le sue funzioni stando in piedi su una piattaforma per arbitri, situata a un'estremità della rete. La sua visuale dovrebbe essere approssimativamente 50 cm sopra la rete.

22.2. COMPETENZE

- 22.2.1. Il primo arbitro dirige la partita dall'inizio alla fine. Ha autorità su tutti i membri dello staff arbitrale e sui componenti delle squadre. Durante la partita, le decisioni del primo arbitro sono definitive. È autorizzato a revocare le decisioni di altri membri dello staff arbitrale, se le ritiene errate. Il primo arbitro è anche autorizzato a sostituire un membro dello staff arbitrale che non svolge correttamente le sue funzioni.
- 22.2.2. Il primo arbitro è autorizzato a decidere su qualsiasi questione relativa alla partita, comprese quelle non previste dalle regole.
- 22.2.3. Il primo arbitro non permette discussioni sulle sue decisioni. Tuttavia, su richiesta del capitano della squadra, il primo arbitro fornirà **una spiegazione** sull'applicazione o interpretazione delle regole su cui si basa la decisione. Se il capitano della squadra non accetta questa spiegazione e sceglie di protestare contro la decisione, deve immediatamente annunciare che si riserva il diritto di presentare e registrare il reclamo alla conclusione della partita. Il primo arbitro deve concedere al capitano della squadra questo diritto.
- 22.2.4. Il primo arbitro è responsabile di verificare, prima e durante la partita, che l'area di gioco, l'attrezzatura e le condizioni soddisfino i requisiti di gioco.

22.3. RESPONSABILITA'

- 22.3.1. Prima della partita, il 1° arbitro:
- 22.3.1.1. Ispeziona le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e dell'attrezzatura.
 - 22.3.1.2. Effettua il sorteggio alla presenza dei capitani delle squadre;
 - 22.3.1.3. Controlla il riscaldamento delle squadre.
- 22.3.2. Durante il gioco, il 1° arbitro è autorizzato:
- 22.3.2.1. A emettere avvertimenti alle squadre;
 - 22.3.2.2. A sanzionare comportamenti scorretti e ritardi;
 - 22.3.2.3. A decidere su:
 - a) Falli del giocatore al servizio e posizioni della squadra che serve;
 - b) Falli nel giocare la palla;
 - c) Falli sopra la rete e nella parte superiore della rete;

- d) Falli di attacco da parte del Libero e dei giocatori della seconda linea;
- e) Il passaggio della palla sotto lo spazio inferiore della rete nella sua interezza;
- f) Un blocco completo da parte dei giocatori della seconda linea o un tentativo di blocco da parte del Libero.

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

23. IL SECONDO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

Il secondo arbitro svolge le sue funzioni stando fuori dal campo di gioco, vicino al palo, di fronte al primo arbitro.

23.2 COMPETENZE

- 23.2.1. Il secondo arbitro è l'assistente del primo arbitro, ma ha anche proprie aree di responsabilità.
Se il primo arbitro non è in grado di svolgere i suoi compiti, il secondo arbitro può assumerne il ruolo.
- 23.2.2. Il secondo arbitro, senza fischiare, può segnalare discretamente falli al di fuori della sua area di responsabilità, ma non può insistere su di essi al primo arbitro.
- 23.2.3. Il secondo arbitro supervisiona il lavoro del segnapunti.
- 23.2.4. Il secondo arbitro controlla i membri delle squadre in panchina e segnala i loro comportamenti scorretti al primo arbitro.
- 23.2.5. Il secondo arbitro autorizza le interruzioni del gioco, ne controlla la durata e respinge richieste non valide.
- 23.2.6. Il secondo arbitro sorveglia il numero di time-out e sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra.
- 23.2.7. In caso di infortunio di un giocatore, il secondo arbitro autorizza una sostituzione eccezionale o concede un tempo di recupero di 3 minuti

23.3 RESPONSABILITA'

- 23.3.1. All'inizio di ogni set, al cambio di campo, nel set decisivo e ogni volta che è necessario, il secondo arbitro verifica che le posizioni effettive dei giocatori in campo corrispondano a quelle indicate nei moduli di formazione.
- 23.3.2. Durante la partita, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
 - 23.3.2.1. Penetrazione nel campo avversario e lo spazio sotto la rete;
 - 23.3.2.2. Falli di posizione della squadra in ricezione;
 - 23.3.2.3. Contatti irregolari di un giocatore con la rete;

- 23.3.2.4. Un muro completo da parte dei giocatori della seconda linea o un tentativo di muro da parte del Libero; o un fallo di attacco da parte dei giocatori della seconda linea o del Libero.
 - 23.3.2.5. Contatto della palla con un oggetto esterno;
 - 23.3.2.6. Contatto della palla con il terreno quando il primo arbitro non è in una posizione che consente di vedere il contatto;
 - 23.3.2.7. Una palla che attraversa il piano della rete nel campo avversario, interamente o parzialmente al di fuori dello spazio di attraversamento, o che tocca l'antenna sul lato del campo più vicino a lui/lei.
- 23.3.3. Alla fine della partita firma il referto.

24. IL SEGNAPUNTI

24.1 POSIZIONE

Il segnapunti svolge le sue funzioni seduto al tavolo ufficiale del segnapunti, sul lato opposto del campo rispetto al primo arbitro.

24.2 RESPONSABILITA'

Il segnapunti gestisce il referto secondo le regole, collaborando con il secondo arbitro.

Utilizza un cicalino o un altro dispositivo sonoro per notificare irregolarità o dare segnali agli arbitri, in base alle proprie aree di competenza.

24.2.1. Prima della partita e prima di ogni set, il segnapunti:

- 24.2.1.1. Registra i dati della partita e delle squadre, e ottiene le firme dei capitani delle squadre e degli allenatori;
- 24.2.1.2. Registra la formazione iniziale di ciascuna squadra dal modulo di formazione.

Se non riceve i moduli di formazione in tempo, ne informa immediatamente il secondo arbitro.

24.2.2. Durante la partita, il segnapunti:

- 24.2.2.1. Registra i punti ottenuti;
- 24.2.2.2. Verifica l'ordine di battuta di ciascuna squadra e segnala immediatamente agli arbitri eventuali errori dopo il lancio del servizio;
- 24.2.2.3. Registra i time-out e le sostituzioni dei giocatori;
- 24.2.2.4. Informa gli arbitri di una richiesta di interruzione irregolare;
- 24.2.2.5. Informa gli arbitri della conclusione dei set;
- 24.2.2.6. Registra gli avvertimenti per cattiva condotta, le sanzioni e le richieste improprie;
- 24.2.2.7. Registra tutti gli altri eventi come indicato dal secondo arbitro, ad esempio sostituzioni eccezionali di giocatori, tempi di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, ecc.;

- 24.2.2.8. Supervisiona l'intervallo tra i set.
- 24.2.3. Alla fine della partita, il segnapunti:
 - 24.2.3.1. Alla fine della partita, il segnapunti:
 - 24.2.3.2. In caso di reclamo, dopo l'autorizzazione del primo arbitro, scrive o consente al capitano della squadra/gioco di scrivere sul referto i dettagli relativi all'incidente contestato;
 - 24.2.3.3. Dopo aver firmato il referto, ottiene le firme dei capitani delle squadre, e successivamente quelle degli arbitri.

25. GIUDICI DI LINEA

25.1. POSIZIONE

Se vengono utilizzati solo due giudici di linea, si posizionano agli angoli del campo più vicini alla mano destra di ciascun arbitro, in diagonale, a una distanza di 1-2 metri dall'angolo.

Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e la linea laterale più vicine a loro.

25.2 RESPONSABILITA'

- 25.2.1. I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (misura 40x40 cm) per segnalare:
 - 25.2.1.1. La palla "dentro" o fuori ogni qualvolta essa cade al suolo nelle vicinanze delle linee di loro competenza;
 - 25.2.1.2. La palla "fuori" che è stata toccata dalla squadra ricevente;
 - 25.2.1.3. La palla che tocca l'antenna, la palla di servizio ed il terzo tocco di una squadra che supera la rete all'esterno dello spazio di passaggio, ecc.;
 - 25.2.1.4. Un giocatore (escluso quello al servizio) che si trova fuori dal suo campo al momento del colpo di servizio;
 - 25.2.1.5. I falli di piede del giocatore al servizio.
- 25.2.2. I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del 1° arbitro.

26. SEGNI UFFICIALI

26.1. SEGNI DELLE MANI DEGLI ARBITRI

Gli arbitri devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o scopo dell'interruzione autorizzata). Il gesto deve essere mantenuto per un momento e, se è seguito con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha avanzato una richiesta.

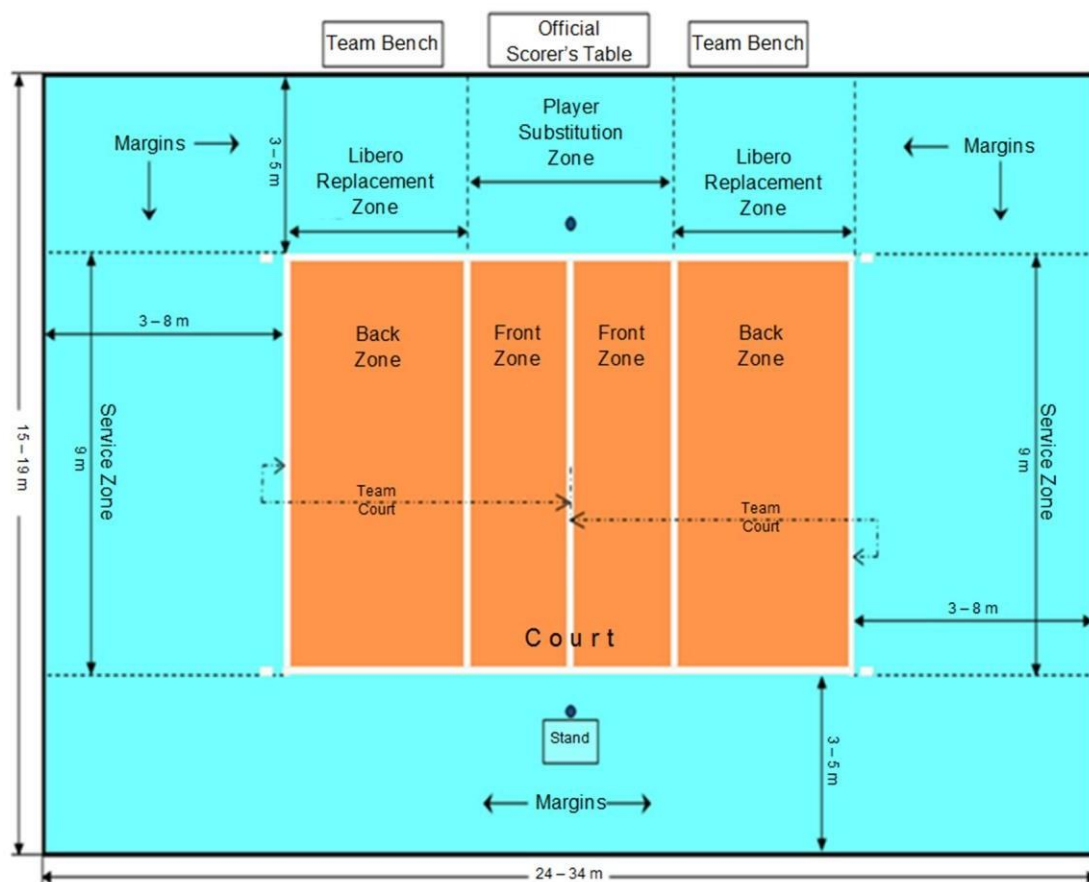
26.2 SEGNI DELLA BANDIERA DEI GIUDICI DI LINEA

I giudici di linea devono indicare la natura del fallo, effettuando il gesto ufficiale con la bandierina e mantenendolo per un breve lasso di tempo.

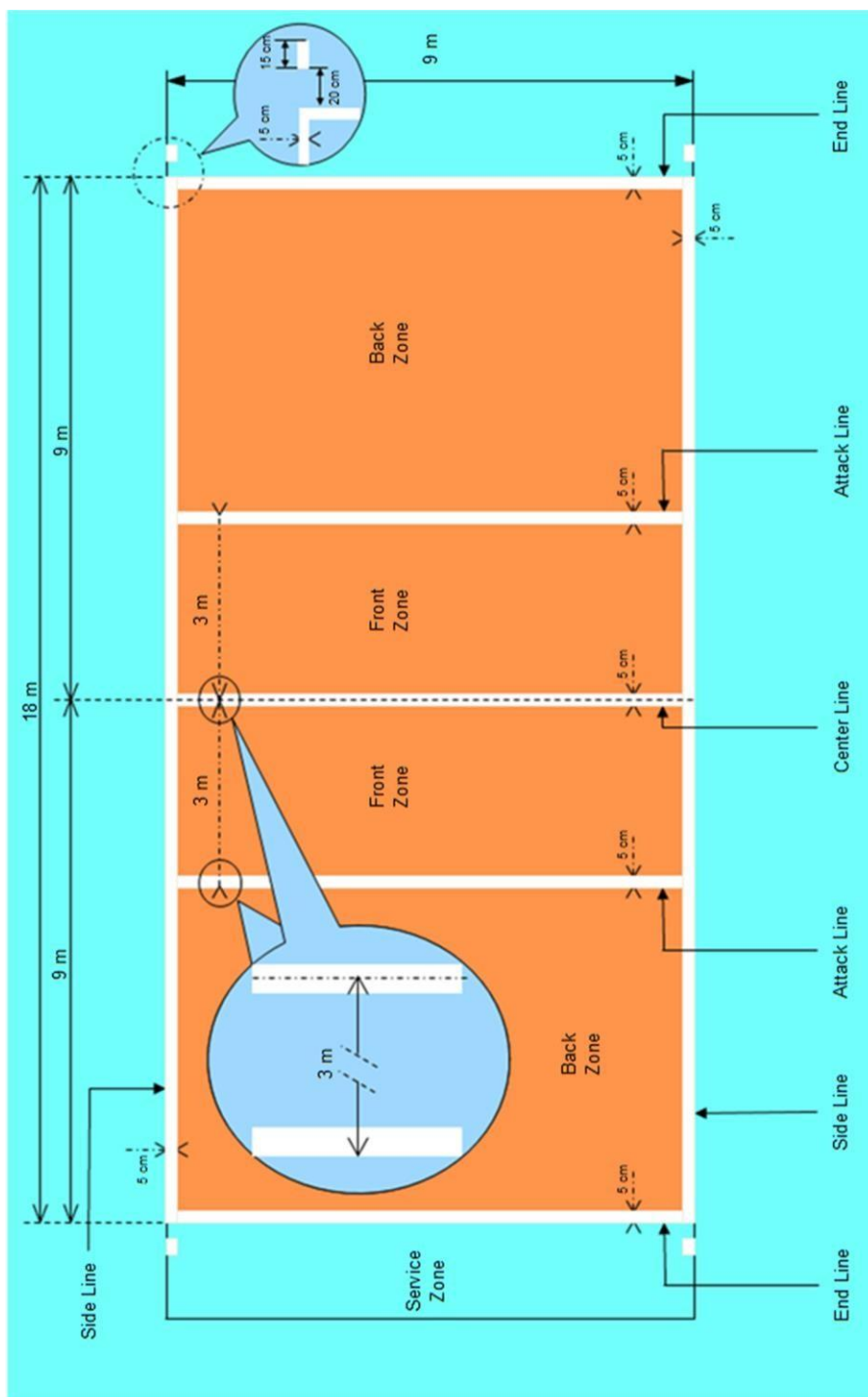
PARTE 3

ILLUSTRAZIONI

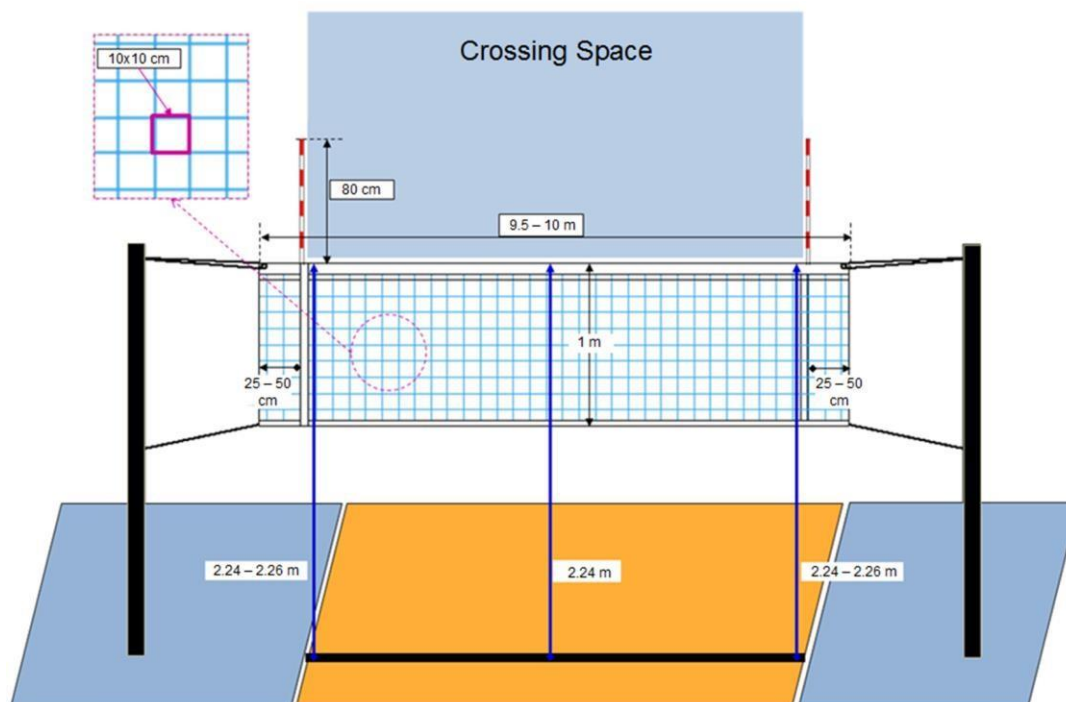
IL TERRENO DI GIOCO



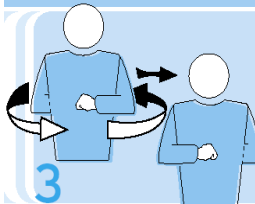
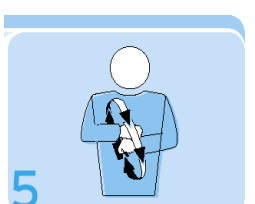
IL CAMPO



LA RETE, LE ANTENNE E LO SPAZIO DI PASSAGGIO



SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO Spostare la mano per indicare la direzione dl servizio	
SQUADRA AL SERVIZIO Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio	
CAMBIO DEI CAMPI Portare gli avambracci davanti al petto e dietro la schiena e ruotarli attorno al corpo, tenendo i pugni chiusi.	
TEMPI DI RIPOSO Poggiare il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di T), quindi indicare la squadra richiedente.	
1. SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI 2. FALLO DI PASSI: Durante i passi di rincorsa per effettuare l'attacco, fare un passo e non passare la palla prima di aver terminato il passo; camminare con la palla in mano	
Fare un movimento circolare degli avambracci l'uno attorno all'altro, tenendo i pugni chiusi.	

AVVERTIMENTO	
Mostrare il cartellino GIALLO per avvertimento	
PENALIZZAZIONE	
Mostrare il cartellino ROSSO per la penalizzazione	
ESPULSIONE	
Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione	
SQUALIFICA	
Mostrare il cartellino GIALLO ed il cartellino ROSSO separatamente nelle due mani per la squalifica	
FINE DEL SET (O DELLA PARTITA)	
Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte	

INTRALCIO NELL'ESECUZIONE DEL SERVIZIO	
Mostrare otto con le dita divaricate	11
FALLO DI MURO O VELO	
Alzare verticalmente le braccia, con i palmi delle mani in avanti	12
FALLO DI POSIZIONE O DI ROTAZIONE	
Fare un movimento circolare con l'indice di una mano	13
PALLA "DENTRO"	
Stendere il braccio e le dita verso il suolo	14
PALLA "FUORI"	
Alzare gli avambracci verticalmente, con le mani aperte ed i palmi verso di se	15
PALLA TENUTA PIU' DI UN SECONDO	
Alzare e mostrare un dito nel caso la palla sia stata tenuta più di un secondo	16
TOCCHI CONSECUTIVI ILLECITI	
Alzare e mostrare due dita divaricate	17

QUATTRO TOCCHI	
Alzare e mostrare quattro dita divaricate	18
TOCCO DELLA RETE DA PARTE DI UN GIOCATORE, PALLA DI SERVIZIO CHE TOCCA LA RETE E NON LA SUPERA NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO	
Indicare il lato interessato della rete con la mano corrispondente	19
INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE	
Mettere una mano al di sopra della rete, con il palmo verso il basso	20
FALLO DI ATTACCO	
Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, con la mano aperta	21
INVASIONE NEL CAMPO AVVERSO; PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO INFERIORE; GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO; GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO	
Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata	22

DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE	
Alzare verticalmente i pollici	23
PALLA TOCCATA (PRIMA DI TERMINARE FUORI)	
Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra posizionata verticalmente	24
AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDI DI GIOCO	
Coprire il polso con il cartellino giallo (avvertimento) o con il cartellino rosso (penalizzazione)	25
COLPO, BOTTA O CALCIO INTENZIONALE ALLA PALLA	
Alzare lentamente l'avambraccio, con il palmo della mano verso l'alto	26
SPIRITO SPORTIVO (FAIR PLAY)	
Mostrare il cartellino VERDE verso un partecipante che si è comportato secondo lo spirito sportivo	27

SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA

PALLA "DENTRO"	
Segnare con la bandiera verso il basso	1
PALLA "FUORI"	
Segnare con la bandiera verso l'alto	2
PALLA TOCCATA	
Sollevare la bandiera e strofinare la sua estremità con il palmo della mano libera	3
FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO; PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO; FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO	
Sventolare con la bandiera sopra la testa e segnalare con il dito l'antenna o la linea idonea	4
GIUDIZIO IMPOSSIBILE	
Sollevare le braccia e le mani ed incrociarle davanti al petto	5