



Regolamento competizioni BEACH VOLLEY 3X3

a.s. 2017/2018

PREMESSA

Per la stagione sportiva 2017/18 le competizioni di Beach Volley si svolgono secondo quanto stabilito dal presente Regolamento Tecnico. Anche se nel testo viene indicate squadre composte di tre giocatori ciascuna, il regolamento può essere adattato anche a squadre composte con numero di atleti differenti (2x2, 4x4).

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si applicano le norme contenute in "Sport in Regola" e, per quanto non in contrasto, le norme tecniche della FSN/DSA corrispondente (cfr. "Sport in Regola" – Nas - Art. 3).

Per la corretta gestione della Giustizia sportiva si rimanda al RGS in "Sport in Regola" agli articoli 101 e succ. (pagina 144) oppure, laddove applicabile, per le competizioni non rientranti nel circuito dei Campionati nazionali, l'art. 16 e succ. (cfr. CEC).

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Il Beach Volley è uno sport giocato da due squadre di tre giocatori ciascuna, su un terreno di gioco in sabbia diviso da una rete.

Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete sul suolo del campo avverso e di evitare che gli avversari facciano la stessa cosa.

Una squadra ha diritto di toccare la palla per tre volte per inviarla nel campo avverso, includendo il tocco a muro.

La palla è messa in gioco tramite un servizio. L'azione di gioco continua fino a quando la palla tocca il campo di gioco, va fuori oppure una squadra commette un errore.

Nel Beach Volley la squadra che vince l'azione di gioco guadagna un punto (Rally Point System). Quando la squadra che riceve vince l'azione, guadagna un punto e il diritto a servire. Il giocatore al servizio deve essere alternato ogni volta che è necessario.

Art. 1 – DIMENSIONI DEL TERRENO DI GIOCO

Il terreno di gioco è un rettangolo di m 16 x 8, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte.

Lo spazio di gioco libero è lo spazio sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero al di sopra della superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri.

Art. 2 - SUPERFICIE DI GIOCO

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 rischi di tagli o infortuni ai giocatori.

La sabbia deve avere una stratificazione e profondità di almeno 40 cm e composta da granelli finemente compatti

La superfice sabbiosa non deve costituire alcun pericolo di infortunio ai giocatori

Art. 3 - LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

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

Due linee laterali e due di fondo 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.

Art. 4 - ALTEZZA DELLA RETE

La rete è posta verticalmente esattamente al centro del terreno di gioco, ad una altezza secondo la seguente tabella:

gruppo di età	Donne	Uomini
12 anni e inferiore	2,00 mt	2,00 mt
14 anni e inferiore	2,12 mt	2,12 mt
16 anni e inferiore	2,24 mt	2,24 mt
16 anni e superiori	2,24 mt	2,43 mt

L'altezza della rete è misurata al centro del terreno di gioco. L'altezza della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non superiore di oltre 2 cm di quella ufficiale.

Art. 5 - STRUTTURE

La rete è lunga 8,50 mt e misura 1 metro (+/- 3 cm) di larghezza quando è tesa e posta verticalmente sull'asse minore del terreno di gioco.

Ed è composta di maglie quadrate nere 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 di tale 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.

Art. 6 - BANDE LATERALI E ANTENNE

Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono larghe 5 cm e lunghe 1 metro e sono considerate come facenti parte della rete.

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale similare, di metri 1,80 di lunghezza e di mm 10 di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.

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

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

Art. 7 - PALI

I pali che sorreggono la rete sono alti 2,55 metri, preferibilmente regolabili.

Sono posti ad eguale distanza di 0,70 ÷ 1,00 metri oltre le linee laterali.

Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi. Non devono essere presenti cause di pericolo o di impedimenti e devono essere ricoperti di imbottitura.

Art. 8 - PALLONI 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.

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

La sua circonferenza deve essere di 66÷68 cm ed il suo peso di 260÷280 grammi.

La sua pressione interna deve essere da 0,175 a 0,225 Kg/cm² (171 a 221 mbar o hPa).

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

Art. 9 - LE SQUADRE

COMPOSIZIONE E ISCRIZIONE

Una squadra è composta da tre giocatori più uno come riserva.

Solo i giocatori iscritti possono prendere parte alla gara.

Il capitano della squadra deve essere indicato all'arbitro e al segnapunti.

Art. 10 - EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di pantaloncini o un costume da bagno, maglia o canottiera sono facoltativi. I giocatori possono indossare un copricapo.

Gli atleti devono giocare a piedi scalzi, tranne quando diversamente autorizzati dagli arbitri.

Il primo arbitro può autorizzare uno o più giocatori a giocare con calze e/o scarpe.

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

I giocatori possono portare gli occhiali a loro rischio.

Art. 11 - DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali del Beach Volley ed attenervisi.

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

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

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

I partecipanti debbono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.

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

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

a) per chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle regole;

b) per domandare l'autorizzazione:

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

c) per richiedere i tempi di riposo.

Inoltre si rammenta che: i giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri ad abbandonare l'area di gioco.

Al termine dell'incontro i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari.

Prima della gara il capitano della squadra rappresenta la propria squadra al sorteggio.

Nel caso che il capitano venga sostituito deve essere nominato il nuovo capitano in campo.

Art. 12 - SISTEMA DI PUNTEGGIO

PER VINCERE LA GARA

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

In caso di parità 1-1, il set decisivo (3°) è giocato a 15 punti con la differenza di almeno due punti.

Le squadre cambiano campo ogni 7 punti giocati nei set ai 21 punti (set 1 e 2) e ogni 5 punti giocati nel 3° set.

PER VINCERE UN SET

Un set (eccetto il decisivo terzo set) è vinto dalla squadra che per prima raggiunge i 21 punti con la differenza di almeno due punti; in caso di parità 20:20, il gioco continua fino a quando due punti dividono le squadre (22:20 – 23:21, ecc.)

PER VINCERE UN'AZIONE

Ogni volta che una squadra commette un fallo di servizio o non rinvia la palla o commette qualsiasi altro fallo, quella avversaria vince l'azione di gioco con una delle seguenti conseguenze:

Se la squadra che vince l'azione era al servizio, conquista un punto e continua a servire.

Se la squadra che vince l'azione riceveva il servizio, acquista il diritto al servizio e inoltre guadagna un punto.

FORFAIT E SQUADRA INCOMPLETA

Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0- 21, 0 – 21 per i set.

La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una ragione valida, è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla regola 7.5.1.

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.

Art. 13 - PREPARAZIONE DELLA GARA

SORTEGGIO

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

- a) il diritto al servizio o a ricevere il servizio;
- b) il campo.

Il perdente ottiene la restante alternativa. Nel secondo set il perdente del sorteggio nel primo set avrà la possibilità di scegliere a) o b). Un nuovo sorteggio sarà effettuato nel set decisivo.

RISCALDAMENTO

Prima dell'incontro, le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 minuti.

Art. 14 - FORMAZIONE DELLE SQUADRE

In campo devono trovarsi sempre 3 giocatori per squadra, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta.

È prevista una sostituzione regolamentare per ogni set.

In caso di infortunio è possibile effettuare una sostituzione eccezionale

Art. 15 - POSIZIONE DEI GIOCATORI

POSIZIONI

Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite.

Non sono previsti falli di posizione.

ORDINE DI SERVIZIO

L'ordine di servizio deve essere mantenuto dall'inizio alla fine del set.

FALLO DI ROTAZIONE

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

Art. 16 - SITUAZIONI DI GIOCO

PALLA IN GIOCO

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

PALLA FUORI GIOCO

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

PALLA "DENTRO"

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

PALLA "FUORI" (OUT) La palla è "fuori" quando:

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

Art. 17 - FALLI DI GIOCO

DEFINIZIONE

Ogni azione contraria al regolamento è un fallo di gioco.

Gli arbitri giudicano i falli e stabiliscono le sanzioni in accordo con le presenti regole.

CONSEGUENZE DI UN FALLO

C'è sempre una penalizzazione per un fallo: l'avversario della squadra che ha commesso il fallo si aggiudica l'azione di gioco.

Qualora vengano commessi due o più falli successivamente, soltanto il primo è sanzionato.

Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da due avversari, è sanzionato un "doppio fallo" e l'azione è rigiucata.

Regola 13: TOCCO DI PALLA

13.1 TOCCHI DI SQUADRA

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla al di sopra della rete.

I tocchi di squadra comprendono non solo i contatti intenzionali dei giocatori, ma anche quelli non intenzionali con la palla.

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (tranne nel muro).

TOCCHI SIMULTANEI

Due giocatori possono toccare la palla allo stesso momento.

Quando due compagni di squadra toccano la palla contemporaneamente, si considerano due tocchi (eccetto il muro). Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

Nel caso il tocco simultaneo avvenga tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra della parte opposta. Se il tocco simultaneo fra due avversari al di sopra della rete causa una "palla trattenuta", esso non viene considerato un fallo.

TOCCO AGEVOLATO

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

CARATTERISTICHE DEL TOCCO

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

La palla deve essere colpita nettamente e non fermata o lanciata. Essa può rimbalzare in ogni direzione.

Eccezioni:

- a) in un'azione difensiva di una schiacciata potente. In questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita in "palleggio".
- b) quando tocchi simultanei al di sopra della rete fra due avversari diano luogo ad una palla trattenuta.

La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.

Eccezioni:

- a) contatti consecutivi sono autorizzati per uno o più giocatori a muro a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione.
- b) al primo tocco di squadra, a meno che eseguito in palleggio, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso della stessa azione.

FALLI DI TOCCO DI PALLA

QUATTRO TOCCHI

Una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.

TOCCO AGEVOLATO

Un giocatore si appoggia al compagno di squadra o ad una struttura/oggetto al fine di riportare la palla all'interno dell'area di gioco.

PALLA TRATTENUTA

Un giocatore non colpisce nettamente la palla, tranne in azione difensiva di una forte schiacciata oppure quando un contatto simultaneo di due avversari sopra le rete causa una momentanea palla "trattenuta".

DOPPIO TOCCO

Un giocatore colpisce la palla due volte consecutivamente o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

Art. 19 - PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

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:

- a) inferiormente, dalla parte superiore della rete;
- b) lateralmente, dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario.

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:

- la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi il piano della rete anche in parte al di fuori dello spazio di passaggio dallo stesso lato del campo;
- la squadra avversaria non può ostacolare tale azione.

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

Un giocatore, comunque, può entrare nel campo avverso, per giocare la palla prima che essa oltrepassi completamente il piano verticale della rete sotto di essa, o fuori dallo spazio di passaggio.

PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'oltrepassare la rete, la palla può toccarla.

PALLA IN RETE (escluso il servizio)

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

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

Art. 20 - GIOCATORE A RETE

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

PASSAGGIO OLTRE LA RETE

Nel muro il giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco.

Dopo il colpo di attacco, il giocatore è autorizzato a passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

INVASIONE NELLO SPAZIO AVVERSO E ZONA LIBERA

Un giocatore può penetrare nello spazio avverso, campo e/o la zona libera, a condizione che ciò non interferisca con il gioco della squadra avversaria.

CONTATTO CON LA RETE

E' proibito toccare la rete e le antenne.

Dopo aver giocato la palla, un giocatore può toccare i pali, i cavi o qualsiasi oggetto oltre la lunghezza totale della rete, a condizione che tale azione non interferisca sul gioco.

Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore.

Il contatto accidentale dei capelli con la rete non è fallo.

FALLI DEL GIOCATORE A RETE

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

Un giocatore penetra nello spazio, nel campo e nella zona libera avversa interferendo con il gioco.

Un giocatore tocca la rete.

Art. 21 - IL SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla effettuato dal giocatore che si trova nella zona di servizio e che colpisce la palla con una mano o con un braccio.

PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

ORDINE DEL SERVIZIO

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

- a) quando la squadra al servizio vince l'azione di gioco, il giocatore che lo aveva precedentemente effettuato, serve di nuovo.
- b) quando la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, ottiene il diritto a servire e andrà in battuta il giocatore secondo la sequenza della formazione consegnata prima dell'inizio del set.

AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO

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

ESECUZIONE DEL SERVIZIO

Il giocatore al servizio può muoversi liberamente nella zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio, in caso di salto, il giocatore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa), né il suolo all'esterno della zona di servizio. I suoi piedi non possono andare al di sotto della linea. Dopo aver colpito la palla, il giocatore può ricadere su qualunque punto dell'area di gioco o fuori dalla zona.

Qualora le linee vengano spostate dalla sabbia mossa dal giocatore alla battuta, tale spostamento non verrà considerato fallo.

Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro.

Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e ripetuto.

La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata, prima che tocchi il suolo.

Se il pallone, dopo essere stato lanciato o lasciato dal giocatore al servizio, cade a terra senza toccare lo stesso giocatore, o viene da questi afferrato, ciò è considerato come un servizio.

Altri tentativi di servizio non sono permessi.

VELO

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

FALLI DI SERVIZIO

I seguenti falli causano un cambio palla,

Il giocatore al servizio:

- a) non rispetta il turno di battuta
- b) non effettua correttamente il servizio

FALLI DI SERVIZIO DOPO LA BATTUTA DELLA PALLA

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

- a) tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete;
- b) va fuori.

Art. 22 - ATTACCO

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

Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata dal muro.

Ogni giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco.

FALLI DI ATTACCO

Un giocatore colpisce la palla quando questa si trova nello spazio di gioco avversario.

Un giocatore invia la palla fuori.

Un giocatore completa un attacco piazzando la palla con un "pallonetto", dirigendo la palla con le dita.

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

Un giocatore completa un attacco con un "palleggio" la cui traiettoria non è perpendicolare all'asse delle spalle, ad eccezione dell'"alzata" al proprio compagno.

Art. 23 - MURO

Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avversario, superando il bordo superiore della rete.

TOCCHI DEL GIOCATORE A MURO

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

MURO NELLO SPAZIO AVVERSARIO

Nel muro il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari. Perciò non è consentito toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non abbia eseguito il tocco d'attacco.

TOCCO DI MURO

Il tocco del muro viene considerato come tocco di squadra. La squadra a muro avrà a disposizione soltanto due tocchi dopo il contatto del muro.

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o due giocatori a muro, a condizione che si susseguono nel corso della medesima azione. Tali contatti sono considerati come un unico tocco.

Questi tocchi possono essere eseguiti con qualsiasi parte del corpo.

FALLI DEL MURO

Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.

Un giocatore mura la palla nello spazio avverso al di fuori delle antenne.

Un giocatore mura il servizio avversario.

La palla è inviata fuori dal muro.

Art. 24 - TEMPI DI RIPOSO

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

NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 tempo di riposo per set.

RICHIESTA DI TEMPO DI RIPOSO

I tempi di riposo possono essere richiesti dal capitano solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio.

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

I giocatori devono ricevere l'autorizzazione degli arbitri a lasciare l'area di gioco.

RICHIESTE IMPROPRIE

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

- a) nel corso di un'azione di gioco o al momento del servizio o dopo il fischio di autorizzazione del servizio;
- b) dopo aver usufruito del tempo di riposo permesso.

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

Art. 25 - RITARDI DI GIOCO

TIPI DI RITARDO

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

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

SANZIONI PER I RITARDI

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

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

Art. 26 - INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO INFORTUNI

Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. L'azione va quindi rigiucata.

Al giocatore infortunato, nel caso non possa essere sostituito, è concesso un tempo di recupero di 5 minuti nel corso dell'intero incontro.

L'arbitro deve autorizzare lo staff medico ufficialmente accreditato ad entrare sul terreno per assistere il giocatore. Soltanto l'arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l'area di gioco. Al termine dei 5 minuti di recupero, l'arbitro deve fischiare e chiedere al giocatore di continuare a giocare. In questo momento è solo il giocatore che può decidere se è abile a riprendere il gioco. Se il giocatore non recupera o non ritorna nell'area di gioco al termine del tempo di recupero, la sua squadra è dichiarata incompleta. In casi estremi, il medico della competizione o il supervisore tecnico possono opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato.

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

INTERFERENZE ESTERNE

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

INTERRUZIONI PROLUNGATE

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

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

Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le quattro ore, l'incontro deve essere rigiocato.

Art. 27 - CAMBI DI CAMPO ED INTERVALLI

CAMBI DI CAMPO

Le squadre cambiano campo ogni 7 punti giocati nei set ai 21 punti (set 1 e 2) e ogni 5 punti giocati nel 3° set.

22.2 INTERVALLI

L'intervallo tra i set ha la durata di 1 minuto. Durante l'intervallo prima del set decisivo, il primo arbitro effettua un nuovo sorteggio.

Durante i cambi di campo le squadre devono immediatamente cambiare campo senza ritardo.

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

Art. 28 - CONDOTTA SCORRETTA

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

CATEGORIE

Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.

Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deprecabili.

Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti o diffamatori.

Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, a giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili sono:

AVVERTIMENTO PER CONDOTTA SCORRETTA

La condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il componente della squadra interessato è avvertito per un eventuale recidiva nel corso del medesimo set.

PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA

Per condotta maleducata o condotta antisportiva ripetuta, la squadra è sanzionata con la perdita del punto.

ESPULSIONE

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

SQUALIFICA

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

SCALA DELLE SANZIONI

Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nel medesimo set è sanzionato progressivamente come previsto nella scala delle sanzioni. Un giocatore può ricevere più di una penalizzazione in un set.

Le sanzioni sono cumulative solo all'interno del medesimo set.

La squalifica dovuta a condotta ingiuriosa o a aggressione non richiede sanzioni precedenti.

CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

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

Roma, 29/11/2017