UISP aps
sportpertutti

Regolamento tecnico nazionale

Pallavolo

RIELABORAZIONE GRAFICA - SDA PALLAVOLO UISP

SETTORI DI ATTIVITÀ

- ACQUAVIVA
- ATLETICA LEGGERA
- CALCIO
- CICLISMO
- DANZA
- DISCIPLINE ORIENTALI
- EQUESTRI E CINOFILE
- GINNASTICHE
- GIOCHI
- MONTAGNA
- MOTORISMO
- NEVE
- NUOTO
- PALLACANESTRO
- **PALLAVOLO**
- PATTINAGGIO
- SUBACQUEA
- TENNIS
- VELA

Aggiornato al 25 maggio 2026

Uisp - Unione Italiana Sport Per tutti
00155 Roma, Largo Nino Franchellucci,73 - Tel. +39.06.439841 - Fax +39.06.43984320 - www.uisp.it - C.F. 97029170582

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività UISP

Statuto - Articolo 2 – Identità Associativa

1. *L'UISP è un'Associazione Nazionale, antifascista e antirazzista che si ispira ai principi della Costituzione italiana, contraria ad ogni forma di discriminazione. Essa promuove e sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela dei beni comuni e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone, di pace e intercultura tra i popoli e coopera con quanti condividono tali principi.*

2. *L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagonisti del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.*

   L'UISP in particolare assicura la corretta organizzazione e gestione delle attività sportive, il rispetto del "fair play", la decisa opposizione ad ogni forma di illecito sportivo, all'uso di sostanze e metodi vietati, alla violenza sia fisica che verbale, alla commercializzazione ed alla corruzione.
   Essa opera ricorrendo prevalentemente all'attività volontaria degli associati o delle persone aderenti agli associati collettivi e la sua attività è rivolta ai soci, relativi familiari e terzi.

3. *L'UISP, in particolare, promuove:*
   a) *la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;*
   b) *la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione e la coesione;*
   c) *la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;*
   d) *stili di vita attivi incentrati sul movimento.*

4. *L'UISP è un' Associazione Nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.*

5. *L'UISP si qualifica come Associazione di Promozione Sociale di diffusione nazionale e come Rete Associativa Nazionale, ai sensi e agli effetti del D.Lgs. 117/2017 (di seguito, Codice del Terzo settore), e come Ente a finalità assistenziali, ai sensi e agli effetti della Legge 287/1991.*

6. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva, giusto riconoscimento del CONI, Ente certificatore delle finalità sportive. La UISP si conforma allo Statuto, ai Regolamenti ed ai Provvedimenti del CONI - ivi incluso quello che disciplina l'Ordinamento degli Enti di Promozione Sportiva - ed alle Norme Sportive Antidoping emanate dal CONI, a cui si fa espresso rinvio anche con riferimento alle procedure e modalità per l'effettuazione dei controlli antidoping, nonché i relativi procedimenti disciplinari a carico dei tesserati e degli affiliati. L'UISP si conforma altresì allo Statuto ed ai Regolamenti del CIO.*

7. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva Paralimpica, giusto riconoscimento CIP. L'UISP si conforma, ai fini del riconoscimento, alle direttive e ai principi stabiliti dal CIP e dagli Organismi Internazionali competenti.*

8. *L'UISP aderisce con Delibera del Consiglio Nazionale ad Enti, nazionali ed internazionali, che promuovono finalità affini alle proprie.*

Statuto - Articolo 3 – Fini e attività

1. *L'UISP persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, mediante lo svolgimento in via principale delle seguenti attività di interesse generale:*

   a) organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche. Tale attività si concretizza nella promozione delle attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:

   - *promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;*
   - *attività non agonistiche, attività ludico-motorie, didattiche e di avviamento alla pratica sportiva;*
   - *attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CONI-EPS;*
   - *attività paralimpiche multidisciplinari, nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CIP/EPP-EPSP;*

b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa, con particolare ma non esclusivo riferimento alle attività formative:

- *dirette a tecnici, a educatori ed a operatori sportivi e/o ad altre figure similari. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione Sportiva Nazionale, Disciplina Sportiva Associata o altro Ente di Promozione Sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale.*
  Le attività esercitate di cui alla precedente lettera a) devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale;
- *dirette a docenti degli Istituti scolastici e delle Università e finalizzate al relativo aggiornamento e/o formazione su tematiche inerenti alle pratiche motorie e sportive caratterizzate dalla partecipazione e dalla inclusione;*
- *dirette a iscritti ad Ordini professionali, in cooperazione o in convenzione, per formazione inerente le pratiche motorie e sportive, il valore sociale dello sport, la salute e il benessere, l'educazione, le pari opportunità, l'ambiente, la mediazione culturale, la comunicazione;*

c) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale attraverso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'attività di comunicazione, informazione, stampa, con particolare riferimento allo sport sociale e per tutti; l'organizzazione di eventi finalizzati a sensibilizzare l'opinione pubblica sui temi di interesse per l'Associazione e tesi a valorizzare il bene relazionale;

d) organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale anche nella forma del turismo sportivo;

e) ricerca scientifica di particolare interesse sociale negli ambiti in cui opera, comprensiva della costituzione di Centri studi, biblioteche, pubblicazioni, organizzazione di convegni e seminari in via diretta o in collaborazione con Università, Fondazioni di ricerca o altri organismi pubblici o privati;

f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa, attraverso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la realizzazione di servizi educativi per l'infanzia e l'adolescenza in un'ottica di sostegno alla famiglia;

g) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328 e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni con particolare riferimento alla realizzazione di servizi tesi a mantenere l'autonomia funzionale delle persone che presentano bisogni di salute nonché a rallentare il suo deterioramento nonché a favorire la partecipazione alla vita sociale, anche attraverso percorsi educativi;

h) interventi e prestazioni sanitarie, attraverso attività finalizzate alla promozione della salute, alla prevenzione, individuazione, rimozione e contenimento di esiti degenerativi o invalidanti di patologie congenite e acquisite, tese a supportare la persona in stato di bisogno, con problemi di disabilità o di emarginazione condizionanti lo stato di salute; la realizzazione, inoltre, di attività afferenti prevalentemente alle aree materno-infantile, anziani, disabilità, patologie psichiatriche e dipendenze da droga, alcool e farmaci, patologie in fase terminale, inabilità o disabilità conseguenti a patologie cronico-degenerative;

i) interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali anche attraverso attività di ricerca, monitoraggio e sensibilizzazione alla salvaguardia della biodiversità e degli ecosistemi naturali, alla mitigazione degli impatti ambientali causati dalle attività, dalle organizzazioni, dalle manifestazioni sportive e nella realizzazione e gestione degli impianti sportivi, alla riqualificazione urbana, allo sviluppo e diffusione di una mobilità sostenibile, al rispetto e alla tutela degli animali e alla prevenzione del randagismo;

l) interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, anche attraverso progetti educativi che sappiano coniugare lo sport e sani stili di vita con la fruizione del patrimonio culturale e paesaggistico;

m) formazione universitaria e post-universitaria in collaborazione con gli Organismi preposti rispetto alla elaborazione delle proposte formative, la partecipazione di propri soci nei processi formativi, l'organizzazione di stage o tirocini;

n) cooperazione allo sviluppo, ai sensi della legge 11 agosto 2014, n. 125, attraverso la realizzazione o collaborazione alla realizzazione di progetti che possono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, promuovere l'attività sportiva dilettantistica o formare educatori sportivi;

o) accoglienza umanitaria ed integrazione sociale dei migranti, in particolare attraverso momenti di sensibilizzazione dell'opinione pubblica, formazione diretta in modo particolare ai propri dirigenti e educatori, collaborazione in progetti di inclusione sociale;

p) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, interventi a sostegno delle persone fragili, di tutte le forme di disagio, di sostegno alla genitorialità;

q) promozione della cultura della legalità, della pace tra i popoli, della nonviolenza e della difesa non armata anche attraverso la realizzazione di percorsi educativi negli Istituti scolastici, la sensibilizzazione delle affiliate nel farsi portavoce di tali valori, la formazione degli operatori sportivi su questi temi, l'organizzazione di momenti di sensibilizzazione, la produzione di materiale divulgativo e educativo a supporto di azioni in tale ambito;

r) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e degli utenti delle attività di interesse generale, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco, incluse le banche dei tempi e i gruppi di acquisto solidale in particolare attraverso la realizzazione di ricerche, di iniziative di sensibilizzazione, la creazione di sportelli di assistenza, la sperimentazione e l'adozione di buone pratiche per garantire le pari opportunità, contro ogni forma di discriminazione nella pratica sportiva, nella partecipazione agli organismi associativi e nelle attività lavorative, la realizzazione di attività a favore delle persone in stato di reclusione e detenzione o comunque in condizioni di ristrettezza;

s) protezione civile ai sensi della legge 24 febbraio 1992, n. 225, e successive modificazioni, anche attraverso il coordinamento degli interventi delle proprie affiliate;

t) riqualificazione di beni pubblici inutilizzati o di beni confiscati alla criminalità organizzata, con particolare riferimento ai beni che possano avere una vocazione sportiva o aggregativa;

u) attività di coordinamento, tutela, rappresentanza, promozione o supporto dei soci e delle loro attività di interesse generale anche allo scopo di promuovere ed accrescere la rappresentatività presso i soggetti istituzionali e favorire forme di autocontrollo;

v) monitoraggio dell'attività degli enti associati, eventualmente anche con riguardo al suo impatto sociale, e predisposizione di una relazione annuale al Consiglio del Terzo settore;

z) promozione e sviluppo delle attività di controllo, anche sotto forma di autocontrollo e di assistenza tecnica nei confronti degli enti associati.

2. È compito del Consiglio Nazionale approvare atti di indirizzo sulle attività indicate al precedente comma.

3. UISP può realizzare attività di raccolta fondi ai sensi dell'articolo 7 del Codice del Terzo settore.

Settori di Attività

Statuto - Articolo 32 – I Settori di Attività

1. *I Settori di attività, istituite con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposte allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad esse sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.*
2. *Esse promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organi statutari del rispettivo livello.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili/coordinatori dei Settori di attività previo consultazione, delle affiliate per il livello Territoriale, e dei responsabili/coordinatori dei Settori di attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare Settori di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di settore di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati.*

5. *Per ogni settore di attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale.*
6. *Per ogni settore di attività deve essere istituito un organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.*
7. *I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Tecnico Nazionale di attività.*
8. *I Settori di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 65 – I Settori di attività

1. *Il Consiglio Nazionale su proposta della Giunta Nazionale con specifica delibera istituisce i Settori di Attività e stabilisce le attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali e Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare i Settori di Attività del relativo livello.*
2. *Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività in accordo con il Settore Nazionale Tesseramento e il Segretario Generale Nazionale, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Giunta Nazionale per le decisioni conseguenti.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le Responsabili/Coordinatori dei propri Settori di Attività previa consultazione, con le affiliate per il livello Territoriale, e con i Settori di Attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Le consultazioni dei Settori di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e saranno rivolte, a livello Territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente il Settore di Attività da nominare.*
5. *Alle consultazioni Territoriali per ciascuna affiliata è coinvolto il Presidente, a quelle Regionali e Nazionali il/la Responsabile/Coordinatore dei Settori di Attività del livello inferiore.*
6. *I Settori di Attività possono essere composti da un numero di componenti compreso tra 3 e 20 a seconda dell'insediamento associativo.*
7. *I/le Componenti e i/le Responsabili/Coordinatori dei Settori di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.*
8. *Le proposte dei Settori di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.*
9. *Delle riunioni dei Settori di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente al Segretario Generale del competente livello.*
10. *La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata al Segretario Generale del livello competente.*
11. *I Settori di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*
12. *Per il coordinamento dei Settori di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.*

Regolamento Nazionale - Articolo 66 – I regolamenti tecnici dei Settori di Attività

1. *Per ogni Settore di Attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi) dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tale Regolamento deve essere approvato su proposta della Giunta Nazionale dal Consiglio Nazionale.*
2. *I Settori di Attività propongono alla Giunta del rispettivo livello, per la successiva nomina da parte di quest'ultima, l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.*

Formazione

Regolamento Nazionale - Articolo 67 – Le finalità ed obiettivi

1. *Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.*

2. *L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.*
3. *Le attività esercitate di cui all'articolo 3 comma 1 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo quanto previsto dai Regolamenti Tecnici di cui all'articolo precedente.*

Regolamento Nazionale - Articolo 1 – Il regolamento nazionale

1. *Il presente Regolamento, in attuazione dell'articolo 15 dello Statuto Nazionale, integra e dà attuazione a quanto previsto dallo Statuto Nazionale medesimo.*
2. *Gli altri regolamenti approvati dal Consiglio Nazionale e le altre fonti interne dell'Associazione debbono rispettare quanto previsto dallo Statuto Nazionale e dal presente Regolamento Nazionale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 2 – Gli altri regolamenti

1. *Il Consiglio Nazionale, nel rispetto dello Statuto e del presente Regolamento, inoltre, approva:*
   Il Regolamento Formazione UISP;
   II. Il Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;
   III. I Regolamenti Tecnici Nazionali Settori di Attività (SdA) UISP;
   IV. il Codice Etico.
2. *I livelli associativi Regionali e Territoriali possono dotarsi di propri Regolamenti Organizzativi compatibili con i vincoli previsti dallo Statuto UISP, dal Regolamento Nazionale, dal Codice Etico, dal Regolamento Formazione, dal Regolamento Amministrativo Gestionale, dai Regolamenti Tecnici dei Settori di Attività e con le norme e direttive emanate a livello nazionale. L'entrata in vigore di detti Regolamenti Organizzativi Regionali e Territoriali è subordinata al parere positivo preventivo della Giunta Nazionale.*

Fonti normative

Sono fonti normative in ordine di importanza:

a) *Statuto UISP;*
b) *Regolamento Nazionale UISP;*
c) *Codice etico UISP;*
d) *Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;*
e) *Regolamento Formazione UISP;*
f) *Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;*
g) *Atti e disposizioni UISP Nazionale;*
h) *Carta dei princìpi;*
i) *Regolamento organico;*
j) *Regolamenti attività, formazione e disciplina;*
k) *Regole di gioco/disciplina;*
l) *Disposizioni Settore di Attività Nazionale;*
m) *Disposizioni dei Settori di Attività Regionali;*
n) *Disposizioni dei Settori di Attività Territoriali.*

CARTA DEI PRINCÌPI

Princìpi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

a) **Princìpio della personalità**: l'attività svolta dall' UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrifichino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
b) **Princìpio della partecipazione all'attività**: il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
c) **Princìpio di no profit**: qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivolglia profitto.
d) **Princìpio di solidarietà**: i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni

forma di emarginazione e razzismo.

e) **Princìpio di lealtà**: ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Princìpi organizzativi

a) **Princìpio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
b) **Princìpio di pari opportunità:** la UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
c) **Princìpio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.
d) **Princìpio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale Uisp.
e) **Princìpio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
f) **Princìpio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai princìpi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
La norma contraria a tali princìpi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
g) **Princìpio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
h) **Princìpio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Princìpi dell'attività

a) **Princìpio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
b) **Princìpio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta Uisp dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy Uisp.
Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
c) **Princìpio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'Uisp ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
d) **Princìpio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
e) **Princìpio di omogeneità:** l'attività e normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
f) **Princìpio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori dei Settori di attività

a) **Princìpio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore del Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei princìpi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Princìpi della giustizia disciplinare

a) **Princìpio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.
b) **Princìpio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
c) **Princìpio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
d) **Princìpio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
e) **Princìpio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

REGOLAMENTO ORGANICO

Definizione del Regolamento organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del Settore di Attività (di seguito denominata UISP SdA Pallavolo) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Organizzazione

La UISP organizza attività di Pallavolo attraverso lo specifico Settore di Attività, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
L'attivazione, una volta istituita il SdA nazionale, di un Settore di Attività di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Funzionamento

Il Settore di Attività UISP è composto a tutti i livelli da:

- Responsabile/Coordinatore, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
- Componenti nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
- Organigramma Tecnico, nominato dalla Giunta su proposta dal SdA del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
  - ATTIVITÀ
    - Settore (disciplina/e)
    - Settore disabilità
    - Giudici e arbitri
    - Digitalizzazione attività
  - FORMAZIONE
  - COMUNICAZIONE
  - COMMISSIONI DISCIPLINARI
    - Giudice/(Commissione) Sportivo
    - Commissione Disciplinare 2° Grado
    - (eventuale) Commissione Disciplinare 3° Grado

Incompatibilità

La carica, nell'ambito Uisp, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile di Settore di attività a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità di Settore di attività.
La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica Uisp.
L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altre tipologie di incarichi nei Settori di Attività a tutti i livelli.

Componenti del Settore di Attività

I Componenti della UISP SdA Pallavolo a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
Questi sono convocati dal Responsabile/Coordinatore del Settore di Attività per le decisioni in materia di:

a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
b) svolgimento attività e formazione;
c) individuazione delle figure soggette a formazione;
d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Giunta competente;
e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;

Le decisioni e proposte dei componenti del Settore di Attività sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Giunta UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Responsabile/Coordinatore del Settore di Attività

Il Responsabile/Coordinatore della Uisp SdA Pallavolo è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.
È responsabile del regolare funzionamento del Settore e dei relativi Settori.
Ha il compito di:

a) rappresentare il Settore di Attività;
b) presentare, annualmente, ai componenti il SdA il programma di attività e il relativo budget;
c) proporre ai componenti del Settore di Attività i nominativi dei Responsabili di settore.
d) convocare e coordinare i componenti del SdA e di coordinare il proprio organigramma

Settori del Settore di Attività
I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Definizione di Settore
I Settori sono i rami organizzativi dei Settori di Attività a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Settore attività
Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Settore arbitrale
Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, dai Giudici di gara, assistenti arbitrali., giurie, etc.

Settore formazione
Il Settore formazione ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.
Il Settore formazione è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Settore comunicazione
Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione
Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore disciplinare
Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
Il Settore disciplinare è composto da:
- Responsabile e dal gruppo di lavoro.
- Giudice/commissione disciplinare primo grado
- Commissione disciplinare secondo grado

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

La stagione sportiva
La stagione sportiva ha inizio l'1 settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività
La Uisp organizza, attraverso il proprio Settore di Attività anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età:

- nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
- promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
- agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;

a) Per le attività agonistiche/competitive o non agonistiche/non competitive sono previste le seguenti categorie (*specificare*):

- AMATORI	M/F/Misto	da 16 anni (compiuti alla data della gara) in poi
- ECCELLENZA	M/F/Misto	da 16 anni (compiuti alla data della gara) in poi
- MASTER	M/F/Misto	da 16 anni (compiuti alla data della gara) in poi
- OPEN	M/F/Misto	da 16 anni (compiuti alla data della gara) in poi
- UNDER 20	M/F/Misto	sotto 20 anni
- UNDER 19	M/F/Misto	sotto 19 anni
- UNDER 18	M/F/Misto	sotto 18 anni
- UNDER 17	M/F/Misto	sotto 17 anni
- UNDER 16	M/F/Misto	sotto 16 anni
- UNDER 15	M/F/Misto	sotto 15 anni
- UNDER 14	M/F/Misto	sotto 14 anni
- UNDER 13	M/F/Misto	sotto 13 anni
- UNDER 12	M/F/Misto	sotto 12 anni
- UNDER 11	M/F/Misto	sotto 11 anni
- SUPERMINIVOLLEY	M/F/Misto	da 8 anni compiuti
- MINIVOLLEY	M/F/Misto	da 6 anni compiuti

Per le attività competitive l'età minima è di 10 anni compiuti; per le attività non competitive l'età minima è di 6 anni.

Il requisito dell'età si intende soddisfatto quando si verifica nel corso della stagione sportiva di riferimento come previsto dalla Delibera Uisp Tutela sanitaria del 15/05/2021.

b) Sono previste le seguenti discipline:
   - *BEACH VOLLEY*
   - *PALLAVOLO*
   - *SITTING VOLLEY*

Adesione all'UISP
Le persone fisiche e le Associazioni e Società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
L'adesione all'Uisp ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei princìpi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria
La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale Uisp.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP

I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli
Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.
Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione
Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati Uisp, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione
E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale Uisp, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

Calendario ufficiale
Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'Uisp sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web uisp-coni a tutti i livelli.

Campionati
Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive competitive di qualunque categoria e livello tese a stabilire una graduatoria tra le squadre partecipanti; la vincitrice sarà nominata Campione del relativo livello (Nazionale, Regionale, Territoriale).

Tornei
Sono definiti Tornei le manifestazioni sportive competitive di qualunque categoria e livello tese a creare eventi oltre i campionati.

Rassegne
Sono tutte le manifestazioni tese alla diffusione della Pallavolo che coinvolgono atleti e società che normalmente non svolgono attività Uisp ma comunque in regola con il tesseramento.

Festa volley
Sono tutte le manifestazioni tese alla diffusione della Pallavolo che coinvolgono atleti che normalmente non svolgono attività Uisp che troveranno copertura assicurativa con la stipula di apposita polizza.

Regolamentazione delle manifestazioni sportive
Tutte le modalità di svolgimento delle manifestazioni sopra descritte, a qualsiasi livello, devono essere indicate nelle Norme di partecipazione.

Autorizzazioni allo svolgimento di manifestazioni
Dovranno essere richieste alla Uisp SdA Pallavolo competente per territorio e opportunamente da queste autorizzate.

Caratteristiche dell'impianto sportivo
I campi di gioco devono avere i requisiti previsti dalle norme del Regolamento del gioco e garantire la sicurezza degli atleti e del pubblico eventualmente presente.

Norme di partecipazione
Le Norme di partecipazione sono le disposizioni che disciplinano e regolano le singole manifestazioni e devono prevedere il rispetto delle norme previste dal presente Regolamento Tecnico Nazionale.
Per specifiche attività territoriali/regionali promozionali, i termini sopra indicati possono essere derogati previa autorizzazione della UISP SdA Pallavolo del livello superiore.

Comunicato ufficiale

Il Comunicato ufficiale è l'organo d'informazione nel quale devono essere pubblicati, i calendari le classifiche, i provvedimenti disciplinari e informazioni varie.

Calendario delle gare
In base alle squadre iscritte la Uisp SdA Pallavolo stilerà per ogni categoria il calendario, da pubblicare sull'apposito comunicato ufficiale ed essere disponibile sul sito internet del rispetto livello e dovrà essere aggiornato in caso di eventuali spostamenti di gara così come dovrà essere aggiornata la relativa classifica.

Obblighi dei Soci e delle Associazioni a garanzia dell'ordine pubblico e degli Ufficiali di gara
La società sportiva che ospita l'evento è responsabile dell'ordine pubblico e degli ufficiali di gara.

ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ SPORTIVA DEL SdA PALLAVOLO
TITOLO I – LE SOCIETÀ

Art. 1 AFFILIAZIONE
Valgono le norme generali

Art. 2 CESSAZIONE DELL'AFFILIAZIONE
Valgono le norme generali

Art. 3 LEGALE RAPPRESENTANZA
Valgono le norme generali

Art. 4 DIRITTI E DOVERI DELLA SOCIETÀ
Le Società affiliate hanno il dovere di:

a) comunicare alla Uisp SdA Pallavolo i propri colori sociali;
b) soddisfare gli adempimenti economici derivanti dalla partecipazione all'attività in ossequio alle norme emanate dalla Uisp SdA Pallavolo di competenza, adoperarsi fattivamente per garantire un comportamento sportivamente corretto di tutti i propri soci, in campo durante le gare e fuori, rispondendone a tutti gli effetti giuridici ed economici.

TITOLO II – I TESSERATI

Art. 5 I GIOCATORI
Con il tesseramento, un Atleta manifesta la propria adesione ad una Società Sportiva ed ha il diritto di partecipare a tutti gli effetti alle istanze statutarie della Società di appartenenza e a quelle del SdA Pallavolo; contrae con la Società medesima un vincolo di tesseramento le cui modalità sono determinate dal presente Regolamento e si impegna a soddisfare tutti gli adempimenti derivanti. Tale vincolo decade solo qualora si verifichino le condizioni previste dalle norme di tesseramento Uisp.

Art. 6 DIRIGENTI
Sono Dirigenti in carica delle Società le persone elette nelle cariche sociali a norma di statuto. Durante le gare possono ricoprire l'incarico di Dirigente accompagnatore delle squadre anche tesserati che non figurano negli incarichi sociali purché in possesso della tessera da dirigente e siano indicati sugli elenchi gara alle corrispondenti voci. Gli Allenatori sono considerati a tutti gli effetti Dirigenti della Società.

Art. 7 RUOLI TECNICI
Sono da considerarsi tesserati abilitati a ricoprire i ruoli di Giudice di gara, Guida Tecnica, Allenatore e Segnapunti coloro i quali sono in possesso del tesseramento UISP e dell'abilitazione formativa del Settore di competenza.

TITOLO III – IL TESSERAMENTO

Art. 8 IL TESSERAMENTO DEI GIOCATORI

1) Il Comitato UISP o il SdA Pallavolo di competenza apporranno la vidimazione sulle tessere solo se accompagnate dall'apposito tabulato giocatori.
2) Nella tessera UISP non sarà necessario apporre la fotografia.
3) Il tesseramento, ai fini della pratica sportiva, ha validità dal giorno successivo a quello di vidimazione.
4) Il rilascio della tessera UISP da parte dei comitati UISP vincola i giocatori alla Società per la durata della stagione sportiva in corso. Non è consentito partecipare alla attività di più di una squadra per categoria e campionato anche se appartenenti alla stessa società.
5) Non è consentito partecipare all'attività di Pallavolo in qualità di atleta contemporaneamente per più di una Società affiliata alla UISP, nel corso della stessa stagione sportiva. Fa eccezione la Pallavolo Mista, per la quale è ammessa la aggregazione di atleti di sesso diverso provenienti da Società UISP monosesso (nonché viceversa), purché provvisti del nulla osta del proprio Presidente di Società.
6) Non è ammesso l'inserimento di nuovi tesserati, ad eccezione di quanti partecipano ai soli campionati giovanili, nel tabulato giocatori, oltre il 31/03 di ogni anno. I giocatori sono vincolati a partecipare a tutte le fasi dei Campionati con la squadra con la quale risultano essere tesserati, facendo fede l'elenco depositato presso il comitato di appartenenza.
7) Il SdA Pallavolo competente per territorio può, indipendentemente dall'avvenuta vidimazione del tesseramento, revocare il medesimo in presenza di accertati motivi di invalidità.
8) Il tesseramento abilita l'Atleta a partecipare a tutti i Campionati compatibilmente con i limiti di categoria e di età. Per le categorie amatoriali è richiesto il compimento del sedicesimo anno di età.

Art. 9 TESSERAMENTO DIRIGENTI

1. I Dirigenti, Allenatori, Giudici di gara, devono essere in regola con le norme di tesseramento approvate al Consiglio Nazionale UISP.

Art. 10 SVINCOLO DEI GIOCATORI

I giocatori tesserati per il SdA Pallavolo UISP possono ottenere lo svincolo nei seguenti casi:
1. RINUNCIA VOLONTARIA DELLA SOCIETÀ Lo svincolo dei giocatori per rinuncia volontaria da parte della Società di appartenenza, è ammesso entro il termine di 30 giorni dall'inizio del campionato nazionale (ovvero dalla prima rassegna).
2. INATTIVITÀ O SCIOGLIMENTO DELLA SOCIETÀ Lo svincolo per inattività o scioglimento della Società spetta a quei giocatori la cui Società di appartenenza si sciolga o non partecipi all'attività ufficiale. Lo svincolo sarà operante 24 ore dopo la comunicazione al livello territoriale di appartenenza. I giocatori ai quali sia stato concesso lo svincolo, possono richiedere un nuovo tesseramento per una diversa Società, ma non possono, nel corso della stessa stagione sportiva, tesserarsi nuovamente con la Società dalla quale hanno ottenuto lo svincolo.

TITOLO IV – ATTIVITÀ SPORTIVA

Art. 11 ATTIVITÀ SPORTIVA

Il Settore di Attività Pallavolo formulerà annualmente e prima dell'inizio della stagione sportiva gli indirizzi di svolgimento dell'Attività Ufficiale. Il SdA Pallavolo promuove e coordina attività che possono assumere le seguenti valenze:

- Campionati/Coppe regolari: complesso di gare che si organizza periodicamente per assegnare il titolo di campione a una delle società partecipanti; detti campionati possono essere organizzati per categorie aventi requisiti omogenei di partecipazione, quali limiti di età, sesso, preparazione sportiva specifica;
- Tornei, Manifestazioni: serie di gare con eliminatorie e graduatoria finale tra squadre; attività di propaganda e promozione dello sport, che si svolge in forma occasionale e con l'intento di avvicinare la popolazione allo sport.

Art. 12 SVOLGIMENTO GARE

1) Le gare ufficiali del SdA Pallavolo devono essere dirette da un Giudice di gara di Pallavolo UISP.
2) Sono ammessi sul terreno di gioco, per ciascuna Società, purché regolarmente tesserati, oltre ai giocatori previsti, il Dirigente accompagnatore, l'allenatore, il vice allenatore, il medico sociale e il fisioterapista.

3) Il Dirigente: in assenza dei Dirigenti è il Capitano a rappresentare a tutti gli effetti la Società. La presenza del Dirigente o Dirigente con abilitazione ad Allenatore è obbligatoria per le categorie di età inferiore ai 18 anni.
4) Almeno 30 minuti prima dell'inizio ufficiale della gara, il Dirigente o il Capitano deve presentare al Giudice di gara il tabulato/lista gara (estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/) o le tessere attraverso la APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, le tessere cartacee dei giocatori e dei Dirigenti, i documenti di identificazione e la distinta gara nella quale siano indicati i nominativi dei giocatori, con a fianco il numero di tessera UISP e quello delle maglie da gioco.
   Per il/i dirigente/i che svolgono le funzioni di allenatore va presentata anche la card formazione, se non stampata direttamente dal tesseramento Web sulla lista gara.
5) Non potranno essere ammessi al terreno di gioco gli Atleti e i Dirigenti che non siano in possesso del documento di identità.
6) I giocatori trascritti a referto, non potranno prendere parte ad incontri per conto di un'altra formazione della medesima Società partecipante allo stesso Campionato.
   Il termine massimo di attesa per la prestazione sul campo di gioco delle squadre è fissato in 30 minuti. Se entro il termine d'attesa la squadra assente preannuncia con qualunque forma il ritardo dovuto ad evento non colpevole, il primo Giudice di gara potrà protrarre il tempo di attesa secondo le necessità, e comunque non oltre le due ore.
   Le disposizioni di cui sopra si applicano anche qualora una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore a sei.

I Settori Territoriali hanno facoltà di modificare tale termine in relazione a disposizioni concernenti l'uso degli impianti sportivi.

7) I giocatori dovranno presentarsi in campo con la divisa (maglia e pantaloncini) di gioco uniforme nel colore con eccezione del libero che dovrà avere una maglia di colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra (regola 19.2), e tutti i giocatori devono avere le maglie numerate davanti e dietro. E' ammessa la numerazione da uno a novantanove in tutti i campionati di qualsiasi livello.

Art. 13 ASSENZA DEL GIUDICE DI GARA DESIGNATO

1) Se all'ora ufficiale d'inizio della gara il Giudice di gara designato non fosse presente sul campo, le due squadre dovranno attenderlo per un periodo di 30 minuti.
2) Se entrambe le squadre concordano con il Giudice di gara designato, l'orario di arrivo nell'impianto, la gara potrà iniziare, al suo arrivo, anche dopo i 30' regolamentari di attesa. In tal caso Le due squadre possono tuttavia, previo accordo, rinunciare al riscaldamento ufficiale di 10' o decurtarne la durata.
3) Se non si avessero notizie del Giudice di gara le Società dovranno affidare la direzione della gara ad un altro Giudice di gara UISP presente sul campo. La Società che rifiutasse di accettare la direzione di gara da parte di un Giudice di gara UISP presente sul campo ma non designato, sarà considerata rinunciataria.
4) Nell'eventualità che sul campo non fossero presenti Giudici di gara UISP le due Società dovranno affidare la direzione della gara ad un tesserato UISP su cui preventivamente troveranno accordo. In tal caso le due Società dovranno sottoscrivere dichiarazione a referto.
5) Qualora il Giudice di gara designato si presentasse a gara iniziata oltre i 30 minuti, non potrà svolgere le proprie mansioni.

Art. 14 OBBLIGO A DISPUTARE LE GARE

Le squadre hanno il preciso obbligo di iniziare e condurre a termine le gare. La violazione di tale disposizione sarà considerata infrazione disciplinare grave. In caso di inosservanza dell'obbligo, qualunque reclamo presentato dal sodalizio che non abbia iniziato o portato a termine la gara, sarà automaticamente dichiarato inammissibile. Le Società tramite il Dirigente accompagnatore ufficiale o il Capitano potranno presentare al Giudice di gara le proprie osservazioni su particolari eventi contrari ai Regolamenti del SdA Pallavolo o alle regole di gioco o comunque a loro parere influenti sul regolare svolgimento della gara.

Art. 15 ANDAMENTO IRREGOLARE DELL'INCONTRO

Se si verificano eventi che influiscono sul regolare svolgimento dell'incontro, e in caso di incidenti all'interno della palestra, il Giudice di gara può proseguire pro forma e/o sospendere l'incontro temporaneamente per ristabilire l'ordine. Pertanto la gara potrà non essere omologata.

Art. 16 OMOLOGA DELLE GARE E DEI CAMPIONATI
I risultati di ogni incontro diverranno ufficiali solo dopo esser stati omologati dalla competente Commissione Gare o Giudicante. Avverso la decisione della Commissione Gare o Giudicante è ammesso il ricorso ai competenti organi del SdA Pallavolo secondo le modalità previste dal presente Regolamento. I risultati omologati non possono essere in alcun caso contestati o modificati, nel momento in cui sia stato proclamato la classifica finale del girone o fase del Campionato.

Art. 17 COMMISSARI DI CAMPO
Il componente della commissione Giudicante di concerto con il presidente di SdA può designare tesserati di loro fiducia in veste di Commissari di Campo per assistere ad incontri ufficiali con l'incarico di riferire sull'andamento della gara. I Commissari di Campo possono essere richiesti anche dalle Società. In tal caso la spesa relativa è a carico della Società richiedente.

Art. 18 SEGNAPUNTI
Le Società ospitanti sono obbligate a mettere a disposizione un segnapunti regolarmente tesserato UISP e che abbia sostenuto regolare corso formativo. Qualora la Società non fosse in grado di fornire il segnapunti, l'incarico potrà essere assunto da altro tesserato UISP ritenuto idoneo dal Giudice di gara. In caso di assenza di persona ritenuta idonea, il compito sarà svolto dal Giudice di gara. In questo caso sarà facoltà della Commissione Giudicante applicare un provvedimento disciplinare nei confronti della società.

Art. 19 NORME GENERALI PER I CAMPIONATI
La programmazione dei Campionati e le modalità organizzative di svolgimento devono essere comunicate all'inizio della stagione sportiva e comunque prima dell'inizio del Campionato

1) Un Campionato è valido solo se prevede la partecipazione di almeno 4 squadre.
2) La formula di svolgimento dei Campionati e delle Coppe è decisa dalla Uisp Sda Pallavolo del relativo livello.
3) Punteggio e classifica. Per ogni incontro di Campionato il punteggio in classifica viene assegnato secondo le norme nazionali. In caso di vittoria 3 a 0 o 3 a 1, vengono assegnati tre punti alla squadra vincente e nessun punto alla perdente. In caso di vittoria 3 a 2 vengono assegnati due punti alla squadra vincente ed uno alla squadra perdente.
4) Qualora una squadra si ritirasse dal Campionato o da una Rassegna, o ne venga esclusa, tutte le gare precedentemente disputate non hanno valore per la classifica, che viene stabilita senza tenere conto dell'esito delle gare disputate dalla Società ritirata o esclusa.
5) Parità in classifica. Ove nel punteggio di classifica finale due o più squadre risultino alla pari la graduatoria sarà così stabilita:
   a) Quoziente set. In base al più favorevole quoziente tra i sets vinti e quelli perduti.
   b) Quoziente punti. In caso di parità del quoziente set la graduatoria sarà stabilita in relazione al più favorevole quoziente tra i punti realizzati e quelli subiti.
6) Ritiro prima dell'inizio dei Campionati. La Società che si iscrive ad un Campionato e non vi partecipa, per cause e responsabilità proprie, perde il diritto al rimborso delle spese di iscrizione e del deposito cauzionale.
7) Ritiro durante il Campionato. Il ritiro dal Campionato fa perdere il diritto del rimborso della quota di iscrizione, delle tasse gara, del deposito cauzionale e comporta una sanzione che sarà di volta in volta stabilita secondo le particolarità del caso. Qualora una squadra si ritirasse dal Campionato o da una Rassegna, o ne venga esclusa, tutte le gare precedentemente disputate non hanno valore per la classifica, che viene stabilita senza tenere conto dell'esito delle gare disputate dalla Società ritirata o esclusa.
8) Referti gara. Di ogni gara ufficiale viene compilato a cura del collegio arbitrale un referto gara sottoscritto da entrambi i Capitani prima dell'inizio dell'incontro ed al termine della gara dal segnapunti dal secondo e dal primo arbitro.
9) E' dovere di ogni Società sportiva prendere visione delle comunicazioni ufficiali nelle modalità previste dal SdA Pallavolo di competenza.
10) Le richieste di spostamento data, cambi campo, anticipo e posticipo gara, devono essere inoltrate ai SdA Pallavolo di competenza entro l' 8° giorno antecedente l'incontro e devono avere l'approvazione dei competenti organi del SdA Pallavolo. Non sono consentiti arbitrari cambi di campo da parte della Società ospitanti. Sono ammessi i cambi di campo e spostamento solo per motivi eccezionali e comprovati e concordati con il SdA Pallavolo. Tutte le gare devono essere disputate entro e non oltre la data prefissata per il termine del Campionato.

Art. 20 ORDINAMENTO DEI CAMPIONATI UFFICIALI

Campionati, tornei, coppe e manifestazioni, di livello territoriale, regionale, interregionale e nazionale rispettano il presente regolamento e le norme di partecipazione emanate nel rispetto del presente regolamento.

1. Campionati territoriali

La formula, il numero dei gironi e l'organizzazione dei Campionati Territoriali è di competenza della Uisp SdA Pallavolo Territoriale interessata che stabilirà la relativa normativa all'inizio della stagione sportiva tenendo conto di quanto stabilito dal SdA Pallavolo. Nella emanazione della normativa che stabilisce la formula e l'organizzazione dei Campionati (siano essi a girone unico o a più fasi) non potranno essere in alcun caso derogate le seguenti disposizioni: Un Campionato è ritenuto tale e pertanto valido solo se prevede la partecipazione di almeno 4 squadre, con articolazione della formula di svolgimento che preveda lo scontro diretto tra tutte le squadre partecipanti, con gare di andata e ritorno. I passaggi tra diverse fasi o fra diversi livelli devono essere garantiti per diritti sportivi acquisiti durante l'attività sportiva in corso. I termini e i tempi stabiliti dagli Organi Nazionali per lo svolgimento dei Campionati devono essere tassativamente rispettati. La vincitrice dei Campionati Territoriali acquisisce l'opportunità di partecipare alla fase Nazionale e Regionale.

2. Campionati regionali

2.1. I SdA Regionali possono organizzare in accordo con i SdA Territoriali di riferimento Campionati e Coppe, la cui vincitrice ha l'opportunità di partecipare alla fase Nazionale.

2.2. La normativa riguardante lo svolgimento dei Campionati Regionali sarà stabilita dalla Uisp SdA Pallavolo Regionale, all'inizio della stagione sportiva tenendo conto di quanto stabilito dalla Uisp SdA Pallavolo. Tutte le gare dei Campionati Regionali dovranno svolgersi in orari che permettano alla Società ospitata di raggiungere la sede stabilita per la gara.

3. Campionati interregionali

3.1. I SdA Regionali possono collaborare tra loro per organizzare Campionati e Coppe Interregionali, per maggior promozione della Pallavolo UISP, previa approvazione della Uisp SdA Nazionale.

4. Campionati nazionali

4.1. I Campionati Nazionali sono organizzati dal SdA Pallavolo Nazionale che stabilisce il numero delle squadre e le normative riguardanti lo svolgimento dei medesimi.

4.2. Campionato Nazionale Eccellenza riservato a tutte le squadre prime classificate dei campionati Territoriali, Regionali, Interregionali UISP, eventualmente incrementate a discrezione del SdA.

4.3. Coppa Italia Nazionale nello spirito dello sport per tutti riservato a tutte le altre squadre che desiderano parteciparvi, tranne che per le prime classificate dei campionati Territoriali e Regionali; possono parteciparvi anche squadre composte da giocatori/giocatrici di squadre diverse e/o tesserati/e dopo il 31 Marzo.

4.4 Campionato Nazionale Master riservato a tutte le squadre di livello intermedio e con i due tesserati FIPAV ammessi dal presente regolamento nazionale che hanno partecipato all'attività UISP.

4.5 Campionato Nazionale Amatori riservato a tutte le squadre di categoria Amatori che hanno partecipato all'attività UISP, non sono ammessi tesserati FIPAV.

4.6 Campionati, Coppa di Pallavolo Mista sono riservati esclusivamente ai tesserati UISP. Ogni squadra può impiegare due tesserati FIPAV, ossia atleti che siano scesi in campo in un campionato FIPAV regolare, nella Stagione sportiva in corso, con il limite tassativo della serie D. E' consentito impiegare un giocatore per ogni sesso, oppure due di sesso femminile.

4.7 Campionati giovanili, con i relativi vincoli di età dei partecipanti ma senza vincoli di tesseramento relativamente ad attività FIPAV. Nei campionati giovanili si applicano le disposizioni peculiari previste ed inserite nelle Regole di Gioco, con particolare riferimento alla composizione delle squadre.

5. Classificazione dei giocatori per i campionati ufficiali e le rassegne

Il SdA Pallavolo determina di anno in anno la classificazione dei giocatori. Per i campionati giovanili, il compimento del limite di età si intende esteso all'intera stagione sportiva, dal 1 settembre al 31 agosto dell'anno successivo.

6. Limiti di partecipazione ai campionati

Il SdA Pallavolo determina di anno in anno all'inizio di ogni stagione i limiti di partecipazione ai Campionati (Categorie, altezza rete ecc.), le norme tecniche generali per lo svolgimento dei Campionati stessi nonché quelle relative ai Campionati Nazionali e alle Coppa Italia.

Art. 21 FACOLTÀ DELLA S.d.A. PALLAVOLO
Il SdA Pallavolo competente territorialmente per i Campionati può in ogni momento, per la sola parte organizzativa, predisporre modifiche e variazioni che si rendano a suo giudizio necessarie al loro svolgimento.

Art. 22 CAMPIONATI E TORNEI MASCHILI, FEMMINILI E GIOVANILI TERRITORIALI
Nei Campionati territoriali, Tornei e Rassegne si fa riferimento a quanto previsto per i campionati nazionali.

NORMATIVA DI DISCIPLINA

TITOLO I – LA DISCIPLINA

Art. 1 DOVERI DELLE SOCIETÀ E DEI TESSERATI
Le Società affiliate ed i tesserati sono soggetti all'osservanza dei Regolamenti del SdA Pallavolo e dell'Associazione in ogni rapporto di natura agonistica, economica e sociale. Ad essi è fatto obbligo di tenere un comportamento di lealtà sportiva dentro e fuori dal terreno di gioco, che non sia comunque lesivo per l'Associazione, i suoi Organi Dirigenti ed i Quadri Tecnici.

Art. 2 ILLECITO SPORTIVO
1) Rispondono di ILLECITO SPORTIVO le Società ed i loro Dirigenti e tesserati, i quali si rendano responsabili o consentano atti che possano alterare lo svolgimento od il risultano di una o più gare, od altri atti che comunque possano influire sulla regolarità di un Campionato o Rassegna.
2) Le Società, i loro Dirigenti ed i tesserati, hanno il dovere in presenza di quanto detto al precedente comma, di segnalare con tempestività agli Organi del SdA Pallavolo di competenza, quanto a loro conoscenza diretta o indiretta. i su detti organi procederanno di conseguenza agli opportuni accertamenti ed agli eventuali provvedimenti.
3) Gli Organi del SdA Pallavolo possono comunque intervenire d'ufficio su casi di ILLECITO SPORTIVO, anche se non esplicitamente denunciati o segnalati dai soggetti di cui ai punti 1 e 2 del presente articolo.

Art. 3 RESPONSABILITÀ DELLE SOCIETÀ E DEI TESSERATI
1) Le Società possono essere ritenute responsabili, anche a titolo di responsabilità oggettiva, nei casi previsti dal presente Regolamento.
2) I tesserati e le persone indicate negli articoli precedenti, rispondono delle infrazioni commesse ai Regolamenti e possono essere chiamate a rispondere delle proprie azioni nei confronti di tutti i tesserati e gli organi dell'Associazione.
3) Le Società ed i loro legali rappresentanti sono comunque responsabili dei propri tesserati, dei danni commessi prima durante e dopo le gare a titolo di dolo alle persone o alle cose.
4) La non conoscenza dei Regolamenti e di tutte le altre norme emanate dagli Organi del SdA Pallavolo competente non può essere invocata a nessun effetto. I comunicati ufficiali si presumono conosciuti a far data dalla loro pubblicazione e affissione nella sede del SdA Pallavolo di competenza.

Art. 4 FACOLTÀ DEGLI ORGANI DI DISCIPLINA DELLA S.d.A. PALLAVOLO
Verificandosi nel corso di una gara fatti non valutabili con criteri esclusivamente tecnici, spetta agli Organi Disciplinari stabilire se essi abbiano avuto decisiva influenza sulla regolarità della gara ed ad assumere i necessari provvedimenti.

TITOLO II – LE SANZIONI

Art. 5 PUNIZIONE SPORTIVA (perdita della gara)
1) La Società ritenuta responsabile, anche oggettivamente, di fatti o situazioni che abbiano influito decisamente o impedito il regolare svolgimento di una gara, subisce la perdita della gara stessa con il punteggio di massimo sfavore.
2) La punizione sportiva della perdita della gara può essere inflitta alla Società che fa partecipare alla gara giocatori o giocatrici squalificati, o che comunque non abbiano titolo per prendervi legittimamente parte. La posizione irregolare dei giocatori o giocatrici determina comunque la punizione sportiva.
3) Non comportano la punizione sportiva, ma le sanzioni previste dai susseguenti articoli del presente Regolamento, le infrazioni ad obblighi che comportino meri adempimenti formali.

Art. 6 SANZIONI A CARICO DELLA SOCIETÀ

1) Le Società che si rendano responsabili della violazione dei Regolamenti, Statuti e ogni altra Norma emanata dal SdA Pallavolo, nonché di ogni altra disposizione ufficiale, sono punibili, secondo la natura e la gravità dei fatti, con una o più delle seguenti sanzioni:
   a) richiamo o deplorazione;
   b) ammonizione;
   c) ammonizione con diffida;
   d) multa;
   e) squalifica del campo;
   f) obbligo di disputare gare a porte chiuse;
   g) perdita della gara;
   h) penalizzazione;
   i) squalifica per una o più giornate;
   l) sospensione a tempo determinato;
   m) esclusione (a cura del Collegio dei Garanti).
2) Alle Società può inoltre essere inflitta la punizione sportiva della perdita della gara nelle ipotesi previste dal presente Regolamento.
3) Alle Società che consentano la partecipazione alle gare di giocatori che risultino non aventi titolo legittimo a prendervi parte, viene inflitta la punizione sportiva della perdita della gara per tutte quelle gare in cui hanno partecipato nel corso del medesimo Campionato in posizione di irregolarità.

Art. 7 SANZIONI A CARICO DEI TESSERATI

I Dirigenti ed i giocatori o giocatrici che si rendono responsabili della violazione dei Regolamenti, Statuti e Norme di partecipazione, nonché di ogni altra disposizione ufficiale emanata dal SdA Pallavolo, sono punibili, secondo natura e la gravità dei fatti commessi, con una o più delle seguenti sanzioni:

- Richiamo o deplorazione
- Ammonizione
- Ammonizione con diffida
- Squalifica per una o più giornate
- Squalifica a tempo determinato
- Sospensione a tempo determinato
- Esclusione (a cura del Collegio dei Garanti).

1) Ai giocatori o giocatrici che si tesserano e partecipano ad attività per più di una Società, si applica la squalifica non inferiore a un mese. Il tesseramento viene di fatto convalidato al momento della effettiva partecipazione al gioco.
2) Ai giocatori o giocatrici che partecipano ad una gara avendo a carico provvedimento di squalifica o inibizione in corso, viene inflitta una squalifica doppia rispetto a quella già sanzionata cumulabile con il precedente provvedimento disciplinare. Nel caso che tale infrazione sia commessa da giocatori delle Categorie Giovanili, tale termine non è tassativo, ma spetterà agli Organi Disciplinari, valutare l'infrazione in considerazione della limitata responsabilità.

Le stesse sanzioni sono applicate ai Dirigenti che si rendano responsabili (oggettivamente e soggettivamente) dei fatti di cui ai punti 2 e 3 con l'aggravante del doppio della sanzione se detti fatti sono inerenti alle Categorie Giovanili.

Art. 8 SANZIONI - NOZIONI

1. Salve le espresse previsioni dei regolamenti della UISP e per gli effetti della recidiva, gli organi disciplinari e giurisdizionali dovranno infliggere la sanzione, tra quelle indicate nei precedenti Art. 6 e 7 nella misura che apparirà più proporzionata all'infrazione.

1 - Richiamo o deplorazione: nozione

- Il richiamo, o deplorazione, consiste in una formale dichiarazione di biasimo.
- Il richiamo viene inflitto per infrazioni commesse dagli associati e dai tesserati della UISP.

2 - Ammonizione: nozione

- L'ammonizione consiste in una formale dichiarazione di biasimo con l'espresso invito ad astenersi, per l'avvenire, dal commettere altre infrazioni.
- L'ammonizione viene inflitta per infrazioni commesse dagli associati e dai tesserati della UISP.

3 - Ammonizione con diffida: nozione

- L'ammonizione con diffida consiste in una formale dichiarazione di grave biasimo con l'espresso invito ad astenersi, per l'avvenire, dal commettere altre infrazioni e con l'avvertimento che, in difetto, le altre

infrazioni saranno punite più severamente.

- Tale sanzione viene inflitta per infrazioni commesse dagli associati e dai tesserati.
- L'erogazione di questa sanzione importa automaticamente, per le successive infrazioni, l'applicazione di una sanzione più grave di quella ordinariamente applicabile per l'infrazione in concreto commessa.

4 - Multa: nozione

- La multa consiste nel pagamento alla UISP, di una somma di denaro nel limite compreso tra un importo minimo e massimo stabilito dal SdA Nazionale o dai SdA Territoriali e Regionali
- La multa viene inflitta agli associati.

5 – Squalifica del campo: nozione

- La squalifica del campo di gioco consiste nell'obbligo di disputare su un campo neutro, fissato dall'organo competente all'organizzazione del campionato, una o più gare dello stesso campionato che, secondo il calendario, l'associato punito avrebbe dovuto disputare sul proprio campo.
- Ai fini dell'individuazione del campo di gioco neutro, l'associato deve comunicare, a mezzo fax o e-mail o pec ed entro le ore 18.00 del giorno successivo a quello di affissione del provvedimento, all'organo competente all'organizzazione del campionato, la disponibilità di un idoneo impianto di gioco distante almeno 5 Km. dalla sede dell'impianto squalificato.

6 - Obbligo di disputare gare a porte chiuse: nozione

- L'obbligo di disputare gare a porte chiuse consiste nel divieto, rivolto ad un associato, di ammettere spettatori ad assistere ad una o più gare che si disputeranno nel suo terreno di gioco.
- Nel caso che un affiliato abbia più squadre, l'organo giurisdizionale dovrà specificare nel suo provvedimento a quali gare non dovranno essere ammessi spettatori.
- Il divieto non opera per il Responsabile del SdA e persone direttamente autorizzate per iscritto, purché munite delle apposite tessere rilasciate dalla UISP nonché per i giornalisti accreditati.
- Il primo Giudice di Gara deve disporre l'allontanamento dal campo di coloro che non presentano la regolare documentazione del proprio diritto ad assistere nonché di coloro che incitano una delle due squadre.

7 - Perdita della gara: nozione

La perdita della gara consiste nell'attribuzione della vittoria nella stessa gara e con il miglior punteggio, qualunque sia stato l'effettivo risultato della partita, a favore della squadra avversaria di quella punita.

8 - Penalizzazione: nozione

La penalizzazione consiste nella perdita di uno o più dei punti già conseguiti da una squadra nell'ambito di un campionato organizzato dalla UISP.

9 - Penalizzazione: disposizioni

La sanzione della penalizzazione si applica ad una squadra anche per infrazioni commesse dal suo allenatore, da uno o più dei suoi atleti o dirigenti, ovvero da un simpatizzante salvo che non si dimostri che l'associato non ne aveva alcuna conoscenza.

10 - Squalifica per una o più giornate: nozione

- La squalifica consiste nel divieto, per l'atleta, di partecipare a gare ufficiali per una o più partite.
- La squalifica per una o più partite può essere inflitta anche agli allenatori.

11 - Sospensione a tempo determinato: nozione

- La sospensione a tempo determinato consiste nell'inibizione a compiere, per un determinato periodo di tempo, qualunque attività ufficiale nell'ambito del SdA Pallavolo.
- Tale sanzione viene inflitta a tutti i tesserati nonché in particolare per i dirigenti.

12 - esclusione: nozione

- L'esclusione consiste nell'esclusione dalla UISP in via definitiva.
- L'esclusione può essere inflitta per condotte, anche omissive, degli associati e dei tesserati della UISP, di tale gravità, che rendano inammissibile la permanenza del loro autore nell'ambito della UISP stessa ed è operata a cura del Collegio Nazionale dei Garanti.

Art. 9 NON IMPUGNABILITÀ DELLE SANZIONI

1) Non possono essere impugnate, di fronte agli Organi Disciplinari di Appello, le squalifiche fino a due giornate di gara o fino a 15 giorni, in caso di squalifica a tempo determinato, salvo documentabili i casi di errori di persona.
2) Non sono impugnabili parimenti le ammende per inadempienze formali e quelle, comunque motivate, fino a € 60,00, salvo comprovati casi di errore.

Art. 10 SOSPENSIONE A TEMPO DETERMINATO

Gli Organi della Disciplina sportiva possono disporre in via cautelare, la sospensione di ogni attività a carico di tesserati nei cui confronti è istituito o è in corso di espletamento un provvedimento disciplinare. La sospensione a tempo determinato ha durata massima di un (1) mese.

Art. 11 CRITERI GENERALI DI APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

1 - Criteri generali

1) Nell'erogazione, in concreto, delle sanzioni si deve tenere conto delle particolari condizioni in cui si sono svolti i fatti, della loro risonanza, della personalità del loro autore ed, in genere, di tutte quelle circostanze che siano idonee a proporzionare la sanzione all'infrazione.
2) L'Organo Giudicante tiene conto altresì della concreta afflittività della sanzione irrogata e, con riguardo alle sanzioni di penalizzazione e squalifica, può differirne il termine di decorrenza fino all'inizio della stagione sportiva successiva, dandone conto nella motivazione.
3) Se l'autore dell'infrazione, per la sua posizione nell'ambito del SdA Pallavolo, è investito di particolari responsabilità, la sanzione da infliggere deve essere aggravata.

2 - Circostanze aggravanti

La sanzione disciplinare è aggravata quando dai fatti accertati emergono a carico dei responsabili una o più delle seguenti circostanze:

a) aver commesso il fatto con abuso di poteri o violazione dei doveri derivanti o conseguenti dall'esercizio delle funzioni proprie del colpevole;
b) aver danneggiato persone o cose;
c) aver indotto altri a violare le norme e le disposizioni UISP di qualsiasi genere, ovvero a recare danni all'organizzazione;
d) aver agito per motivi futili o abietti;
e) aver, in giudizio, anche solo tentato di inquinare le prove;
f) aver commesso il fatto a mezzo della stampa o di altro mezzo di diffusione, comportante dichiarazioni lesive della figura e dell'autorità degli organi e degli organismi o di qualsiasi tesserato ed affiliato;
g) aver cagionato un danno patrimoniale di rilevante entità;
h) aver l'infrazione determinato o concorso a determinare una turbativa violenta dell'ordine pubblico;
i) aver aggravato o tentato di aggravare le conseguenze dell'illecito commesso;
j) aver commesso l'illecito per eseguirne od occultarne un altro, ovvero per conseguire od assicurare a se o ad altri un vantaggio.

3 - Concorso di circostanze aggravanti

Se concorrono più circostanze aggravanti si applica la sanzione stabilita per la circostanza più grave, ma il giudice può aumentarla. In ogni caso gli aumenti non possono superare il triplo del massimo previsto.
Quando ricorre una sola circostanza aggravante la sanzione che dovrebbe essere inflitta per l'infrazione commessa viene aumentata fino ad un terzo.

4 - Circostanze attenuanti

La sanzione disciplinare è attenuata quando dai fatti accertati emerga a favore dei responsabili una o più delle seguenti circostanze:

a. avere agito in stato di ira, determinato da fatto ingiusto altrui;
b. aver concorso il fatto doloso della persona offesa a determinare l'evento unitamente all'azione od omissione del colpevole prima del procedimento;
c. avere, prima del giudizio, riparato interamente il danno o l'essersi adoperato spontaneamente ed efficacemente per elidere o attenuare le conseguenze dannose o pericolose dell'infrazione;
d. aver agito per motivi di particolare valore morale o sociale.

Il giudice, indipendentemente dalle circostanze previste nel precedente comma può prendere in considerazione altre circostanze diverse, qualora le ritenga tali da giustificare una diminuzione della pena.

5 – Recidiva

1) Le infrazioni commesse da chi è già stato punito potranno essere sanzionate con pene aumentate fino ad un sesto della pena da infliggere per la nuova infrazione
2) La sanzione può essere aumentata fino ad un terzo:
   a) se la nuova infrazione è della stessa indole;
   b) se la nuova infrazione è stata commessa nei cinque anni dalla sanzione precedente;
   c) se la nuova infrazione è stata commessa durante o dopo l'esecuzione della sanzione, ovvero durante il tempo in cui l'associato o il tesserato si sottrae volontariamente all'esecuzione della sanzione.
3) Qualora concorrano più circostanze tra quelle indicate al comma precedente l'aumento della sanzione può essere sino alla metà.
4) Se il recidivo commette un'altra infrazione, l'aumento della sanzione, nel caso previsto al comma 1, può essere sino alla metà e nei casi previsti al comma 2 lettere a) e b) può essere sino a due terzi; nel caso previsto al comma 2 lettera c) l'aumento può essere da un terzo ai due terzi.
5) L'aumento della sanzione, per effetto, della recidiva, non può superare, in nessun caso, il cumulo delle sanzioni risultanti dalle sanzioni che precedono la nuova infrazione.
6) La contestazione della recidiva è obbligatoria. Ma rientra nel potere discrezionale del giudice decidere se irrogare o meno, nel caso concreto, gli aumenti di pena previsti per la recidiva.
7) Ai fini della recidiva non si tiene conto delle sanzioni per le quali sia intervenuto il provvedimento della riabilitazione.

Art. 12 AUTOMATICITÀ DEI PROVVEDIMENTI A CARICO DEI TESSERATI

1) Le sanzioni inflitte dal giudice di gara durante la gara a carico di atleti, allenatori e dirigenti sono commutate, in sede di omologa, nelle seguenti penalità:
   a) 1 penalità in caso di avvertimento (cartellino giallo);
   b) 2 penalità in caso di penalizzazione (cartellino rosso),
   c) 3 penalità in caso di espulsione (cartellini giallo e rosso mostrati insieme con la stessa mano);
   d) 4 penalità in caso di squalifica (cartellini giallo e rosso mostrati separati con due mani).

2) A seguito delle penalità raggiunte da un atleta, un allenatore o un dirigente, si determina automaticamente la gerarchia delle seguenti sanzioni:
   a) ammonizione alla seconda penalità;
   b) ammonizione con diffida alla terza penalità;
   c) una giornata di squalifica alla quarta penalità;
   d) ammonizione alla quinta penalità;
   e) ammonizione con diffida alla sesta penalità;
   f) una giornata di squalifica alla settima penalità;
   g) ammonizione alla ottava penalità;
   h) ammonizione con diffida alla nona penalità;
   i) una giornata di squalifica alla decima penalità;
   j) ammonizione con diffida alla undicesima penalità;
   k) una giornata di squalifica alla dodicesima penalità;
   l) una giornata di squalifica per ogni penalità oltre la dodicesima.
3) Nel caso un atleta, un allenatore o un dirigente sia sanzionato dall'arbitro durante la gara con i cartellini giallo e rosso mostrati separati con due mani (squalifica), la Commissione, in sede di omologa, può infliggere al tesserato sospensioni a tempo ovvero giornate di squalifica in base alla gravità del fatto commesso; nella tabella delle penalità del tesserato saranno aggiunte quattro penalità che, comunque, non faranno scattare ulteriori sanzioni.
4) Per comportamenti disciplinarmente rilevanti tenuti da atleti, dirigenti o allenatori dopo lo svolgimento effettivo delle gara, la Commissione decide indipendentemente dalla situazione delle penalità accumulate dal tesserato fino a quel momento. Qualora ritenga di dover infliggere una sospensione a tempo ovvero una o più giornate di squalifica, la tabella delle penalità sarà aumentata di 4 penalità che non faranno scattare ulteriori sanzioni; in caso di comportamenti meno gravi, la Commissione può infliggere 1, 2 o 3 penalità che sommate a quelle sino allora raggiunte determineranno l'effettiva sanzione.

Art. 13 ESECUZIONE DELLE SANZIONI

1) Le sanzioni che comportino squalifiche dei tesserati devono essere scontate a partire dal giorno immediatamente successivo a quello di pubblicazione del Comunicato ufficiale, salvo quanto previsto dai susseguenti punti del presente articolo.

2) Il tesserato colpito da squalifica per una o più giornate di gara, dovrà scontare la sanzione nelle gare ufficiali del Campionato e nella squadra cui partecipava e giocava quando ha commesso la infrazione punita con la squalifica.
3) Le gare, ove le sanzioni a carico di tesserati squalificati per una o più giornate di gara si considerano scontate, sono quelle che hanno conseguito un risultato valido agli effetti della classifica. Non può, però essere ritenuta scontata la squalifica di un tesserato nel caso di gara a cui la propria squadra abbia rinunciato o sia stata considerata rinunciataria.
4) Le sanzioni di squalifica o inibizione per una o più giornate di gara che non possono essere scontate interamente nella stagione sportiva in cui sono state inflitte, debbono essere scontate nella stagione sportiva successiva, anche se il tesserato colpito da sanzione abbia cambiato Società.
5) I tesserati colpiti da provvedimento di squalifica o inibizione a tempo determinato, non possono svolgere alcuna attività sportiva nell'ambito del SdA Pallavolo fino a quando non sia regolarmente scontata la sanzione.
6) I tesserati che si rendessero responsabili della violazione di quanto previsto nel presente articolo subiranno le sanzioni previste allo scopo nel presente Regolamento.
7) Tutti i provvedimenti si presumono conosciuti alla data di pubblicazione del relativo Comunicato Ufficiale.

Art. 14 SQUALIFICA O INIBIZIONE AUTOMATICA
E' facoltà dei competenti Organi del SdA Pallavolo applicare la norma della squalifica automatica per una giornata di gara, per i tesserati squalificati. In tal caso la squalifica automatica di una giornata dovrà scontarsi nella gara successiva. Resta salvo il diritto degli Organi Disciplinari di erogare una sanzione maggiore, la quale sarà evidenziata dal Comunicato ufficiale.

Art. 15 LA RIABILITAZIONE
I competenti Organi Nazionali possono, in particolari casi, riabilitare tesserati nel rispetto delle norme generali.

TITOLO III – GLI ORGANI DELLA DISCIPLINA SPORTIVA

Art. 16 ORGANI DELLA DISCIPLINA
Sono Organi Disciplinari:
1) Gli Organi di prima istanza sono le Commissioni Giudicanti istituite e funzionanti presso ciascun livello;
2) Gli Organi di seconda istanza, sono le Commissioni Giudicanti istituite a livello Regionale (con competenza sui ricorsi di primo grado Territoriale) e Nazionale (con competenza sui ricorsi di primo grado Regionale e Nazionale).

Art. 17 COMPOSIZIONE DEGLI ORGANI DI DISCIPLINA
1. COMMISSIONI GIUDICANTI (prima istanza)
Sono composte da 1 a 3 membri, di cui uno assume la veste di Responsabile, proposto dalla Uisp SdA Pallavolo del rispettivo livello.
2. COMMISSIONI DISCIPLINARI (seconda istanza)
Sono composte da 3 a 5 membri di cui uno assume la veste di Responsabile, proposto dalla Uisp SdA Pallavolo del rispettivo livello.

Art. 18 FUNZIONAMENTO DEGLI ORGANI DI DISCIPLINA
1) Le Commissioni devono deliberare in presenza della maggioranza dei loro membri;
2) qualora si verifichi l'assenza del Responsabile, sarà il membro più anziano ad assumere tale compito;
3) in caso di discordanza fra i membri, si dovrà votare a maggioranza. Il voto del Responsabile diventa determinante in casi di parità;
4) alle riunioni delle Commissioni Disciplinari (seconda istanza), dovrà partecipare, senza diritto di voto, un membro rappresentante della Commissione Giudicante interessata;
5) le riunioni della Commissione Nazionale Disciplinare e Giudicante in veste di Organo di unica istanza, saranno valide solo se presente la maggioranza dei componenti previsti.

Art. 19 COMPETENZE DEGLI ORGANI DI DISCIPLINA
1) Organi di prima istanza.
Gli Organi di prima istanza hanno competenza per quanto concerne: la regolarità di svolgimento delle gare, salvo le decisioni tecniche e disciplinari prese dal Giudice di Gara in campo a norma del Regolamento;
1.1. la posizione regolare dei giocatori che hanno preso parte alle gare;

1.2. le sanzioni disciplinari da adottare verso le Società ed i tesserati in base ai referti di gara;
1.3. la regolarità dei tesseramenti;
1.4. gli illeciti sportivi.

2) Organi di seconda istanza.
Le Commissioni Disciplinari hanno competenza sulle istanze e i ricorsi avverso le decisioni degli organi disciplinari di prima istanza, oltre alla regolarità di svolgimento dei Campionati Regionali/interregionali.

3) Organo di terza istanza.

TITOLO IV – I PROCEDIMENTI DISCIPLINARI

Art. 20 APERTURA DEI PROCEDIMENTI DISCIPLINARI

I procedimenti disciplinari vengono aperti:

1. Organi di prima istanza
   1.1. D'UFFICIO
   1.1.1. sulla base dei documenti ufficiali
   1.2. SU ISTANZA DELLA SOCIETÀ
   1.2.1. regolarità di svolgimento delle gare;
   1.2.2. posizione irregolare dei giocatori che hanno partecipato alle gare;
2. Organi di seconda istanza
   2.1. D'UFFICIO – Sulla base dei documenti ufficiali;
   2.2. SU ISTANZA DI PARTE – Avverso le decisioni adottate dagli Organi di prima istanza;
3. Organo di terza istanza

I procedimenti possono essere impugnati davanti alla Commissione Nazionale Disciplinare e Giudicante solo se il ricorrente è in grado di presentare nuovi e sostanziali elementi per il giudizio rispetto al precedente livello di esame o è in grado di provare irregolarità procedurali e di diritto, nei precedenti procedimenti, oppure si è giudicato in base a prove riconosciute in seguito false. Qualora queste circostanze non si verifichino, l'esame del ricorso è precluso. Non possono inoltre essere presi in esame istanze precedenti istanze per vizio di forma.

I procedimenti sono instaurati:

1. SU ISTANZA DI PARTE
2. SU RICHIESTA DELLE SOCIETÀ, quando 1/5 delle Società affiliate ritiene che vi siano state violazioni dei Dirigenti del SdA Pallavolo.

Art. 21 NORME PER LA PRESENTAZIONE DELLE ISTANZE

Sono legittimati a presentare istanze, in base alla normativa stabilita dal presente Regolamento, le Società, i tesserati, gli organi del SdA Pallavolo e i Comitati ai vari livelli. Per presentare istanza occorre avervi interesse diretto.

Quando vi siano istanze in ordine allo svolgimento delle gare, hanno interesse diretto soltanto le Società e i tesserati partecipanti alla gara. Nei soli casi di illecito sportivo sono legittimati a presentare istanza anche eventuali terzi che ne abbiano interesse, compreso l'interesse di classifica.

Le istanze, nei vari gradi di giudizio, devono essere presentati secondo le specifiche modalità appresso indicate:

1) debbono essere preannunciati dal Capitano o dal Dirigente accompagnatore della squadra al primo Giudice di gara, verbalmente, al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione. Il primo Giudice di gara è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il Capitano in gioco della squadra ha diritto di accertare l'avvenuta annotazione. In difetto di questa annotazione l'istanza è inammissibile.
2) Sempre a pena di inammissibilità, entro quindici minuti dalla fine della gara, l'istanza deve essere confermata per iscritto dal Capitano e/o Dirigente al primo Giudice di gara e deve essere versata entro 48 ore dalla chiusura del referto presso gli uffici del SdA Pallavolo competente la relativa tassa di istanza unitamente alla lettera raccomandata redatta in carta intestata della società e firmata dal Legale rappresentante o suo delegato, in duplice copia di cui uno alla competente Commissione Giudicante e l'altra al sodalizio avversario.
3) La controparte può, in un tempo massimo di 7 giorni dalla data del ricevimento di copia di istanza, inviare proprie contro deduzioni alla Commissione Giudicante.
4) Per istanze riguardanti eventi, fatti o casi verificati o scoperti in seguito alla chiusura del referto, le modalità sono le seguenti: pagamento della tassa istanza, invio della lettera raccomandata redatta con le stesse modalità del precedente comma; la controparte ha 7 giorni di tempo per presentare le proprie contro deduzioni.

5) Non è comunque possibile procedere ad una istanza con questa modalità se la gara e', nel frattempo, stata ufficialmente omologata.

Istanze presso la Commissione Giudicante (seconda istanza).
Le istanze avverso le decisioni di prima istanza delle commissioni giudicanti e gare, contenute nei comunicati ufficiali, devono essere inviate per raccomandata o consegnati a mano e possono essere accettate solo se prodotti prima della pubblicazione del successivo comunicato ufficiale, trascorso tale termine, le decisioni si intendono accettate da tutte le parti che ne hanno interesse.
Se tale decisione riguarda terze parti, queste dovranno ricevere copia della istanza per raccomandata. La ricevuta attestante tale invio dovrà essere allegata, alla tassa istanza. Dietro esplicita richiesta, la reclamante ha diritto di essere ascoltata in sede di giudizio e può prendere visione degli atti ufficiali relativi al caso in discussione. Stessi diritti spettano alla controparte che può, entro 7 giorni dal ricevimento della copia della istanza, inviare proprie comunicazioni.

Reclami presso la Commissione Nazionale Disciplinare e Giudicante (terza istanza).
Le Società o comunque gli aventi diritto che intendono interporre appello dinanzi la Commissione Nazionale Disciplinare, devono presentare il proprio esposto entro 15 giorni dalla pubblicazione della decisione di seconda istanza. La Società chiamata in causa può, entro il tempo massimo di cinque giorni, inviare direttamente alla Commissione Nazionale Disciplinare una memoria con le proprie deduzioni. In tutte le istanze di giudizio non sono ammessi reclami redatti senza motivazione o comunque in forma generica e approssimativa. La mancata osservanza delle modalità specificate nel presente articolo e, in particolare, l'omesso pagamento della tassa istanza, il mancato invio della copia della istanza alla controparte, la mancata presentazione della ricevuta attestante tale invio, nonché l'omesso preannuncio per le istanze in prima istanza e il mancato rispetto dei termini di presentazione delle istanze, costituiscono vizio di forma e precludono l'esame delle istanze stesse. I termini di presentazione, qualora scadessero in giorno festivo, vengono prorogati al primo giorno feriale successivo a quello di scadenza. Le decisioni prese dalle commissioni giudicanti devono essere rese pubbliche ed allegate ai comunicati ufficiali emanati dai SdA del rispettivo livello, le decisioni di seconda e terza istanza devono essere pubblicate integralmente nei comunicati ufficiali dei livelli inferiori che hanno giudicato i casi in questione.

Art. 22 TASSE ISTANZA
Tutte le istanze devono essere accompagnate dalla relativa tassa. Le tasse di accompagnamento alle istanze sono così fissate:
- Prima istanza € 60,00
- Seconda istanza € 150,00

Per le istanze presentate dagli organi del SdA Pallavolo o dai Comitati non è previsto il pagamento di alcuna tassa.
Le tasse delle istanze accolte vengono restituite. Vengono invece incamerate in ogni caso diverso.

Art. 23 PUBBLICITÀ DELLE DECISIONI
Tutte le decisioni adottate, con criterio inappellabile, dalla Commissione Nazionale Disciplinare e Giudicante, vengono comunicate in via informatica o con lettera raccomandata al ricorrente e al SdA Pallavolo o Comitato Territoriale. Il SdA Pallavolo o Comitato Territoriale hanno l'obbligo di riportare la decisione assunta, per intero, sul primo bollettino ufficiale pubblicato dopo il ricevimento della comunicazione.

Art. 24 ISTANZE CON PROCEDURA DI URGENZA
1) Per le sole istanze inerenti la regolarità dello svolgimento delle gare o la posizione irregolare dei giocatori alle medesime, può essere adottata la procedura d'urgenza;
2) La procedura d'urgenza è obbligatoria quando l'istanza è influente per il proseguimento regolare della manifestazione;
3) I termini per la presentazione dell'istanza reclami di urgenza (con tutte le procedure previste per le istanze ordinarie) sono per ogni istanza due giorni dalla data della gara o del Comitato Ufficiale cui si riferisce; 4. Per le istanze con procedura d'urgenza la tassa è doppia di quella prevista all'articolo 21.

Art. 25 EROGAZIONE DELLE SANZIONI
L'entità delle sanzioni disciplinari ed economiche, per le infrazioni e violazioni ai Regolamenti, statuti, nonché norme ufficiali emanate dal SdA Pallavolo, da parte di Società e tesserati, è decisa dai componenti Organi disciplinari con le seguenti normative ed importi massimi:

1. TESSERATI

a) Tesseramento UISP non regolamentare: Sospensione a tempo - Multa € 60,00
b) Tecnici
b1) tesseramento UISP non regolamentare: Sospensione a tempo - Multa € 60,00
b2) mancato tesseramento Tecnici: Sospensione a tempo - Multa € 90,00
b3) assenza di abilitazione tecnica: Sospensione a tempo - Inibizione a svolgere mansioni tecniche - Multa € 120,00
c) Atleti
c1) tesseramento UISP non regolamentare: Perdita della gara - Squalifica dell'Atleta - Multa € 90,00

N.B. – Tutti i casi previsti ai precedenti punti 1, a-b-c, comportano l'automatica sospensione a tempo del Presidente della Società.

2. RESPONSABILITÀ OGGETTIVA DELLA SOCIETÀ

a) Invasione di campo: Perdita della gara - Penalizzazione di 3 punti in classifica generale - Multa da € 120,00 a € 180,00
b) Eventi che determinano andamento irregolare della gara con intenzione o proseguimento pro-forma: Perdita della gara - Squalifica dei tesserati coinvolti ed identificati - Penalizzazione di 3 punti in classifica generale - Multa alla/e Società responsabile da € 120,00 a € 180,00
c) Assedio allo spogliatoio del Giudice di gara: Squalifica dei tesserati coinvolti ed identificati - Multa alla/e Società responsabile da € 120,00 a € 240,00
d) Aggressione nei confronti del D.G. prima e durante la gara ed impedimento a condurre a termine un incontro: Perdita della gara - Penalizzazione di 3 punti in classifica generale - Multa alla Società da € 240,00 a € 600,00
e) Aggressione ad un Atleta avversario o della stessa squadra prima, durante e dopo lo svolgimento di una gara: Perdita della gara - Squalifica dei tesserati coinvolti - Multa alla Società da € 240,00 a € 600,00
f) Aggressione nei confronti del Direttore di Gara ad incontro concluso: Squalifica dei tesserati coinvolti ed identificati - Multa alla Società da € 240,00 a € 600,00
g) Rinuncia a disputare una gara
g1) con preavviso scritto e presa dell'atto dalla S.d.A. Pallavolo: Perdita della gara - primo rinuncia multa € 50,00 - 2° rinuncia penalizzazione 1 punto e multa € 60,00 - 3° rinuncia ed eliminazione e multa € 90,00
g2) presentazione in campo con numero inferiore di giocatori per la disputa dell'incontro: Perdita della gara - 1° rinuncia multa € 80,00 - 2° rinuncia penalizzazione 1 punto e multa € 90,00 - 3° rinuncia eliminazione e multa € 120,00
g3) senza preavviso: Perdita della gara - 1° rinuncia penalizzazione 1 punto e multa € 80,00 - 2° rinuncia penalizzazione 2 punti e multa € 100,00 - 3° rinuncia eliminazione e multa € 150,00
h) rinuncia alla partecipazione ad un Campionato
h1) dopo aver effettuato l'iscrizione: Incameramento della quota di iscrizione - Multa € 120,00
h2) dopo la pubblicazione dei calendari: Incameramento della quota di iscrizione - Incameramento delle tasse gara versate - Multa € 240,00

N.B. – I casi descritti ai punti 2, a-b-c-d-e-f, implicano squalifica del Presidente della o delle Società che vedono giudicati responsabili i propri tesserati. Tutte le sanzioni ai punti 2, a-b-c-d-e-f, sono cumulabili qualora si rendesse responsabile la Società ospitante.

3. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

a) Di tesserati ed Atleti con proteste generalizzate: Multa alla Società da € 50,00 a € 120,00
b) Atteggiamenti minacciosi con atti di violenza verbale: Multa alla Società da € 90,0 a € 300,00
c) Comportamento antisportivo dei tifosi: Multa alla Società da € 50,00 a € 120,00

4. ILLECITO SPORTIVO

Qualsiasi atto compito da Società, Dirigenti, Atleti e tesserati tendente a falsare il regolare andamento di una gara, di un Campionato, della normale attività sportiva: Esclusione dal Campionato della Società coinvolte - Squalifica dei tesserati coinvolti - Squalifica del Presidente della o delle Società - Multa da € 180,00 a € 600,00

5. RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE ALLE FASI FINALI

a) Territoriale e Interterritoriale: Rinuncia preavvisata multa € 60,00; Mancata presentazione multa € 120,00
b) Regionale e Interregionale: Rinuncia preavvisata multa € 120,00; Mancata presentazione multa € 180,00
c) Nazionale: Rinuncia preavvisata multa € 180,00; Mancata presentazione multa € 360,00

6. AMMENDE PER INFRAZIONI AGLI ADEMPIMENTI FORMALI

L'entità delle Ammende per infrazioni formali quali il ritardo nella presentazione delle distinte di gara, per il ritardato inizio della gara medesima, per la non regolamentare osservanza delle norme che prevedono l'equipaggiamento (maglie, palloni, ecc.), e tutte le norme che prevedono adempimenti formali, sono stabilite dai SdA Pallavolo o Comitati di competenza all'inizio della stagione sportiva e dovranno essere previste da un minimo di € 30,00 per ogni infrazione commessa.

7. SQUALIFICHE, INIBIZIONI, SOSPENSIONI
L'Entità delle squalifiche, inibizioni e sospensioni od esclusioni dalla attività, sarà decisa di volta in volta, in relazione alla gravità e natura delle infrazioni commesse, dagli Organi della Disciplina competenti. 8. In tutti i casi gli Organi disciplinari dovranno attenersi ad eventuali integrazioni alla tabella sopra riportata, emanate dal SdA Pallavolo Nazionale, comunicate con le norme di partecipazione ai Campionati ed alle Rassegne Nazionali.

STRUTTURE

SEZIONE I – GIUDICI DI GARA

Art. 1 ORDINAMENTO
Il Settore Giudici di Gara è formato dagli iscritti all'Albo Nazionale Giudici di Gara.
Il Settore Giudici di Gara è istituito ai seguenti livelli:

- Settore Nazionale;
- Settore Regionale;
- Settore Territoriale.

I Responsabili dei Giudici di Gara ai livelli territoriale, regionale e nazionale sono nominati dalla competente Giunta su proposta del SdA del rispettivo livello, ed ad essi rispondono del proprio operato; i Responsabili possono avvalersi di collaboratori, previo assenso formulato dai Responsabili SdA competenti.
La durata dell'incarico di Responsabile è annuale e corrisponde alla stagione agonistica.
Ai Responsabili del settore Giudici di Gara a tutti i livelli è demandato:
• la direzione delle gare;
• Il controllo dell'osservanza dei doveri dei Giudici di Gara per l'attuazione della disciplina prevista dal presente Regolamento

Art. 2 INQUADRAMENTO TECNICO
I Giudici di gara, devono essere in regola con le norme del tesseramento approvate dal Consiglio nazionale UISP, devono essere in possesso della Card Formazione richiesta al momento del tesseramento annuale o entro il 31 gennaio di ogni anno, lo stesso vale per far parte dello Stan ed iscritti all'Albo ed inquadrati nelle seguenti categorie:

1. GIUDICI DI GARA – coloro che:
   1.1. abbiano compiuto il sedicesimo anno di età e non superato il settantesimo; fino al 75 anno di età previo consenso a deroghe sul livello regionale e fino all'80 anno di età, previo consenso a deroghe sui livelli territoriali;
   1.2. abbiano superato, tramite esame, il corso di Giudice di gara al quale hanno partecipato;
   1.3. abbiano un comportamento di irreprensibile condotta civile e sportiva;
   1.4. siano in possesso di adeguata certificazione medica ;
   1.5. siano in possesso di regolare tesseramento per l'anno sportivo in corso, rispettare lo statuto e i regolamenti della UISP, in quanto ruolo tecnico.
   1.6 abbiano la card formazione già rilasciata, alla prima gara arbitrata di un qualsiasi campionato, torneo, allenamento congiunto o amichevole.

2. GIUDICI DI GARA NAZIONALI – coloro che abbiano i requisiti riconosciuti dal Responsabile Giudici di gara Nazionale, ovvero:

   2.1. siano tesserati ed abbiano la Card formazione da almeno due stagioni, compresa la stagione del corso Giudici di Gara se effettuata tra settembre e dicembre e rispettare l'art.1, paragrafo 1.6;

   2.2. non abbiano superato i 65 anni con possibilità di derogare l'età al Responsabile Nazionale dei Giudici di gara, abbiano compiuto i 18 anni di età;

   2.3. abbiano fornito ampia disponibilità nell'attività territoriale e regionale;

2.4. abbiano ottenuto una buona valutazione comportamentale nelle precedenti rassegne e manifestazioni nazionali;
2.5. abbiano ottenuto una buona valutazione tecnica (test, riscontri in campo, ecc.)

La qualifica di Giudice di Gara Nazionale ha validità annuale.

3. GIUDICI DI GARA INTERNAZIONALI – coloro che abbiano i requisiti riconosciuti dal Responsabile Giudice di gara Nazionale in base alla graduatoria stilata annualmente, comprendente le seguenti voci:

3.1. Anzianità nel ruolo nazionale;
3.2. Risultanze dei test sulle regole di gioco;
3.3. Disponibilità alle rassegne nazionali;
3.4. Valutazione Tecnica;
3.5. Valutazione comportamentale;

La qualifica di Giudice di gara Internazionale ha validità annuale.

4. FORMATORI GIUDICI DI GARA Sono quei tesserati abilitati a tenere corsi di formazione per i nuovi Giudici di gara o per l'aggiornamento e qualificazione dei giudici in ruolo. Tale qualifica viene acquisita e mantenuta nel rispetto di quanto previsto nel Regolamento di Formazione;

Art. 3 RUOLO DEI GIUDICI DI GARA NAZIONALI

I Responsabili Giudici di gara a livello territoriale e regionale possono inoltrare al Responsabile Nazionale i nominativi da inserire nel ruolo Nazionale.
I requisiti minimi indispensabili affinché tali proposte siano vagliate sono riportate al precedente Art. 2, comma 2, paragrafi 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 e 2.5.
Devono partecipare obbligatoriamente ai corsi di formazione propedeutici all'inserimento nel ruolo Nazionale riportando risultati soddisfacenti proposti nelle prove d'ingresso proposte.
Il Giudice di gara Nazionale per mantenere il suo ruolo, deve garantire la disponibilità settimanale in modo proporzionale all'attività per il numero di Giudici presenti sul territorio, deve inoltre dirigere incontri nei campionati della Uisp SdA Pallavolo di appartenenza in modo soddisfacente nell'arco di tutta la stagione sportiva.

Art. 4 RUOLO DEI GIUDICI DI GARA INTERNAZIONALI

Il Responsabile Giudici di gara Nazionale presenterà annualmente per la ratifica, al Responsabile/Coordinatore del SdA Pallavolo la graduatoria dei Giudici di gara Nazionali per la nomina dei Giudici di gara Internazionali secondo i criteri contenuti al precedente Art. 2, comma 3, paragrafi 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 e 3.5.

Art. 5 CONGEDI

Il Responsabile Giudici di gara ai competenti livelli deve accordare, dietro motivata richiesta per un periodo non superiore ad una stagione sportiva congedi temporanei ai Giudici di gara in attività.

Art. 6 DIVISA DI GARA

La divisa del Giudice di gara della Uisp SdA Pallavolo deve essere uniformata su tutto il Territorio Nazionale. Essa è composta da:

- pantaloni lunghi e corti;
- felpa a manica lunga con colletto;
- maglietta polo con maniche corte.

Durante le manifestazioni nazionali in presenza di alte temperature sono previsti pantaloncini corti; in tal caso tutti i GdG dovranno indossare la stessa tipologia di divisa, salvo casi eccezionali autorizzati dal Responsabile dei Giudici di Gara Nazionale.

Il SdA Pallavolo Nazionale fornisce indicazioni specifiche in merito al colore dei citati capi di abbigliamento. Il giudice di gara è tenuto ad indossare scarpe ginniche adeguate all'ingresso sui campi da gioco.

Art. 7 INCOMPATIBILITÀ

L'esercizio della funzione di Giudice di gara è incompatibile quando si verifica che lo stesso è: Responsabile del SdA Pallavolo ai vari livelli; Il Responsabile dei Giudici di gara Nazionale può svolgere la propria attività a livello territoriale, regionale e interregionale; qualora un Giudice di gara ricopra qualsiasi carica all'interno di una Società Sportiva, non potrà essere designato a dirigere gare di campionato a cui partecipino squadre della relativa Società di appartenenza.

Art. 8 DOVERI DEI GIUDICI DI GARA
I Giudici di gara sono tenuti ad ottemperare ai seguenti doveri:

- osservare tutte le norme emanate dal Settore Giudici di gara ed ogni altra disposizione emanata dal presente Regolamento,
- osservare tutte le decisioni degli organismi dirigenti del SdA Pallavolo e quanto stabilito dallo Statuto UISP;
- dimostrare sempre e dovunque esemplare rettitudine sportiva;
- dirigere le gare ed assolvere agli incarichi per i quali vengono designati, salvo casi di giustificato impedimento o di forza maggiore;
- non rilasciare, in nessun caso, sia in pubblico che in privato, dichiarazioni relative a gare dirette o alle quali hanno assistito;
- partecipare attivamente alla vita associativa del SdA Pallavolo e dell'Associazione;
- partecipare ai momenti formativi specificatamente organizzati.

Art. 9 Decadenza
La qualifica di Giudice di gara decade per i seguenti motivi:

- dimissioni volontarie;
- non rinnovo della tessera associativa da parte del Giudice di gara;
- dimostrata e comprovata incapacità di assolvere le funzioni di Giudice di gara valutata dal Responsabile Giudici di gara competente;
- mancata partecipazione ai corsi d'aggiornamento;
- ingiustificata inattività (rifiuti reiterati alle designazioni);
- comportamento non conforme alle norme disposte dal Responsabile/Coordinatore del Settore e dal SdA Pallavolo;
- mancato rispetto al Titolo II dello Statuto Nazionale.

Il mancato utilizzo del Giudice di gara da parte del comitato di appartenenza, se non comprovato da adeguata sanzione e o provvedimento disciplinare, non è motivo di decadenza dello stesso dal ruolo di giudice.

Art. 10 SANZIONI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI
I Giudici di gara che si rendono responsabili della violazione dello Statuto UISP e del Regolamento della Tecnico Nazionale Pallavolo, sono punibili secondo la natura e la gravità dei fatti commessi:

- Richiamo scritto;
- Richiamo scritto con diffida;
- Sospensione dall'attività (max 3 mesi);
- Radiazione dall'albo competente.

Art. 11 COMPETENZE E PROCEDIMENTI DISCIPLINARI
Le sanzioni inerenti i comportamenti e le violazioni statutarie e regolamentari sono di pertinenza del Responsabile Giudici di Gara, con trasmissione e ratifica al competente Responsabile/Coordinatore di SdA ai vari livelli Tutte le sanzioni dovranno essere trasmesse, per conoscenza, ai Responsabili di SdA ai vari livelli; la sospensione dall'attività ha decorrenza immediata. Eventuali appelli dovranno essere presentati, entro sette giorni dalla comunicazione ufficiale al Responsabile di livello superiore e per conoscenza al Responsabile/Coordinatore di SdA Competente. Il Responsabile Giudici di Gara che ha emesso la sanzione, qualora si verifichi il caso di mancata ratifica da parte dell'Esecutivo del SdA Pallavolo di competenza, potrà avanzare appello al Responsabile di livello superiore.

SEZIONE II – SETTORE GIUDICI DI GARA DI PALLAVOLO SULLA SABBIA

Art. 12 ALBO GIUDICI DI GARA PALLAVOLO SULLA SABBIA
L'albo dei Giudici di gara di Pallavolo sulla sabbia è istituito all'interno del settore Giudici di gara.

Art. 13 ORDINAMENTO
Valgono le stesse condizioni dei Giudici di gara Indoor.

Art. 14 DIVISA DI GARA
La divisa di gara dei Giudici di gara di Pallavolo sulla sabbia è composta da:

- pantaloni corti;
- polo a maniche corte.

SEZIONE III – SETTORE ALLENATORI

Art. 15 ORDINAMENTO
Il Settore Allenatori è formato dagli iscritti all'Albo Formazione Uisp Nazionale Allenatori.

Art. 16 ATTRIBUZIONI
Fanno parte del Settore Nazionale Allenatori, tutti gli Allenatori iscritti all'Albo.

Art. 17 ALLENATORE
E' denominato Allenatore il dirigente preposto all'attività della disciplina sportiva. Per accedere a tale qualifica è necessario: essere in regola con quanto previsto dal regolamento Formazione Uisp ed essere in possesso della card Formazione.

Art. 18 RICONOSCIMENTO DI QUALIFICHE DI ALTRE ORGANIZZAZIONI SPORTIVE
La qualifica di allenatore rilasciata da altre organizzazioni è riconosciuta nel rispetto del Regolamento Nazionale Formazione Uisp.

Art. 19 TESSERAMENTO ALLENATORI
Tutti gli allenatori dovranno partecipare a seminari d'aggiornamento almeno ogni due anni.

REGOLAMENTO DI GIOCO

Definizione Regolamenti di Gioco
Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco.

E' fatto obbligo di rispetto del medesimo per tutte le competizioni organizzate dal SdA Pallavolo e tutti i partecipanti devono uniformarvisi.
I SdA territoriali, esclusivamente nell'ambito dell'attività locale, possono apportare parziali deroghe al presente regolamento, esclusivamente finalizzate ad una maggiore partecipazione di atleti.

Attività, Regolamenti di Gioco/Disciplina/Programmi tecnici
Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente il Settore di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:
- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

Caratteristiche del gioco
La pallavolo è uno sport giocato da due squadre su un terreno di gioco diviso da una rete. Sono disponibili diverse versioni del gioco, adattabili in base alle specifiche circostanze, per garantire a tutti la versatilità del gioco.
Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo opposto e di evitare che ciò avvenga sul proprio campo. La squadra ha a disposi zione tre tocchi per rinviare la palla (in aggiunta al tocco di muro).
La palla è messa in gioco con un servizio: inviata con un colpo dal giocatore al servizio sopra la rete verso gli avversari. L'azione continua fino a che la palla tocca il campo, è inviata fuori o una squadra non la rinvia correttamente.

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

PALLAVOLO

SEZIONE I - IL GIOCO
CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

REGOLA 1: AREA DI GIOCO

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

1.1 DIMENSIONI

Il terreno di gioco è un rettangolo di metri 18 per 9 (14 m x 9 m per under 11), 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.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme. Essa non deve presentare alcun pericolo di infortunio per i giocatori. E' vietato giocare su superfici rugose o scivolose.

1.2.2 Nelle palestre la superficie del terreno di gioco deve essere di colore chiaro. Il terreno di gioco può essere di colori diversi che differenzino la zona d'attacco dalla zona di difesa.

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

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore chiaro, che sia differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata.

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

1.3.3 LINEA CENTRALE
L'asse della linea centrale divide il terreno di gioco in due campi uguali di metri 9 per 9, (metri 9 di larghezza per 7 di profondità solo per il campionato under 11), comunque l'intera larghezza della linea appartiene egualmente ad entrambi i campi. Si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra.

1.3.4. LINEA D'ATTACCO
Su ogni campo una linea d'attacco, il cui margine posteriore è tracciato a 3 metri dall'asse della linea centrale, delimita la zona d'attacco (Regola 1.4.1).
Le linee d'attacco sono prolungate oltre le linee laterali con cinque tratti di 15 cm, larghi 5 cm, distanti 20 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di 1,75 metri.

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 margine posteriore della linea d'attacco.
La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee perimetrali fino al limite della zona libera.

1.4.2 ZONA DI SERVIZIO
La zona di servizio è l'area larga 9 metri situata oltre ciascuna linea di fondo.
Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm, tracciate a 20 cm dalla linea di fondo sul prolungamento delle linee laterali, entrambe incluse nella larghezza della zona. In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera.

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE
La zona di sostituzione è delimitata dal prolungamento delle due linee d'attacco fino all'altezza del tavolo del segnapunti.

1.4.4 ZONA DI RIMPIAZZO DEL LIBERO
La zona di rimpiazzo del Libero è la parte della zona libera dal lato delle panchine, delimitata dal prolungamento della linea d'attacco e dalla linea di fondo.

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

Le aree di riscaldamento, di dimensioni approssimative di metri 3 per 3, sono collocate agli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera, dove non ostruiscono la visuale degli spettatori o, in alternativa dietro la panchina, dove la tribuna inizi oltre 2,5 metri sopra la superficie di gioco.

Tale area non è obbligatoria ed in sua mancanza gli atleti riserve si potranno riscaldare dal lato della propria panchina, oltre la zona libera e la linea di fondo.

1.5 TEMPERATURA

La temperatura minima non può essere inferiore ai 10°C.

1.6 ILLUMINAZIONE

L'illuminazione non deve essere inferiore a 300 lux e deve essere compresa fra 300 e 1500 lux ad 1 metro dal suolo.

REGOLA 2: RETE E PALI

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 metri per gli uomini e di 2,24 metri per le donne.

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

2.1.3 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", la rete viene posta ad un'altezza di 2,30 metri

2.1.4 Nei campionati giovanili sotto riportati l'altezza della rete risulta essere la seguente

Under 11 maschile	2,10 metri	Under 11 femminile	2,10 metri
Under 12 maschile	2,15 metri	Under 12 femminile	2,15 metri
Under 13 maschile	2,20 metri	Under 13 femminile	2,15 metri
Under 14 maschile	2,24 metri	Under 14 femminile	2,15 metri
Under 15 maschile	2,35 metri	Under 15 femminile	2,20 metri
Under 16 maschile	2,35 metri	Under 16 femminile	2,24 metri

2.2 STRUTTURA

La rete misura 1 metro di larghezza (+- 3 cm) e da 9,50 a 10 metri di lunghezza (con la rete da 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale), ed è fatta di maglie quadrate nere di 10 cm di lato (è ammessa anche con maglie quadrate di 5 cm di lato).

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa.

All'interno di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore. Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale larga cm 5, simile a quella superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.

2.3 BANDE LATERALI

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

2.4 ANTENNE

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 (Regola 10.1.1).

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,5 – 1 metro oltre le linee laterali. Sono alti 2,55 metri, preferibilmente regolabili.

2.5.2 Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi. Non devono essere presenti cause di pericolo o di impedimenti e devono avere delle protezioni di sicurezza.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono le seguenti:

a) un seggiolone per il primo Giudice di gara, posto in posizione centrale rispetto al campo e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere Giudice di gara di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 – 70 cm al di sopra del bordo superiore della rete;
b) un tavolo con sedie per il segnapunti e l'assistente segnapunti;
c) le panche per le riserve e gli altri componenti delle squadre (13 persone);
d) l'asta graduata di misurazione dell'altezza della rete;
e) il tabellone segnapunti;
f) un porta palloni a 5 posizioni, nel caso la gara si giochi con il sistema dei tre palloni;
g) manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni;
h) rete di riserva;
i) antenne di riserva;
j) impianto acustico/visivo per le richieste delle interruzioni regolamentari, ove previsto.

REGOLA 3: PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico con all'interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.
Il suo colore può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori.
La sua circonferenza deve essere di 65 – 67 cm ed il suo peso di 260 – 280 grammi. La sua pressione interna deve essere da 0,300 a 0,325 Kg/cmq.

3.1.1 Per i campionati giovanili U11, U12 e U13 si dovranno utilizzare i palloni tipo "school salvo accordi diversi tra le squadre.

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

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

CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI

REGOLA 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Un squadra si compone di un massimo di quattordici giocatori/trici, compreso due con funzione da libero più:

- tre dirigenti, tra i quali un allenatore e un vice-allenatore;
- un medico e un massaggiatore.

4.1.1.1 Qualora la squadra presenti un elenco con due giocatori/trici con la qualifica di LIBERO, ha la facoltà di inserire in tale elenco 12 giocatori/trici con un massimo di quattordici atleti/e;

4.1.1.2 Qualora la squadra presenti un elenco con un giocatore/trice con la qualifica di LIBERO ha la facoltà di inserire in tale elenco 12 giocatori/trici con un massimo di tredici atleti/e, compreso il libero;

4.1.1.3 Per le categorie dove non sia prevista od ammessa la qualifica di LIBERO (Under 11, 12, 13), la squadra ha la facoltà di presentare un elenco con un massimo di quattordici giocatori/trici.

4.1.1.4 Nei campionati di categoria giovanili è consentito l'utilizzo in campo di giocatori di sesso diverso, nel numero massimo sotto riportato, a seconda della categoria.

Campionato Under 11	massimo 3 atleti
Campionato Under 12	massimo 2 atleti
Campionato Under 13	massimo 1 atleta

4.1.1.5 Nei campionati di categoria giovanili è consentito iscrivere a referto fino a tre atleti/e aventi età maggiore a quella prevista per il campionato di riferimento ma non eccedente l'anno superiore a quello di riferimento del campionato stesso (entro il 31 agosto di ogni anno). Detti atleti acquisiscono la definizione di "Fuori Quota" e devono essere dello stesso sesso del campionato di riferimento.

4.1.1.6 Nel caso la squadra utilizzi atleti "Fuori Quota", ne è ammesso l'impiego effettivo di uno solo in gioco.

Qualora la squadra intenda designare un giocatore "Fuori Quota" quale Libero, ciò precluderà la possibilità di schierare in gioco un altro giocatore "Fuori Quota" per tutta la durata della gara, anche se poi

la squadra non schieri effettivamente il Libero in gioco; è possibile designare entrambi i Libero ricorrendo all'utilizzo di atleti "Fuori Quota".

4.1.1.7 L'errato utilizzo in gioco degli atleti di sesso diverso e degli atleti "Fuori Quota" a tutti gli effetti verrà sanzionato in analogia a quanto prevedono le regole di gioco rispetto all'errore di formazione (regola 7.3) o ad una sostituzione irregolare (regola 15.9.2), a seconda del momento in cui si concretizza la situazione.

4.1.1.8 L'errato utilizzo, qualora non tempestivamente ravvisato dai giudici di gara durante lo svolgimento della stessa, sempre secondo quanto previsto dalle regole di gioco, comporterà la perdita dell'incontro con il peggior punteggio

4.1.2 Uno dei giocatori è il capitano della squadra che deve essere indicato sul referto di gara.

4.1.3 Soltanto i giocatori iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara, debitamente firmata dal dirigente ed in sua assenza, dall'allenatore e dal capitano la composizione della squadra non può più essere modificata.

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

4.2.1 I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento (Regola 1.4.5).
Il dirigente e gli altri tesserati devono stare seduti sulla panchina, mentre l'assistente allenatore può alzarsi temporaneamente.
L'allenatore può stare seduto sulla panchina, ma egli può anche stare in piedi.
Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, fuori della zona libera, posizionate dal prolungamento della linea di attacco dove è possibile.

4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a entrare nell'area di gioco, a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (Regola 4.1.1 e 7.2)

4.2.3 I giocatori non in campo possono riscaldarsi senza palla come segue:
4.2.3.1 durante il gioco, nell'area di riscaldamento (Regola 1.4.5)
4.2.3.2 durante i tempi di riposo, nella zona libera dietro il proprio campo di gioco.

4.2.4 Negli intervalli tra i set, i giocatori possono utilizzare la palla per riscaldarsi nella zona libera.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia, di pantaloncini, di calzini e di scarpe sportive.

4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie e pantaloncini (la divisa) devono essere uniformi (ad eccezione del LIBERO) e puliti per tutta la squadra.

4.3.2 Le scarpe debbono essere leggere e flessibili, con suole in gomma o in materiale composito, senza tacco.

4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 99 in tutti i campionati territoriali, regionali e nazionali.
4.3.3.1 I numeri devono essere posti sulla maglia al centro del petto e del dorso. Il colore e la brillantezza devono contrastare con quelli delle maglie.
4.3.3.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sul petto e di 20 cm sul dorso. Il nastro con cui vengono formati i numeri deve avere una larghezza di almeno 2cm.

4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di cm 8 X 2, posto sotto il numero del petto.

4.3.5 E' vietato indossare divise di colore diverso da quello degli altri giocatori, ad eccezione del LIBERO, e/o senza i numeri ufficiali (Regola 19.2).

4.3 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il primo giudice di gara può autorizzare uno o più giocatori:

4.4.1 a giocare senza scarpe,

4.4.2 a cambiare le divise umide o danneggiate tra un set e l'altro o dopo la sostituzione dell'atleta, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero;

4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano per tutta la squadra dello stesso colore e modello (ad eccezione del LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.

4.4 OGGETTI VIETATI

4.5.1 E' vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.

4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o "lenti a contatto" a loro rischio.

4.5.3 Bendaggi compressivi e imbottiture (attrezzature imbottite di protezione dagli infortuni) possono essere indossati per protezione o supporto ed è consigliabile che siano dello stesso colore tra i giocatori della stessa squadra.

REGOLA 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

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

Nei campionati giovanili deve esserci sempre una persona a referto maggiorenne, se è oggetto di espulsione/squalifica o si allontana dall'impianto, la gara non può proseguire.

5.1 CAPITANO

5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra firma il referto e rappresenta la sua squadra al sorteggio.

5.1.2 DURANTE LA GARA e finché è sul terreno di gioco, il capitano della squadra esplica le funzioni di **capitano in gioco**. Quando il capitano della squadra non è sul terreno di gioco, l'allenatore o lui stesso devono designare un altro giocatore in campo che assuma le funzioni di "capitano in gioco".
Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando viene sostituito/rimpiazzato o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.
Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con i giudici di gara:

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sull'applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e anche per sottoporre le richieste o le domande formulate dai suoi compagni di squadra.
Se le spiegazioni non lo soddisfano, il capitano in gioco può esprimere immediatamente il suo disaccordo solo al primo Giudice di gara, da registrare immediatamente sul referto, riservandosi il diritto di confermare tale istanza al termine della gara, per iscritto (Regola 23.2.4);

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:
a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento;
b) a verificare le posizioni delle squadre;
c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc

5.1.2.3 in assenza dell'allenatore, sempre che la squadra non abbia un assistente allenatore che ne abbia assunto le funzioni, per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni (Regola 15.3.1).

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra:

5.1.3.1 ringrazia i giudici di gara;

5.1.3.2 quando è stata preannunciato, a tempo debito, un disaccordo al primo giudice di gara, può confermare sul referto un'istanza relativa all'applicazione o interpretazione delle Regole da parte dei giudici di gara (Regola 5.1.2.1).

5.2 ALLENATORE

5.2.1 Per tutta la gara l'allenatore conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il secondo giudice di gara se presente.

5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto (riquadro squadre), che poi sottoscrive.

5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:

5.2.3.1 prima di ogni set consegna al secondo giudice di gara o al primo giudice di gara (in assenza del secondo giudice di gara) il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato;

5.2.3.2 siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi;

5.2.3.3 richiede i tempi di riposo e le sostituzioni;

5.2.3.4 può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in gioco. L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all'area di riscaldamento, se situata presso l'angolo dell'area di gioco, senza disturbare o ritardare il gioco. Nel caso l'area di riscaldamento fosse situata dietro la panchina, l'allenatore potrà muoversi dal prolungamento della linea di attacco alla fine del proprio campo, ma senza ostruire la visuale dei giudici di gara.

5.3 ASSISTENTE ALLENATORE

5.3.1 L'assistente allenatore siede sulla panchina senza diritto di intervento.

5.3.2 Se l'allenatore deve abbandonare la propria squadra per qualsiasi ragione, compresa una sanzione, ma escludendo l'entrata in campo come giocatore, egli assume le sue funzioni per la durata dell'assenza, previa autorizzazione del primo giudice di gara, su richiesta del capitano in gioco.

CAPITOLO TERZO – FORMULA DEL GIOCO

REGOLA 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 PUNTO

Una squadra conquista un punto:

6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo avverso;

6.1.1.2 quando la squadra avversa commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra avversa riceve una "penalizzazione".

6.1.2 FALLO DI GIOCO

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

6.1.2.1 se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo è sanzionato.

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

6.1.3 AZIONE DI GIOCO E AZIONE DI GIOCO COMPLETATA

Un'azione di gioco è la sequenza di scambi dal momento del colpo di servizio da parte del giocatore al servizio fino a che la palla è "fuori gioco". Un'azione di gioco completata è la sequenza di scambi che assegna un punto. Questo comprende l'assegnazione di una penalizzazione e la perdita del servizio a causa della sua mancata esecuzione entro il tempo limite di 8 secondi.

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

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

6.2 VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 5° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno due punti.

In caso di 24 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (26 - 24, 27 - 25,……)

6.3 VINCERE LA GARA

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

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

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0 – 3 per la gara e 0 – 25 per ogni set.

6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla regola 6.4.1.

6.4.3 Una squadra dichiarata incompleta per il set o per la gara (Regola 7.3.1), 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.

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

Prima della gara, il primo giudice di gara effettua il sorteggio per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set.

Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre.

7.1.2 Il vincente al sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio,

oppure
7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.
Il perdente ottiene la restante alternativa.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a loro esclusiva disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 10 minuti insieme a rete.

7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 5 minuti ciascuna, in accordo con la Regola.

7.2.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che deve effettuare il primo servizio si riscalda per prima a rete (Regola 7.1.2.1).

7.3 FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra.
La formazione iniziale stabilisce l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Questo ordine deve essere mantenuto per tutto il set.

7.3.1.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", in gioco devono essere sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile.

7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve consegnare al secondo giudice di gara o al primo Giudice di gara il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato senza indicare il numero del libero.

7.3.3 I giocatori non inclusi nella formazione iniziale sono le riserve per quel set (eccetto per i Libero).

7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato al secondo giudice di gara o al primo Giudice di gara, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.

7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue:

7.3.5.1 quando la discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione;

7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni;

7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, mostrando il corrispondente gesto ufficiale, da registrare sul referto.
Se la discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta formazione. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo, dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati. I punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente.

7.3.5.4 Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato nella lista dei giocatori a referto, i punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-25, se necessario) conseguiti dal momento in cui il giocatore non registrato è entrato in campo e deve consegnare un tagliando della formazione corretto, facendo entrare in campo un nuovo giocatore registrato a referto al posto di quello non registrato.

7.4 POSIZIONI

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

7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

7.4.1.1 i tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli "avanti" ed occupano le posizioni 4 (avanti-sinistro), 3 (avanti-centro) e 2 (avanti-destro);

7.4.1.2 gli altri tre sono i "difensori" occupanti le posizioni 5 (difensore-sinistro), 6 (difensore-centro) e 1 (difensore-destro).

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

7.4.2.1 ciascun giocatore "difensore" deve essere posizionato più distante dalla linea centrale del proprio corrispondente "avanti".

7.4.2.2 i giocatori "avanti" e quelli "difensori", rispettivamente, devono posizionarsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.

7.4.3 Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto dei loro piedi con il terreno (l'ultimo contatto con il terreno fissa la posizione del giocatore) come segue:

7.4.3.1 ogni giocatore difensore deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più distante dalla linea centrale del piede più avanzato del corrispondente avanti;

7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi più distanti dalla linea laterale destra (sinistra) degli altri giocatori della propria linea.

7.4.4 Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul proprio campo e nella zona libera.

7.5 FALLO DI POSIZIONE

7.5.1 La squadra commette un fallo di posizione se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio (Regole 7.3 e 7.4). Quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare e il gioco riprende, questo è considerato come un fallo di posizione con le conseguenze di una sostituzione irregolare.

7.5.2 Se il giocatore al servizio commette un fallo di esecuzione del servizio (Regole 12.4 e 12.7.1), il suo fallo prevale su quello eventuale di posizione.

7.5.3 Se il servizio diviene falloso dopo l'esecuzione (Regola 12.7.2), è il fallo di posizione che deve essere sanzionato.

7.5.4 Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze:

7.5.4.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria (regola 6.1.3);

7.5.4.2 le posizioni dei giocatori devono essere corrette (Regola 7.3 e 7.4).

7.6 ROTAZIONE

7.6.1 L'ordine di rotazione è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set.

7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori devono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in posizione 1 si porta in posizione 6, ecc.

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

7.7.1 Si determina un fallo di rotazione quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione. Ciò comporta le seguenti conseguenze, nell'ordine:

7.7.1.1 il segnapunti ferma il gioco agitando un braccio o richiamando l'attenzione del secondo Giudice di gara o del primo Giudice di gara in assenza del secondo; la squadra avversaria guadagna un punto ed il servizio seguente; se il fallo di rotazione è rilevato solo dopo il completamento dell'azione iniziata con esso, alla squadra avversaria viene attribuito un unico punto, indipendentemente dall'esito dell'azione;

7.7.1.2 l'ordine di rotazione viene rettificato.

7.7.2 Inoltre, il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore devono essere annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento dei punti ed un punto ed il servizio all'avversaria è la sola sanzione da adottare.

CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO

REGOLA 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

La palla è "in gioco" dal momento del colpo di servizio autorizzato dal primo giudice di gara.

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

La palla è "fuori gioco" nel momento del fallo che è fischiato da uno dei giudici di gara; in assenza di un fallo, al momento del fischio.

8.3 PALLA "DENTRO"

La palla è "dentro" se, in un qualsiasi istante del suo contatto con il suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali (Regola 1.3.2).

8.4 PALLA "FUORI"

La palla è "fuori" quando:

8.4.1 tutte le parti della palla che vengono a contatto con il suolo sono completamente fuori dalle linee perimetrali;

8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;

8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;

8.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.2;

8.4.5 attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete.

REGOLA 9: GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la propria zona libera e sopra al tavolo del segnapunti, per tutta la sua estensione.

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un tocco è qualsiasi contatto della palla con un giocatore in gioco.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre a quello del muro, Regola 14.4.1), per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di "quattro tocchi".

9.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regole 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).

9.1.2 TOCCHI SIMULTANEI

Due o tre giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

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

Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione tra giocatori non costituisce fallo.

9.1.2.2 Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi.

Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.

9.1.2.3 Se il tocco simultaneo di due avversari al di sopra della rete causa un contatto prolungato con la palla, il gioco continua anche se il contatto termina nello spazio avverso.

9.1.3 TOCCO AGEVOLATO

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

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, superamento della linea centrale, ecc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un compagno di squadra.

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

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

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

Eccezioni:

9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione (Regole 14.1.1 e 14.2);

9.2.3.2 al primo tocco di squadra (Regole 9.1 e 14.4.1), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione.

9.2.3.3 al secondo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente le mani di un giocatore in palleggio con le mani rivolte verso l'alto nonché posizionate simmetricamente rispetto all'asse del corpo, purché la traiettoria della palla non sia intenzionalmente diretta verso il campo avversario solo per i campionati dall'under 12 all'under 18.

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI; una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (Regola 9.1) nel campo avverso.
9.3.2 TOCCO AGEVOLATO un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla entro l'area di gioco(Regola 9.1.3).
9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco (Regola 9.2.2).
9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo (Regola 9.2.3).

REGOLA 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio (Figura 5).
Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:
10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete;
10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
10.1.1.3 superiormente dal soffitto.
10.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro il numero di tocchi previsti per la squadra, a condizione che:
10.1.2.1 non sia toccato il campo opposto dal giocatore in recupero;
10.1.2.2 la palla quando é rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.
La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
10.1.3 La palla che si dirige verso il campo opposto nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete (Regola 10.1.1), la palla può toccarla.

10.3 PALLA IN RETE

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

REGOLA 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

11.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima dell'ultimo colpo d'attacco (Regola 14.3).
11.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla sia iniziato nel proprio spazio di gioco e che la palla non sia fermata o lanciata.

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

11.2.1 E' permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
11.2.2 La penetrazione nel campo avverso oltre la linea centrale:
11.2.2.1 è permesso toccare il campo avverso con il/i piede/i, a condizione che una parte del/i piede/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa e che tale azione non interferisca con il gioco avversario;
11.2.2.2 è permesso toccare il campo avverso con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, a condizione che ciò non interferisca con il gioco avversario.
11.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco (Regola 8.2).
11.2.4 I giocatori possono penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferiscano con il gioco avverso.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

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

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima del colpo d'attacco avversario (Regola 11.1.1).
11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio avverso sotto la rete (Regola 11.2.1).
11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra/no completamente nel campo avverso (Regola 11.2.2.2).
11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco (Regola 11.3.1, 11.3.2), tra l'altro:

- toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
- usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;
- avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
- compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;
- afferrando o trattenendo la rete

Qualsiasi giocatore nei pressi della palla quando viene giocata, o che tentano di giocarla, sono considerati nell'azione di giocare la palla, anche se effettivamente non la toccano.
Tuttavia, toccare la rete all'esterno di un'antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la Regola 9.1.3).

REGOLA 12: SERVIZIO

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

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

12.1.1 Il primo servizio del primo e del 5° set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio (Regola 7.1).
12.1.2 Gli altri set iniziano con il servizio della squadra che non lo aveva effettuato per prima nel set precedente.

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio registrato sul tagliando della formazione iniziale (Regola 7.3.1 e 7.3.2).
12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è determinato come segue:
12.2.2.1 quando la squadra al servizio vince l'azione, il giocatore (o il suo sostituto) che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
12.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire e deve ruotare prima di servire (Regola 7.6.2). Il servizio sarà eseguito dal giocatore che passa dalla posizione di avanti destro a quella di difensore destro.

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo giudice di gara autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla.

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

12.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i.
12.4.2 E' permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. E' permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.
12.4.3 Al momento del colpo di servizio o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore al servizio non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Dopo il colpo, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.
12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo giudice di gara.
12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio del giudice di gara è annullato e deve essere ripetuto.

12.4.6 Nei campionati giovanili delle categorie Under 12 e 13 il servizio deve essere effettuato con movimento del braccio, per colpire la palla, dal basso verso l'alto, affinché dopo il colpo stesso, la traiettoria del pallone risulti inizialmente (appena uscita dal colpo dell'atleta) in ascesa e avere una traiettoria che disegni una parabola fino al campo avverso; la palla comunque non deve mai essere tesa e deve essere sempre colpita sotto la spalla dell'atleta.

12.5 VELO

12.5.1 Gli atleti della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il colpo di servizio e la traiettoria della palla per mezzo di un velo individuale o collettivo.

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettua/no un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o stanno raggruppati in modo tale da nascondere sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla finché questa raggiunge il piano verticale della rete. Nel caso uno dei due sia visibile dalla squadra in ricezione, il velo non si configura.

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio.
I seguenti falli causano un cambio del servizio, anche se la squadra avversaria è in fallo di posizione (Regola 12.7.1).
Il giocatore al servizio:
12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio (Regola 12.2);
12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (Regola 12.4).

12.6.2 Falli dopo colpo di servizio.
Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso (a meno che un giocatore sia in fallo di posizione) se la palla (Regola 12.7.2):
12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio (Regole 8.4.4, 8.4.5 e 10.1.1);
12.6.2.2 va "fuori" (Regola 8.4);
12.6.2.3 passa al di sopra di un velo (Regola 12.5).

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

12.7.1 Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del colpo di servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra avversaria è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che viene sanzionato.

12.7.2 Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato

REGOLA 13: ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

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

13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se la palla è colpita nettamente e non è fermata o lanciata.

13.1.3 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla sia iniziato entro il proprio spazio di gioco (eccezione Regole 13.2.4 e 13.3.6).

13.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza da dietro la zona di attacco:
13.2.2.1 al momento del salto, il suo piede/i non deve/ono toccare o avere superato la linea di attacco;
13.2.2.2 dopo il colpo, egli può cadere nella zona di attacco.

13.2.3 Un difensore può anche completare un attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete (Figura 7).

13.2.4 Nessun giocatore può completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

13.3 FALLI DI ATTACCO

13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario (Regola 13.2.1);
13.3.2 Un giocatore invia la palla "fuori";
13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona di attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 13.2.3);
13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 13.2.4);
13.3.5 Un Libero completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 19.3.1.2);
13.3.6 Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco (Regola 19.3.1.4).

REGOLA 14: MURO

14.1 IL MURARE

14.1.1 Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori "avanti" è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

14.1.2 TENTATIVO DI MURO

Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.

14.1.3 MURO EFFETTIVO

Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro (Figura 8).

14.1.4 MURO COLLETTIVO

Un muro collettivo è eseguito da due o tre giocatori vicini fra loro e diviene effettivo quando uno di loro tocca la palla.

14.2 TOCCO DI MURO

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso di un'unica azione.

14.3 MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

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

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto del muro con la palla non è conteggiato come un tocco di squadra (Regola 9.1). Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.
14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro.

14.5 MURARE IL SERVIZIO

E' vietato murare la palla del servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima del colpo di attacco avversario (Regola 14.3).
14.6.2 Un difensore o il Libero effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo (Regole 14.1.3 e 19.3.1.3).
14.6.3 Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avverso (Regola 14.5).
14.6.4 Il muro invia la palla "fuori" (Regola 8.4).
14.6.5 Il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.
14.6.6 Il Libero esegue un tentativo di muro, individuale o collettivo.

CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Una interruzione è il tempo tra un'azione di gioco completata e il fischio del primo giudice di gara che autorizza il servizio successivo.

Le sole interruzioni regolamentari di gioco sono i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori.

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di due tempi di riposo e sei sostituzioni di giocatori per set.

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.2.1 La richiesta di uno o due tempi di riposo e una richiesta di sostituzione di una qualunque delle squadre possono succedersi all'interno della stessa interruzione.

15.2.2 Tuttavia, una squadra non può porre richieste consecutive di sostituzione nella stessa interruzione. Due o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente all'interno della stessa richiesta

15.2.3 Ci deve essere un'azione di gioco completata tra due distinte richieste di sostituzione della stessa squadra (fanno eccezione le sostituzioni forzate dovute a infortunio, espulsione o squalifica).

15.2.4 Non è permesso richiedere qualsiasi interruzione regolamentare di gioco da parte della stessa squadra, dopo aver avuto una richiesta respinta e sanzionata con un avvertimento per ritardo di gioco nel corso della stessa interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata).

15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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

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

15.3.3 Non è consentito richiedere un tempo di Riposo prima di un'azione di gioco completata.

15.4 TEMPI DI RIPOSO

15.4.1 La richiesta di un tempo di riposo è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. La durata dei tempi di riposo richiesti è di 30 secondi.

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

15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI (per il Libero vedere le Regole 19.3.2 e 19.3.3)

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

15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco può essere accompagnata dall'allenatore (o capitano in gioco) che mostra il gesto ufficiale.

15.6 LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI

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

15.6.2 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore.

15.6.3 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", le sostituzioni devono avvenire garantendo che in gioco siano presenti massimo tre giocatori di sesso maschile compreso i libero (maschio) e tre di sesso femminile o due giocatori di sesso maschile e massimo quattro giocatrici di sesso femminile.

15.6.3.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista" in caso di sostituzione singola, il giocatore di sesso maschile che entra in gioco dovrà essere dello stesso sesso di quello che esce mentre la giocatrice di sesso femminile che entra in gioco potrà sostituire anche un giocatore di sesso diverso.

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione del Libero), che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia o espulsione/squalifica, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una sostituzione eccezionale, oltre le limitazioni della Regola 15.6.

Per sostituzione eccezionale si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio/malattia/espulsione/squalifica (ad eccezione del Libero, del secondo Libero o del giocatore

rimpiazzato da questi) può sostituire l'infortunato. Il giocatore infortunato/malato/espulso/squalificato, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.
Una sostituzione eccezionale non deve essere conteggiata, in ogni caso, come una sostituzione regolamentare, ma deve essere registrata a referto come parte del totale delle sostituzioni del set e della gara.

15.7.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile.

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore "espulso" o "squalificato" (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra ha il diritto di effettuare una sostituzione eccezionale. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata incompleta.

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

15.9.1 Una sostituzione è irregolare se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7), o se vede coinvolto un giocatore non registrato a referto.

15.9.2 Quando una squadra ha effettuato una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura:

- 15.9.2.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario (Regola 6.1.3);
- 15.9.2.2 la sostituzione deve essere rettificata;
- 15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore commesso sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione (Regola 1.4.3 – Figura 1).

15.10.2 Una sostituzione deve durare solo il tempo necessario alla sua registrazione sul referto e all'entrata e uscita dal campo dei giocatori.

15.10.3a L'effettiva richiesta di sostituzione si origina al momento dell'ingresso del/dei giocatore/i subentrante/i nella zona di sostituzione, pronto/i a giocare, durante un'interruzione. L'allenatore non deve mostrare il gesto ufficiale a meno che la sostituzione non sia dovuta ad infortunio o sia prima dell'inizio del set.

15.10.3b Se il giocatore non è pronto al momento della richiesta, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco.

15.10.3c La richiesta di sostituzione è rilevata dal secondo giudice di gara (dal primo Giudice di gara se non presente il secondo) usando il fischio; lo stesso giudice di gara autorizza la sostituzione.

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

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 E' improprio richiedere una interruzione regolamentare di gioco:

- 15.11.1.1 nel corso di un'azione di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio;
- 15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato;
- 15.11.1.3 per una seconda richiesta di sostituzione della stessa squadra durante la medesima interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata), eccetto il caso di infortunio/malattia/espulsione/squalifica di un atleta in gioco;
- 15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso (Regola 15.1).

15.11.2 La prima richiesta impropria di una squadra che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto, senza altre conseguenze.

15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco.

REGOLA 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

16.1.1 ritardare una interruzione regolamentare di gioco (Regola 15.4 e 15.10.2);
16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
16.1.3 richiedere una sostituzione irregolare (Regola 15.9);
16.1.4 ripetere una richiesta impropria (Regola 15.11.3);
16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

16.2.1 Le sanzioni di "avvertimento per ritardo" e di "penalizzazione per ritardo" sono riferite alla squadra.
16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara.
16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
16.2.2 Il primo ritardo di un componente di una squadra nella gara è sanzionato con un avvertimento per ritardo.
16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituiscono fallo e sono sanzionati con la penalizzazione per ritardo: un punto e servizio all'avversario (Regola 6.1.3).
16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

REGOLA 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO O MALATTIA

17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, il giudice di gara deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. L'azione è rigiocata (Regola 6.1.3).
17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (Regole 15.6 e 15.7), è concesso un tempo di recupero di 3 minuti, ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara.
Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta (Regole 6.4.3 e 7.3.1).

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

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

REGOLA 18: INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

Un intervallo è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli hanno una durata di tre minuti.
Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara.

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

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

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

18.2.2 Nel set decisivo, quando la squadra al comando raggiunge gli 8 punti, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse.
Se il cambio non viene effettuato quando la squadra al comando raggiunge gli 8 punti, si deve effettuare nel momento in cui l'errore viene segnalato; i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

CAPITOLO SESTO – IL GIOCATORE "LIBERO"

REGOLA 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL LIBERO

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti uno o due specialista/i difensore/i: i "Libero".

19.1.2 Il/I Libero deve/ono essere registrato/i sul referto nelle speciali righe a loro riservate. (sempre il primo libero (L1) deve essere trascritto sul riquadro SQUADRE del referto).
L'allenatore deve indicare nella lista atleti/distinta atleti chi fa le funzione del primo libero e del secondo libero con le sigle L1 e L2 a fianco del numero.

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

19.1.4 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti uno specialista per sesso come difensore "Libero"; in alternativa la squadra può designare due specialisti Libero dello stesso sesso.

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I Libero devono indossare una uniforme (o giacca/canotta per il Libero ridesignato), che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. La divisa deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra. Entrambi i Libero possono indossare una divisa differente l'uno dall'altro e dal resto della squadra.
Le divise dei Libero devono essere numerate come il resto della squadra.

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

19.3.1 LE AZIONI DI GIOCO

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

19.3.1.2 La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione (includendo terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare.

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

19.3.2 RIMPIAZZI DEI LIBERO

19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il Libero non sono conteggiati come sostituzioni.
Essi sono illimitati, ma ci deve essere un'azione completata tra due rimpiazzi del Libero (a meno che non ci sia una rotazione forzata alla posizione 4, per penalizzazione, del Libero attivo o questi diventa inabile a giocare, rendendo l'azione non completata).

19.3.2.2 L'atleta regolarmente rilevato può rimpiazzare ed essere rimpiazzato da uno qualsiasi dei Libero. Il Libero attivo può essere rimpiazzato soltanto dallo stesso atleta che era stato da lui precedentemente rilevato o dal secondo Libero.

19.3.2.3 Prima dell'inizio di ogni set, il Libero non può entrare in campo fino a che il secondo giudice di gara se presente o il primo Giudice di gara non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei giocatori in campo. Pertanto è obbligo che il libero sia nei pressi della zona di rimpiazzo, anche se non deve rimpiazzare subito

il giocatore in campo (ad esempio chi deve rimpiazzare è al servizio), per essere autorizzato dal Giudice di gara.

19.3.2.4 Gli altri rimpiazzi del Libero devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio.

19.3.2.5 Un rimpiazzo effettuato dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato; tuttavia al termine dell'azione il capitano in gioco deve essere informato che ciò non è permesso e che la ripetizione sarà oggetto della sanzione di Ritardo di gioco.

19.3.2.6 Ogni susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata interruzione del gioco e alla sanzione di un "ritardo di gioco". La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.

19.3.2.7 Il Libero ed il giocatore da lui rimpiazzato, devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di rimpiazzo del Libero".

19.3.2.8 Tutti i rimpiazzi del Libero devono essere registrati sul referto di gara.

19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del Libero può avvenire (tra l'altro):

- Quando non vi è una azione di gioco completata tra susseguenti rimpiazzi del Libero;
- quando il Libero è rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo Libero o da quello da lui rimpiazzato.
- Un rimpiazzo irregolare del Libero deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare:
- se il rimpiazzo irregolare è rilevato prima dell'inizio dell'azione seguente, deve essere corretto dai giudici di gara e la squadra deve essere sanzionata per "ritardo di gioco";
- se invece viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare.

19.3.2.10 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", il libero deve rimpiazzare soltanto un giocatore di uguale sesso.

19.3.2.11 E' consentita in gioco la presenza di un solo Libero per squadra.

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO

19.4.1 Un Libero diviene inabile a giocare se si infortuna, si ammala, viene espulso o squalificato.

Un Libero può essere dichiarato inabile a giocare per qualsiasi ragione dall'allenatore o, in sua assenza, dall'assistente allenatore o dal capitano in gioco.

19.4.2 Squadra con un Libero

19.4.2.1 Quando un solo Libero è disponibile per una squadra secondo la Regola 19.4.1, o la squadra ne ha registrato solo uno a referto, e questo Libero diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore (oppure dall'assistente allenatore o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente), può ridesignare come Libero, per il resto della gara, qualsiasi altro giocatore (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.

19.4.2.2 Se il Libero attivo diventa inabile a giocare, può essere rimpiazzato dal giocatore che aveva rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal Libero ridesignato.
Tuttavia, un Libero che è stato oggetto di ridesignazione non può rientrare in gioco per il resto della gara.
Se il Libero non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può essere ugualmente oggetto di ridesignazione. Il Libero dichiarato inabile a giocare non può rientrare in gioco per il resto della gara.

19.4.2.3 L'allenatore oppure l'assistente allenatore, o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente, contatta il secondo giudice di gara se presente o il primo Giudice di gara per informarlo della ridesignazione.

19.4.2.4 Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse.

19.4.2.5 Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come Libero, ciò è permesso.

19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del Libero, il numero del giocatore ridesignato deve essere registrato sul referto nello spazio "osservazioni".

19.4.2.7 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", se una squadra ha designato nella lista degli atleti un solo specialista come difensore Libero e questi viene dichiarato inabile a giocare, è concessa la ridesignazione del Libero anche se non dello stesso sesso di quello dichiarato inabile.

19.4.3 Squadra con due Libero

19.4.3.1 Quando una squadra ha registrato a referto due Libero, ma uno diventa inabile a giocare, la squadra ha diritto di giocare con un solo Libero. Nessuna ridesignazione sarà concessa, a meno che il Libero rimanente sia inabile a continuare a giocare per la gara.

19.4.3.2 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", nel caso si verifichi il caso sopra riportato, è concessa la ridesignazione del Libero anche se non dello stesso sesso di quello dichiarato inabile.

19.4.3.3 Nelle competizioni giovanili, ove si verifichi quanto riportato al punto 19.4.3.1 ed il ruolo del Libero sia ricoperto da un giocatore "Fuori Quota", nel caso sia presente in panchina un altro atleta "Fuori Quota", anche quest'ultimo può essere ridesignato quale Libero.

19.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

19.5.1 Se il Libero è espulso o squalificato può essere rimpiazzato direttamente dal secondo Libero della squadra. Se la squadra dispone di un solo Libero, ha il diritto di effettuare la ridesignazione.

19.5.1.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", è concessa la ridesignazione del Libero anche se non dello stesso sesso di quello dichiarato inabile.

19.5.1.2 Nelle competizioni giovanili, ove si verifichi quanto riportato al punto 19.5.1 ed il ruolo del Libero sia ricoperto da un giocatore "Fuori Quota", nel caso sia presente in panchina un altro atleta "Fuori Quota", anche quest'ultimo può essere ridesignato quale Libero.

CAPITOLO SETTIMO – COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

REGOLA 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.1.1 I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco ed uniformarvisi.

20.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali con sportività, senza discuterle. In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco.

20.1.3 I partecipanti devono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni dei giudici di gara o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair-play, non solo nei confronti dei giudici di gara, ma anche verso tutti gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.

20.2.2 E' permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (Regola 5.2.3.4).

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una lieve condotta scorretta non è soggetta a sanzioni. E' compito del primo giudice di gara prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile. Questo avviene in due fasi:

- fase 1: assegnando un avvertimento verbale tramite il capitano in gioco;
- fase 2: esibendo un cartellino giallo all'indirizzo del componente la squadra interessato.

Questo avvertimento ufficiale non è una sanzione ma un simbolo che tale componente – e per estensione la sua squadra – ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara.
E' registrato a referto, ma non ha conseguenze immediate.

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

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

21.2.1 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.

21.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori, od ogni atto che esprima disprezzo.

21.2.3 Aggressione: attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo giudice di gara, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: penalizzazione, espulsione o squalifica.

21.3.1 PENALIZZAZIONE

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto e il servizio alla squadra avversaria.

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non può partecipare al resto del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve recarsi nello spogliatoio della squadra fino al completamento del set in corso, senza altre conseguenze.
Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set e deve recarsi nello spogliatoio della squadra fino al completamento del set in corso.

21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente della squadra è sanzionata con la espulsione, senza altre conseguenze.

21.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con la espulsione, senza altre conseguenze.

21.3.3 SQUALIFICA

21.3.3.1 Un componente della squadra sanzionato con la squalifica deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve recarsi nello spogliatoio della squadra per il resto della gara, senza altre conseguenze.

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.

21.3.3.3 La seconda condotta offensiva nella gara da parte di uno stesso componente della squadra è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

21.3.3.4 La terza condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra, è sanzionata con la squalifica, senza altre conseguenze.

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara.

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte dello stesso componente della squadra nella gara, è sanzionato progressivamente (Regola 21.2 e 21.3; Figura 9 –il componente della squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta).

21.4.3 La espulsione o la squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiedono sanzioni precedenti.

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni applicate nel set seguente.

21.6 CARTELLINI

AVVERTIMENTO:	fase 1 - verbale, senza cartellini
	fase 2 – cartellino giallo (Regola 21.1)
PENALIZZAZIONE:	cartellino rosso (Regola 21.3.1)
ESPULSIONE:	cartellino giallo e rosso insieme (Regola 21.3.2)
SQUALIFICA:	cartellini giallo e rosso separatamente (Regola 21.3.3)

SEZIONE II - I GIUDICI DI GARA LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

CAPITOLO OTTAVO – I GIUDICI DI GARA

REGOLA 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

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

- il primo giudice di gara;
- il secondo giudice di gara;
- il segnapunti;
- quattro (due) giudici di linea.

22.2 PROCEDURE

22.2.1 Soltanto il primo ed il secondo Giudice di gara possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1 il primo Giudice di gara fischia per autorizzare il servizio che dà inizio alla azione di gioco;

22.2.1.2 il primo ed il secondo Giudice di gara fischiano la fine dell'azione, se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

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

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per stabilire il completamento dell'azione di gioco, essi devono segnalare con i gesti ufficiali (Regola 28.1):

22.2.3.1 se il fallo è fischiato dal primo Giudice di gara, egli indicherà nell'ordine:
la squadra che dovrà servire;
la natura del fallo;
il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

22.2.3.2 se il fallo è fischiato dal secondo Giudice di gara, egli indicherà:

a) la natura del fallo;
b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);
c) la squadra al servizio, ripetendo il gesto ufficiale del primo Giudice di gara.
In questo caso il primo Giudice di gara non deve mostrare né la natura del fallo né il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

22.2.3.3 Nel caso di un fallo di attacco o di muro da parte di difensore o del Libero, entrambi i Giudice di gara si comportano come previsto dalle Regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2.

22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi i Giudici di gara indicano nell'ordine:

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

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal primo Giudice di gara.

REGOLA 23: PRIMO GIUDICE DI GARA

23.1 POSIZIONE

Il primo Giudice di gara svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto del segnapunti. I suoi occhi debbono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete.

23.2 AUTORITÀ

23.2.1 Il primo Giudice di gara dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre.
Durante la gara le sue decisioni sono definitive.
Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Può anche rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolga correttamente le proprie funzioni.

23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori.

23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate dalle Regole.

23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.
Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.
Se il capitano in gioco non condivide questa spiegazione e intende formalizzare una protesta, deve immediatamente riservarsi il diritto di registrare un'istanza al termine della gara. Il primo Giudice di gara è obbligato ad autorizzare tale facoltà del capitano in gioco e deve scendere per la verifica della trascrizione dell'istanza.

23.2.5 Il primo Giudice di gara ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara se le attrezzature dell'area di gioco e le condizioni soddisfano i requisiti di gioco.

23.3 RESPONSABILITÀ

23.3.1 Prima dell'incontro, il primo Giudice di gara:

23.3.1.1 controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;

23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.

23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

23.3.2.1 a comunicare gli avvertimenti alle squadre;

23.3.2.2 a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco;
23.3.2.3 a decidere su:
a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;
b) i falli di tocco di palla;
c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato dell'attaccante;
d) l'attacco falloso del Libero e dei difensori;
e) l'attacco completato di un giocatore su palla, completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco;
f) la palla che attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa;
g) il muro effettivo da parte del difensore o il tentativo di muro del Libero;
h) la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo;
i) la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo.

23.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma (Regola 25.2.3.3).

REGOLA 24: SECONDO GIUDICE DI GARA

24.1 POSIZIONE

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

24.2 AUTORITÀ

24.2.1 Il secondo Giudice di gara assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza (Regola 24.3).
Può rimpiazzare il primo Giudice di gara se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.
24.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo Giudice di gara i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.
24.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.
24.2.4 Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il primo Giudice di gara di qualsiasi loro condotta scorretta.
24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento (Regola 4.2.3).
24.2.6 Autorizza le interruzioni di gioco regolamentari, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.
24.2.7 Controlla il numero di tempi di riposo e di sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala al primo Giudice di gara ed all'allenatore interessato il secondo tempo di riposo e la 5° (quinta) e 6° (sesta) sostituzione richiesti.
24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale (Regola 15.7) o concede il tempo di recupero di 3' (Regola 17.1.2).
24.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente nella zona di attacco.
Durante la gara, controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.

24.3 RESPONSABILITÀ

24.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, il secondo Giudice di gara verifica che le posizioni effettive dei giocatori in campo corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.
24.3.2 Durante la gara, decide, fischia e segnala:
24.3.2.1 la penetrazione nel campo avverso e nello spazio avverso sotto la rete (Regola 11.2);
24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione (Regola 7.5);
24.3.2.3 il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente dal lato del muro, e con l'antenna situata dal suo lato del campo;
24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del Libero (Regole 14.6.2 e 14.6.6), o l'attacco falloso dei difensori o del Libero;
24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno (Regole 8.4.2; 8.4.3);
24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il primo Giudice di gara non è in condizione di vedere il contatto (Regola 8.3);

24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo.

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

24.3.3 Al termine della gara controlla e firma il referto.

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

Il segnapunti svolge le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta del campo rispetto al primo Giudice di gara e di fronte ad esso.

25.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il secondo Giudice di gara se presente o primo Giudice di gara.

Egli richiama l'attenzione per informare sulle irregolarità o avvertire i Giudice di gara secondo le proprie responsabilità.

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

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

25.2.1.2 registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi. Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, deve informare immediatamente il secondo Giudice di gara se presente o il primo Giudice di gara.

25.2.2 Durante la gara il segnapunti:

25.2.2.1 registra i punti acquisiti;

25.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ciascuna squadra e segnala qualunque errore ai Giudice di gara immediatamente dopo il colpo di servizio;

25.2.2.3 è incaricato di registrare le richieste di sostituzione e i tempi di riposo, controllandone il numero ed informandone il secondo Giudice di gara se presente o il primo Giudice di gara;

25.2.2.4 segnala al secondo Giudice di gara se presente o al primo Giudice di gara le richieste di interruzioni regolamentari del gioco al di fuori delle regole;

25.2.2.5 comunica al primo Giudice di gara. la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;

25.2.2.6 registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie;

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo Giudice di gara se presente o del primo Giudice di gara, come sostituzioni eccezionali (Regola 15.7), tempo di recupero (Regola 17.1.2), interruzioni prolungate (Regola 17.3), interferenze esterne (Regola 17.2), ridesignazioni del Libero, ect.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 registra il risultato finale;

25.2.3.2 in caso di istanza, con l'autorizzazione del primo Giudice di gara, annota o permette di annotare sul referto al capitano o a un dirigente della squadra proponente; ed accetta su foglio a parte la dichiarazione della volontà del sodalizio di confermare l'istanza preannunciata durante la gara, la quale deve essere firmata e datata dal proponente.

25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei Giudice di gara.

REGOLA 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI (facoltativo)

26.1 POSIZIONE

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

26.2 RESPONSABILITÀ

26.2.1.1 aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo segnapunti;

26.2.1.2 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti;

REGOLA 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

Se sono impiegati solo due Giudici di Linea, essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ogni Giudice di gara, diagonalmente a 1 o 2 metri dall'angolo.
Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato.
Essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 metri da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.
Le linee di fondo sono controllate dal giudice di linea a sinistra del primo Giudice di gara e da quello a sinistra del secondo Giudice di gara, quelle laterali dagli altri due.

27.2 RESPONSABILITÀ

27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40x40 cm), per segnalare:

- 27.2.1.1 la palla "dentro" e "fuori" (Regole 8.3 e 8.4) ogni qualvolta essa cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;
- 27.2.1.2 la palla "fuori", che è stata toccata dalla squadra ricevente (Regola 8.4);
- 27.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e di terzo tocco della squadra che supera la rete all'esterno dello spazio di passaggio, ecc. (Regole 8.4.3 e 8.4.4);
- 27.2.1.4 un giocatore (escluso quello al servizio) che si trova fuori dal suo campo al momento di servizio;
- 27.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio (Regola 12.4.3);
- 27.2.1.6 ogni contatto con la parte superiore dell'antenna dal proprio lato del campo, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce nel gioco.
- 27.2.1.7 La palla che attraversa la rete all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo.

27.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del primo Giudice di gara.

REGOLA 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI GARA

I Giudici di Gara devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o lo scopo dell'interruzione autorizzata).
Il segnale deve essere mantenuto per un momento e, se è eseguito con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

28.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA

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

ISTANZE

Le istanze debbono essere preannunciate dal capitano in gioco della squadra al primo Giudice di gara, verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.
Il primo Giudice di gara è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto scendendo dal seggiolone e recandosi nella postazione del segnapunti ed il capitano della squadra ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.
In difetto di questa annotazione l'istanza è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro quindici minuti dalla fine della gara, l'istanza deve essere confermata per iscritto dal capitano o da un dirigente della squadra al primo Giudice di gara.
Il segnapunti provvede ad annotare sul referto, o permette di annotare al capitano o al dirigente accompagnatore della squadra proponente, una breve e sintetica dichiarazione sull'evento oggetto della stessa istanza, nonché riportando l'orario di inizio della trascrizione e deve essere firmata dal proponente con indicata data e ora.
L'istanza è inammissibile se la squadra non ha portato a termine la partita per ritiro dal terreno di gioco.
L'istanza, infine, si propone con lettera raccomandata da inviarsi, a pena di inammissibilità, entro le ventiquattro ore successive alla gara, in duplice esemplare, di cui uno alla competente Commissione Giudicante, allegando la ricevuta del versamento del previsto contributo, e l'altro al sodalizio avversario.

I Giudici di Gara, nella loro funzione di notai dei fatti, debbono comunque accettare le istanze, anche quando si possa presupporre che siano inammissibili. Sarà la competente Commissione Giudicante a stabilirne la eventuale inammissibilità.

CASISTICA

La casistica è l'interpretazione ufficiale delle Regole di Gioco opportunamente adottate dalla UISP alla quale debbono attenersi tutti gli affiliati.
La casistica è stata integrata con le ulteriori interpretazioni fornite dal Settore Tecnico Uisp.

REGOLA 1: AREA DI GIOCO

1. Il primo Giudice di gara può decidere sulla omologabilità dell'area di gioco?

Sì, prima dell'inizio della gara, il Giudice di gara deve controllare l'area di gioco e le attrezzature per constatarne la rispondenza alle Regole di gioco.
Se riscontra delle irregolarità, tali da rendere il campo inagibile, deve esigere dal sodalizio ospitante il reperimento di uno altro campo idoneo.
Se ciò non è possibile, non deve far disputare la gara.

2. Come si deve comportare il Giudice di gara nel caso in cui un tabellone di pallacanestro o una porta di calcio/pallamano si trovi all'interno della zona libera?

Se risulta possibile il Giudice di gara, per tempo, deve richiederne lo spostamento alla Società ospitante, al fine di eliminare l'interferenza.
Se non è possibile eliminarla, il primo Giudice di gara deve ritenere terminata l'azione di gioco ogni qualvolta la palla impatta in tali ostacoli, sanzionando il fallo alla squadra che ve l'ha inviata.
Nel caso in cui, in tale situazione, la zona di servizio ha una profondità tale che il giocatore al servizio può essere coperto dal tabellone o dalla porta alla vista dei giocatori in ricezione e/o del primo Giudice di gara, quest'ultimo deve pretendere che il servizio sia eseguito da una posizione per cui l'azione non sia coperta da tali ostacoli. Di tale evenienza il Giudice di gara deve informare i capitani delle squadre.
Se la palla lanciata dal giocatore al servizio colpisce il tabellone o il canestro, si deve ritenere fallo di servizio.
Se la palla di servizio, dopo essere stata colpita dal battitore, impatta con il tabellone o il canestro, si deve considerare il servizio falloso.

3. Nel caso in cui la zona libera non sia delimitata da transenne, tabelloni pubblicitari, ecc., ma da una linea tracciata sul pavimento, può il giocatore al servizio eseguire la battuta oltre tale limite?

Sì. La zona libera deve essere delimitata da ostacoli e non da linee sul pavimento; ne deriva quindi che gli ostacoli posti sul pavimento, per delimitare la zona libera, devono essere posizionati in modo tale da formare un rettangolo simmetrico.
Gli ostacoli costituiti dai basamenti di sostegno dei tabelloni da pallacanestro e dalle porte di calcio/pallamano sono esclusi da tale considerazione, purché opportunamente protetti contro il rischio di infortuni.

4. Nel caso in cui la zona libera presenti un dislivello rispetto al terreno di gioco, o sia costituita da materiali diversi, quale deve essere considerato il limite della zona libera?

La presenza sul pavimento di un dislivello, anche minimo, rispetto al terreno di gioco, costituisce il limite della zona libera. E' invece da ritenersi regolare un'area di gioco la cui zona libera presenti colori diversi dello stesso materiale o sia formata da più materiali, purché tutti posizionati allo stesso livello e conformi alla Regola 1.2.

5. Si può recuperare la palla al di fuori della zona libera?

Sì, i giocatori possono giocare la palla oltre la propria zona libera anche se al momento di colpirla si trovano o saltano da una superficie di livello diverso da quello del piano dell'area di gioco o si avvalgono del sostegno di strutture o di un compagno. La palla non può essere recuperata al di fuori della zona libera avversaria. Fuori dalla zona libera, in caso di ostacolo da parte di uno spettatore o altro soggetto, l'azione non viene ripetuta.

6. Se nel recupero di una palla un giocatore viene ostacolato nella zona libera da uno spettatore, da altri soggetti esterni al gioco (fotografi, operatori, ecc) da un giudice di gara, l'azione deve essere ripetuta?

No, nel caso del secondo Giudice di gara o da un Giudice di Linea che, in tale evenienza, devono spostarsi per non intralciare l'azione del giocatore, me se nonostante ciò la sua posizione risulta comunque di ostacolo per l'atleta, l'azione non deve essere rigiocata, come non lo deve quando l'ostacolo è costituito dalle attrezzature (pali, seggiolone, ecc.).
Nel caso invece l'interferenza sia costituita da altri soggetti o spettatori che non dovrebbero sostare nella zona libera, l'azione deve essere ripetuta.

7. Cosa succede se a causa di umidità il terreno di gioco diventa scivoloso?
Il primo Giudice di gara può dichiarare impraticabile il terreno di gioco se ritiene che la situazione verificatasi non permetta il regolare svolgimento della gara, chiedendo la disponibilità di altro campo idoneo.
Tuttavia, se valuta che l'asciugatura ripristini la praticabilità del terreno di gioco, deve intervenire in tal senso ritardando la ripresa del gioco.

8. Come si deve regolare il Giudice di gara nel caso che la temperatura ambientale sia inferiore ai 10° C?
Quando il Giudice di gara constata che la temperatura ambientale è inferiore ai 10° C, può dichiarare il campo impraticabile, in quanto il gioco può essere pericoloso a causa del freddo, chiedendo la disponibilità di altro campo idoneo.

9. Se l'illuminazione non risulta adeguata, come si deve comportare il Giudice di gara?
Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare, chiedendo la disponibilità di altro campo idoneo.

10. Se la zona di riscaldamento non è delimitata, come si deve comportare il giudice di gara?
In assenza di demarcazione, il giudice di gara autorizzerà le riserve di entrambe le squadre a sostare nelle rispettive zone di area libera in prossimità delle panchine e poste oltre il prolungamento virtuale della linea di fondo ed all'esterno della zona di servizio oppure, quando ve ne sia la possibilità, dietro le rispettive panchine nel caso vi siano gli adeguati spazi e le eventuali tribune siano poste ad almeno 2,5 metri di altezza.

11. Possono i giocatori di una squadra essere dotati di una pezza di panno per asciugare il terreno di gioco nei pressi della loro posizione?
Sì. È consentito agli atleti, di dotarsi di apposito panno per provvedere ad essa. Il primo Giudice di gara non deve però ritardare la ripresa del gioco per attendere che questa operazione venga effettuata, ma deve far riprendere il gioco normalmente; se l'atleta intento ad asciugare il terreno di gioco si dovesse trovare fuori posizione, dovrà essere sanzionato il fallo di posizione.

REGOLA 2: RETE E PALI

1. Come deve essere verificata la tensione della rete?
Il primo Giudice di gara deve controllare la tensione della rete servendosi di un pallone che, lanciato verso il centro della stessa nelle zone 2 – 3 e 4 di un campo, deve rimbalzare indietro con sufficiente forza. Questa operazione deve essere svolta alla verifica preliminare delle attrezzature.

2. E' consentito giocare con una rete che abbia delle maglie rotte?
No, salvo che l'inconveniente venga eliminato.

3. Se durante il gioco la rete si abbassa, o si rompe, come si comporterà il Giudice di gara?
Se il naturale esito dell'azione ne è inficiato, il gioco deve essere interrotto e, dopo aver riparato o sostituito la rete, lo si deve riprendere facendo ripetere l'azione. Se la rete si abbassa o si rompe per l'impatto della palla di servizio e questa non supera il piano verticale della rete, viene comunque sanzionato il fallo di servizio; qualora invece la palla abbia superato la rete, il servizio dovrà essere ripetuto.

4. Come ci si deve comportare nel caso le antenne manchino o si deteriorino durante il gioco?
In caso di mancanza di una o di entrambe, o di loro deterioramento durante il gioco, senza possibilità di sostituzione, la gara si deve disputare senza antenne e sarà considerata regolare a tutti gli effetti.
Qualora, durante la gara, le antenne vengano reperite, devono essere posizionate sulla rete durante il primo tempo di riposo o intervallo tra i set.

5. E' ammessa la presenza di tiranti per la tensione della rete posti tra il tirante superiore e quello inferiore?
Sì, la presenza di tiranti in corda o plastica nello spazio tra il termine della rete e il palo deve essere considerata regolamentare, ma se la palla li tocca l'azione di gioco termina (palla fuori).Qualora invece la palla attraversi il piano verticale della rete in tale spazio senza toccarli, l'azione dovrà essere valutata analogamente a qualsiasi altra azione in cui la palla oltrepassi il piano verticale della rete totalmente o parzialmente nello spazio esterno.

6. Quando deve misurarsi l'altezza della rete?

Il primo ed il secondo Giudice di gara debbono misurare l'altezza della rete nel momento prescritto dal protocollo di gara e quando lo ritengono opportuno, anche su richiesta dei capitani.

7. Come si deve comportare il Giudice di gara in caso di mancanza dell'asta graduata per la misurazione dell'altezza della rete?
La società ospitante è tenuta a mettere a disposizione dei Giudici di gara un'asta graduata per la misurazione dell'altezza della rete.
Qualora questa manchi, i Giudici di gara decidono sull'altezza della rete prima dell'inizio della gara, segnalando il fatto sul rapporto di gara.

REGOLA 3: PALLONI

1. Come si deve comportare il Giudice di gara nel caso in cui il pallone si sgonfi durante il gioco?
La pressione interna dei palloni deve essere controllata con l'apposito manometro o, in sua assenza, premendo i pollici sulla loro superficie, che deve cedere senza opporre grande resistenza.
Se il pallone perde considerevolmente pressione durante una azione, il primo Giudice di gara deve valutare se tale condizione ha inficiato sfavorevolmente l'esito dell'azione stessa ed in tal caso deciderne la ripetizione.
Si utilizzerà il pallone di riserva, con il quale, comunque, si deve giocare fino al termine del set, cercando di ripristinare il prima possibile il pallone che si è sgonfiato o sostituirlo con un pallone con le medesime caratteristiche.

2. Nei campionati U11, U12 e U13 è sempre obbligatorio utilizzare il pallone tipo school?
L'utilizzo di tale pallone è previsto dalla Regola ed è comunque fortemente consigliato per il tipo di impatto del medesimo nei confronti degli atleti.
Qualora entrambe le squadre si accordassero diversamente, è tuttavia possibile utilizzare per la gara i normali palloni di gioco; il giudice di gara provvederà a far trascrivere tale circostanza nello spazio Osservazioni del referto.

REGOLA 4: SQUADRE

1. Gli iscritti nell'elenco dei partecipanti alla gara non presenti al momento dell'inizio della gara, possono prendervi parte al loro arrivo?
Sì, al loro arrivo, dopo il controllo della loro identità da parte di uno dei Giudici di gara al termine dell'azione eventualmente in corso, possono svolgere subito le loro funzioni e prendere parte al gioco. Il fatto deve essere riportato sul referto di gara nello spazio "osservazioni", con tutti i dati necessari (set, punteggio, orario, squadra di appartenenza)

2. Può essere modificato l'elenco della composizione della squadra dopo la sua consegna ai Giudici di gara?
Il Regolamento Gare prescrive che l'elenco, firmato dal capitano e dal dirigente, o in sua assenza dell'allenatore, deve essere consegnato ai Giudici di gara almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara e che i nominativi non compresi in elenco non possono prendere parte alla gara stessa.
Pertanto la consegna dell'elenco esclude la successiva possibilità di una sua modifica, comprese eventuali aggiunte, ritenendo tale consegna come avvenuta trascrizione sul referto di gara.

3. Come si deve comportare il Giudice di gara, nel caso in cui i giocatori di una squadra siano sprovvisti dei numeri sulle maglie o gli stessi non siano regolamentari oppure con maglie non uniformi?
La numerazione delle maglie e relativa regolarità è obbligatoria e il Giudice di gara deve esigerla anche se provvisoria. In nessun caso deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie.
Qualora invece i giocatori si presentino con divise non uniformi o con numerazione non regolamentare, il primo Giudice di gara deve chiedere alla Società interessata di fornire maglie uniformi e con adeguata numerazione; se ciò non è possibile, gli atleti saranno ammessi comunque alla gara ed il primo Giudice di gara riporterà il fatto nel rapporto di gara.

Nel caso in cui, invece, durante la gara i numeri si dovessero staccare o la maglia strappare, in assenza di una maglia di riserva con la stessa numerazione, dovranno essere attuate le seguenti azioni, in tempi ovviamente ristretti:

- Se possibile, sostituzione dell'atleta e apposizione dello stesso numero su una nuova maglia o su una nuova maglia;
- Nel caso non sia possibile apporre lo stesso numero, procedere ad utilizzare una maglia anche con un numero diverso (riportando quanto accaduto nello spazio "OSSERVAZIONI": «Il n° X per cancellazione/rottura del numero ha indossato la maglia n° Y» e il segnapunti dovrà però continuare a riportare il n° X per quell'atleta);
- Quale ultima possibilità, far indossare all'atleta una canotta senza numero (in analogia a quanto previsto per il Libero) proseguendo la gara ed indicando per quell'atleta il suo numero, oppure apporvi un numero con pennarello o nastro adesivo.

Nel caso in cui non sia possibile sostituire l'atleta, la citata procedura dovrà avvenire in tempi brevissimi, altrimenti la squadra dovrà essere dichiarata incompleta per quel set.

4. Si può giocare indossando sotto i pantaloncini della divisa regolamentare la calzamaglia o i pantaloni della tuta, oppure sotto la maglietta di gioco una maglietta attillata a maniche lunghe?

Sì, nel caso della calzamaglia o della maglietta a maniche lunghe o di bendaggi compressivi ed imbottiture non è necessaria alcuna autorizzazione; qualora però vengano indossate da più atleti, queste possono essere di colore diverso.

E' inoltre ammissibile, previa autorizzazione del Giudice di gara, giocare con i pantaloni della tuta, o la tuta completa, a condizione che tutti i giocatori indossino i pantaloni della tuta e, nel caso delle tute complete, le medesime siano correttamente numerate. Salvo casi particolari non si deve tollerare che alcuni giocatori indossino la tuta e gli altri la maglia ed i pantaloncini.

5. Si può giocare con i guanti?

L'utilizzo dei guanti è vietato, di qualunque materiale e forma essi siano. Sono permessi solo leggeri guanti protettivi, per ragioni sanitarie, non totali (ovvero che escludano o, viceversa, comprendano, soltanto le dita).

6. Si può giocare con una fasciatura?

Il primo Giudice di gara può permettere ad un giocatore di partecipare al gioco con una fasciatura leggera, sempre che tale fatto non costituisca pericolo per lui o per gli altri o un effettivo vantaggio per lo stesso.

7. Possono essere iscritti nell'elenco dei partecipanti alla gara atleti infortunati con le stampelle o con un arto ingessato rigidamente?

No, gli atleti iscritti nell'elenco devono essere in condizioni idonee per giocare; il Giudice di gara non può autorizzare atleti con stampelle o ingessature rigide a prendere parte al gioco o sedersi in panchina.

8. Come si devono comportare gli atleti nell'area di riscaldamento?

Gli atleti che si trovano in tale area devono mantenere un comportamento consono, dal semplice riposo agli esercizi fisici (anche con l'ausilio di attrezzi non ingombranti o potenzialmente pericolosi, quali elastici stretching e/o fitball) in attesa di essere chiamati per entrare in gioco. Possono dissetarsi, assumere medicamenti ma non colloquiare o interagire con il pubblico: in quest'ultimi casi i Giudici di gara dovranno intervenire.

9. Come ci si comporta nel caso della mancata presentazione di una squadra?

Nel caso una squadra non si presenti in campo senza nessuna comunicazione entro i termini previsti (30' oltre l'orario stabilito per l'inizio della gara) i Giudici di gara devono procedere al riconoscimento dei componenti della squadra presente, riportati sulla lista ufficiale e trascritti a referto. Allenatore e capitano firmano il referto di gara, così come i Giudici di gara negli appositi spazi, senza riportare alcun risultato della gara; una copia viene consegnata alla squadra presente.

Se entro il termine d'attesa la squadra assente preannuncia con qualunque forma il ritardo dovuto ad evento non colpevole, il primo Giudice di gara potrà protrarre il tempo di attesa secondo le necessità, e comunque non oltre due ore. Le disposizioni di cui sopra si applicano anche qualora una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore a sei.

10. Se un componente la squadra non è in possesso di documenti per effettuare il riconoscimento, come si comporteranno i Giudici di gara?

Se uno o più componenti la squadra si presentano al riconoscimento pre-gara senza documento d'identità e non può/possono produrre nemmeno una sua/loro foto da firmare nel retro, è prevista la possibilità del riconoscimento personale da parte di uno dei Giudici di gara, il quale deve dichiarare per iscritto tale avvenuto riconoscimento nel retro del referto.

Al di fuori dei due Giudici di gara ufficiali della gara, nessun'altra persona tesserata può effettuare questo riconoscimento personale, nemmeno un altro Giudice di gara o dirigente di SdA presente.

11. In un campionato giovanile è presente solo l'allenatore e si allontana dall'impianto. E' possibile continuare la gara?

No, deve esserci sempre un maggiorenne in panchina per tutta la durata della gara, pertanto se vi è un'atleta maggiorenne, allora la gara può continuare, altrimenti la squadra perde la gara. (Regola 5 e TITOLO IV – ATTIVITÀ SPORTIVA – art. 12 punto 3).

12. Nei campionati giovanili quali sono le corrette modalità di utilizzo del/dei giocatore/i di sesso diverso?

Lo spirito della regola è quello di consentire, per ogni set, l'utilizzo di uno o più atleti di sesso diverso, a seconda del limite di categoria.

In pratica è consentito utilizzare il/gli atleta/i secondo le seguenti possibili situazioni:

- Utilizzo sin dall'inizio del set oppure a seguito di una sostituzione, ovviamente da conteggiare quale sostituzione regolamentare;
- L'atleta di sesso diverso potrà entrare ed uscire una sola volta nel corso del set, secondo la regola delle sostituzioni;
- Il numero di atleti utilizzati in ogni set è da considerarsi cumulativo, per cui nel caso un atleta sia entrato/uscito, deve essere conteggiato come un atleta partecipante e, pertanto, una eventuale seconda sostituzione deve essere considerata tale, quando possibile (U12), anche se in campo si trova fisicamente un solo atleta di sesso diverso.

13. Nei campionati giovanili quali sono le corrette modalità di utilizzo del/dei giocatore/i Fuori Quota?

Lo spirito della regola è quello di consentire, per ogni gara e quindi non con riferimento ai singoli set, l'utilizzo di un solo giocatore Fuori Quota in campo, cioè effettivamente in gioco.

Il giocatore Fuori Quota deve essere inoltre dello stesso sesso del campionato di categoria di riferimento, mentre nel caso di utilizzo in campionati giovanili di pallavolo mista dovrà essere rispettato solo il parametro numerico di atleti maschi e femmine presenti in campo.

In pratica è consentito utilizzare il/gli atleta/i secondo le seguenti possibili situazioni:

- utilizzo del Fuori Quota sin dall'inizio del set oppure a seguito di una sostituzione, ovviamente da conteggiare quale sostituzione regolamentare; in tal caso si dovrà prestare attenzione affinché in campo non sia già presente un altro Fuori Quota per la stessa squadra;
- l'atleta Fuori Quota potrà entrare ed uscire una sola volta nel corso del set, secondo la regola delle sostituzioni;
- il numero di atleti Fuori Quota utilizzati in ogni set o nel corso della gara non è da considerarsi cumulativo, bensì assoggettato al solo vincolo del rispetto regolamentare del numero complessivo di sostituzioni per set.
- la scelta di designare uno o più atleti nel ruolo di Libero preclude, per tutta la durata della gara, di poter utilizzare un eventuale ulteriore atleta Fuori Quota registrato a referto, indipendentemente dal fatto che i Libero entrino o meno in gioco.

Durante la gara si potrebbero verificare alcuni casi particolari:

- il Libero Fuori Quota diventa o viene dichiarato inabile: se si riscontrano le modalità previste dalla regola 19.4.2, sarà possibile utilizzare eventualmente un altro giocatore Fuori Quota iscritto a referto;
- il Libero della squadra diventa o viene dichiarato inabile: se si riscontrano le modalità previste dalla regola 19.4.2, sarà possibile utilizzare eventualmente un giocatore Fuori Quota iscritto a referto. In tale circostanza si precluderà il successivo utilizzo di ulteriori giocatori Fuori Quota in campo per tutta la rimanente parte dell'incontro;
- un atleta di una squadra viene espulso o squalificato: il giocatore Fuori Quota può sostituirlo solo se non vi siano altri giocatori Fuori Quota iscritti a referto con il ruolo di Libero, anche qualora non fossero mai stati schierati in gioco;
- se la squadra non ha la possibilità di sostituire in maniera regolamentare o eccezionale l'atleta, perderà rispettivamente il set o la gara;
- un atleta di una squadra si infortuna: il giocatore Fuori Quota può sostituirlo solo se non vi siano altri giocatori Fuori Quota iscritti a referto con il ruolo di Libero, anche qualora non fossero mai stati schierati in

gioco. Se la squadra non ha la possibilità di sostituire in maniera regolamentare l'atleta, verrà dichiarata incompleta.

REGOLA 5: I RESPONSABILI DELLA SQUADRA

1. Può essere comunicata la formazione avversaria su richiesta del capitano in gioco?

No, le formazioni sono segrete e note solo ai Giudici di gara e al segnapunti, i quali possono accogliere solo le richieste dei capitani in gioco, relativamente alle proprie formazioni. I capitani in gioco possono però chiedere al primo Giudice di gara la verifica della formazione avversaria.

2. Può il capitano in gioco chiedere spiegazioni su una decisione arbitrale?

A richiesta del capitano in gioco, il primo Giudice di gara deve fornire le spiegazioni richieste, senza ammettere però alcuna discussione.
E' consigliabile che i Giudici di gara siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli, ovviando così ad inutili richieste di spiegazione che, se reiterate, possono essere sanzionate.

3. Da chi devono essere espletate le funzioni di capitano nell'intervallo fra un set e l'altro?

Nell'intervallo è il capitano della squadra che espleta tale funzione.

4. Chi è autorizzato a richiedere ai Giudici di gara la formazione della propria squadra?

Solo il capitano in gioco; tale richiesta, qualora avanzata da qualsiasi altro componente della squadra, dovrà essere considerata quale "richiesta impropria".
Analogamente ogni richiesta di quella previste dalla Regola 5.1.2.2 effettuata da un componente della squadra non autorizzato sarà considerata "richiesta impropria".

5. E' permesso l'uso di mezzi tecnologici per comunicare con l'esterno?

Sì, l'uso dei mezzi di comunicazione elettrici/elettronici in panchina è consentito, purché non causino disturbo al regolare svolgimento della gara.

6. E' consentito all'allenatore assistente allenatore o dirigente di chiedere il punteggio al segnapunti?

Sì, l'allenatore/assistente allenatore o dirigente possono chiedere al segnapunti, a gioco fermo e senza arrecare disturbo, il punteggio, il numero delle sostituzioni effettuate e dei tempi di riposo richiesti della sua squadra.

7. Qual è il posto in panchina riservato all'allenatore?

E' il posto più vicino al segnapunti; tale posto non può essere occupato da altri componenti della squadra, ma può esservi posizionato, ad esempio, un computer portatile, l'allenatore può però, temporaneamente sedersi anche in altro posto della panchina.

8. Dove può posizionarsi un allenatore e dirigente durante il gioco per guidare la sua squadra?

L'allenatore deve rimanere all'esterno del terreno di gioco e della zona libera, utilizzando la zona di rimpiazzo del libero davanti alla propria panchina nonché la rimanente zona libera fino all'area di riscaldamento se quest'ultima è situata presso l'angola dell'area di gioco.

9. E' consentito ad un allenatore e dirigente in carrozzina prendere parte alla gara?

Sì. L'allenatore in carrozzina durante la gara si deve posizionare nel posto più vicino al segnapunti, senza però potersi muovere nella zona libera davanti alla stessa panchina, tranne durante i tempi di riposo e gli intervalli tra i set. Qualora, invece, l'allenatore necessiti per deambulare delle stampelle, può muoversi liberamente nella zona libera davanti alla panchina. Anche al Dirigente in carrozzina è ammesso di partecipare alla gara e pertanto si può posizionare a fianco della panchina verso l'area di riscaldamento o tra la panchina e la sedia riservata all'allenatore.

10. Può un allenatore, dopo aver firmato il referto, lasciare l'impianto di gioco e non farvi ritorno?

Sì, previa autorizzazione richiesta al primo Giudice di gara, l'allenatore si può allontanare, come qualsiasi altro componente della squadra, senza specificarne le ragioni. Nel caso in cui l'assistente allenatore sia presente, può subentrare all'allenatore nelle sue funzioni su richiesta del capitano in gioco; in caso contrario sarà quest'ultimo a svolgerle. Tale evento deve essere riportato nello spazio "osservazioni" del referto, con

l'annotazione dell'eventuale subentro dell'assistente allenatore. Nel caso l'allenatore rientri durante la gara, riprende le sue funzioni; anche il momento di tale rientro deve essere annotato nello spazio "osservazioni".

11. Nel caso in cui l'allenatore iscritto a referto non sia presente all'inizio della gara, può essere sostituito dal vice allenatore?
Sì; su richiesta del capitano della squadra al primo Giudice di gara, il vice allenatore apporrà la firma sul referto al posto dell'allenatore e ne svolgerà le funzioni; tale fatto verrà annotato nello spazio "osservazioni" del referto. Al momento dell'eventuale arrivo dell'allenatore, tale evento verrà annotato nello spazio "osservazioni" e da quel momento l'allenatore svolgerà le sue funzioni.

12. Nel caso l'allenatore entri in campo come giocatore, l'assistente allenatore può prendere il suo posto e dirigere la squadra?
No, il vice allenatore sostituisce l'allenatore soltanto quando questi abbandona l'area di gioco, anche momentaneamente.

13. L'assistente allenatore può dare istruzioni alla squadra?
L'assistente allenatore, come tutti gli altri componenti della panchina, può dare istruzioni.
La dizione "senza diritto di intervento" della Regola 5.3.1 si riferisce alle richieste di tempi di riposo e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all'allenatore.

14. L'assistente allenatore si può recare presso l'area di riscaldamento per parlare con le riserve?
Sì; l'assistente allenatore può recarsi dalla panchina presso l'area di riscaldamento per comunicare brevemente con gli atleti, ma non può rimanervi a lungo. Ugualmente può alzarsi dalla panchina per comunicare all'allenatore delle informazioni, il tutto in tempi contenuti e non in modo ripetitivo (devono trascorrere almeno 4-5 punti, prima di alzarsi un'altra volta).

15. Nel corso del gioco, il capitano e l'allenatore possono chiedere entrambi i tempi di riposo e le sostituzioni?
In presenza dell'allenatore, solo lui ha il diritto di chiedere ai Giudici di gara le interruzioni di gioco regolamentari.

16. Se un giocatore è anche l'allenatore regolarmente iscritto a referto, quando può espletare le sue funzioni di allenatore?
Durante la gara soltanto quando si trova fuori dal gioco, è consigliabile che abbia una maglia diversa quando fa le funzioni di allenatore, rispetto ai suoi atleti in campo.

17. Come deve intervenire il primo Giudice di gara nel caso in cui l'allenatore impartisca direttive ai propri giocatori in campo disturbando lo svolgimento della gara?
Sanzionandolo con un avvertimento verbale ed al persistere secondo quanto previsto dalla Regola 21.

18. In quali casi l'allenatore si può rivolgere ai Giudici di gara?
Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.

19. Se il capitano in gioco dopo essere stato sostituito rientra in campo, riacquista tale qualifica?
Se tale capitano in gioco è anche il capitano della squadra, nel rientrare in campo riacquista automaticamente la sua qualifica.
Se non è il capitano della squadra, al suo rientro in campo non riacquista tale qualifica, che resta al giocatore in gioco che era stato nominato.

20. L'allenatore-giocatore, precisazioni
Uno dei giocatori in elenco, compreso il Libero, può svolgere anche le funzioni di allenatore se ha i requisiti stabiliti.
L'allenatore-giocatore deve essere equipaggiato con la divisa da gioco della squadra, come tutti gli atleti, se vuole essere considerato anche uno degli atleti.
Quando l'allenatore-giocatore si trova in gioco, nessun altro può svolgere le funzioni di allenatore in panchina.

21. Se in campo si trovano il capitano della squadra (o in gioco) e l'allenatore-giocatore, chi può richiedere le interruzioni di gioco ai Giudici di gara?

Soltanto il capitano in gioco.

REGOLA 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET, LA GARA

1. Nel caso in cui due falli vengano fischiati uno dal primo Giudice di gara e l'altro dal secondo, quale deve essere la decisione finale?

I Giudici di gara devono sanzionare con il fischio il fallo che individuano con sicurezza (Regola 22.2.1.2), intervenendo con immediatezza. Nel caso si verifichino due falli, il primo Giudice di gara deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e sanzionarlo, a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due Giudici di gara Lo stesso criterio vale per due falli avvenuti contemporaneamente da parte di due avversari: il primo Giudice di gara deve sanzionare il "doppio fallo", a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi.

2. Se una squadra si rifiuta di giocare o non si presenta sul terreno di gioco, come si deve comportare il primo Giudice di gara?

Il primo Giudice di gara, dopo aver invitato la squadra a riprendere il gioco, si deve limitare a riportare il fatto sul suo rapporto di gara, senza annotare sul referto alcun risultato; nel caso una squadra non sia presente, il Giudice di gara dovrà comunque procedere al riconoscimento dei componenti la squadra presente.

3. Come deve essere considerata un'azione di gioco interrotta per doppio fallo?

Se un'azione di gioco viene interrotta da uno degli arbitri decretando un *doppio fallo*, deve essere considerata come un'azione di gioco *NON completata*, indipendentemente dal motivo che ha originato la decisione arbitrale.

Pertanto:

- se il Libero era uscito o entrato prima di tale azione di gioco interrotta, che deve essere ripetuta, il Libero della stessa squadra non può effettuare un altro rimpiazzo e quindi deve attendere almeno la prossima azione completata;
- se era stata accordata una richiesta di sostituzione nell'azione di gioco precedente a quella interrotta per doppio fallo, la stessa squadra non può richiedere un'altra sostituzione, configurandosi tale doppia richiesta consecutiva come richiesta impropria.
  Fanno eccezione solamente le sostituzioni forzate dovute ad infortunio, espulsione o squalifica.
  Pertanto, eventuali altre richieste di interruzioni regolamentari, che dovessero essere poste prima della ripetizione dell'azione interrotta, dovranno essere considerate *richieste improprie*.

4. Il punteggio riportato sul tabellone segnapunti può costituire motivo di contestazione o reclamo?

No, il punteggio riportato sul tabellone, il cui responsabile è persona incaricata dalla società ospitante, è soltanto indicativo per il pubblico.

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

1. Se una squadra si presenta in campo dopo l'orario di inizio previsto, ha il diritto di effettuare il riscaldamento a rete?

Sì. Premesso che il "protocollo di gara" può iniziare quando entrambe le squadre sono presenti sul campo di gara, se la squadra già presente rinuncia alla sua parte di riscaldamento, quello della squadra ritardataria avrà la durata di 5 minuti.

2. L'allenatore o il capitano, dopo aver consegnato il tagliando della formazione al secondo Giudice di gara se presente o al primo Giudice di Gara, può richiederne la restituzione per modificarlo?

No.

3. Se fra il tagliando e la formazione in campo esiste una discordanza non riscontrata dal secondo Giudice di gara se presente o dal primo Giudice di Gara all'inizio del set, ma soltanto quando lo stesso è in corso di svolgimento, come si devono comportare i Giudici di gara?

Il Giudice di gara deve interrompere il gioco, se in corso, assegnare un punto e il servizio alla squadra avversaria, ripristinare l'esatta formazione secondo quanto previsto dal tagliando, togliere tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto, lasciando all'altra quelli da essa conseguiti. Il tutto va riportato sul referto nello spazio "osservazioni".

4. Come si devono comportare i Giudici di gara se sul tagliando della formazione iniziale è riportato un numero non esistente nell'elenco atleti e nel referto?
Se alla verifica della formazione iniziale da parte del secondo Giudice di gara se presente o dal primo Giudice di Gara, risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non presente nell'elenco atleti e quindi anche a referto, deve essere permessa la correzione dello stesso e della formazione a referto.
Analogamente, nel caso in cui il numero del Libero sia riportato nella formazione iniziale e il Giudice di gara non si accorga della presenza in campo di un altro giocatore al suo posto ma venga avvertito dal segnapunti quando questo giocatore si reca al servizio e sanzioni quindi il fallo di rotazione, si deve procedere alla correzione del tagliando e del referto, inserendo il giocatore effettivamente in campo; l'azione interrotta deve essere rigiocata.

5. Il capitano in gioco richiede la formazione della propria squadra ed in particolare il numero del giocatore al servizio; il segnapunti fornisce la formazione erroneamente e il gioco prosegue; successivamente il segnapunti se ne avvede: quali decisioni assumerà il Giudice di gara?
I punti eventualmente acquisiti da entrambe le squadre devono essere annullati, quindi i giocatori dovranno assumere le posizioni in campo previste al momento dell'errata comunicazione della formazione.
Tutte le interruzioni regolamentari concesse successivamente a quest'ultima saranno annullate, mentre resteranno validi gli eventuali provvedimenti disciplinari comminati.
Il gioco riprenderà con al servizio il giocatore che avrebbe dovuto eseguirlo al momento della richiesta della formazione. Quanto accaduto deve essere riportato sul referto nello spazio "osservazioni".

6. Come devono comportarsi i Giudici di gara nel caso in cui si accorgano in ritardo che l'atleta al servizio si trova in fallo di rotazione e la squadra in difetto ha conseguito dei punti?
Alla squadra al servizio deve essere sanzionato il fallo di rotazione, assegnando quindi il punto alla squadra avversaria; deve inoltre essere ripristinata l'esatta formazione in campo e devono essere tolti tutti i punti conseguiti in tale ordine errato. La squadra avversaria mantiene invece i punti nel frattempo acquisiti. Il tutto va riportato sul referto nello spazio "osservazioni".

7. Come deve essere richiesta e comunicata la formazione della squadra?
Quando il capitano in gioco richiede la formazione utilizzando il gesto ufficiale, il secondo Giudice di gara se presente o dal primo Giudice di Gara fischia accogliendo la richiesta e mostrando il gesto ufficiale quindi invita il capitano nei pressi della zona di sostituzione (ma rimanendo sul terreno di gioco) per comunicargli quanto richiesto. Il tutto allo scopo di non renderla nota anche alla squadra avversaria. In assenza del secondo Giudice di gara il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti. In ogni caso è categoricamente vietato invitare il capitano a leggerla direttamente sul referto.

8. Qualora un atleta si infortuni durante il riscaldamento non ufficiale, come si comporteranno i Giudici di gara?
L'infortunio dovrà essere riportato nello spazio "osservazioni" del referto; l'elenco atleti non può comunque essere modificato.

9. A seguito di un fallo di rotazione si devono annullare dei punti ad una squadra. Come si debbono comportare i Giudici di gara se tra i punti da annullare ne è presente uno acquisito per penalizzazione assegnata alla squadra avversaria? E se nel tempo in cui la squadra si è trovata in errore di rotazione fosse stata assegnata una doppia penalizzazione contemporanea?
La Regola 7.2.2 è assolutamente chiara: tutti i punti vanno annullati, senza alcuna distinzione. La "penalizzazione" come aspetto disciplinare resta riportata a referto sul quale, nello spazio "osservazioni", deve essere annotato esattamente il momento (set, punteggio, ragione dell'intervento, nuovo punteggio) in cui si è deciso di togliere i punti, il numero degli stessi, compreso quello cerchiato acquisito in seguito alla penalizzazione. Per una doppia penalizzazione contemporanea, deve essere ugualmente annullato il punto conseguito dalla squadra in fallo di rotazione.

10. Come deve essere effettuata la scelta dei palloni prima dell'inizio della gara?
La squadra ospitante deve presentare dei palloni al primo Giudice di gara fra i quali scegliere i due necessitanti per la disputa della gara. Nel caso in cui i palloni forniti dalla squadra ospitante non siano giudicati idonei e la squadra ospite ne presenti altri idonei, la gara si disputerà con questi.

11. Quali possibilità di scelta ha la squadra che vince il sorteggio?

a) se sceglie il servizio, all'altra squadra spetta di ricevere e di scegliere il campo di gioco.
b) se sceglie di ricevere, all'altra squadra spetta di servire e di scegliere il campo di gioco.
c) se sceglie il campo di gioco, all'altra squadra spetta di scegliere o il servizio o la ricezione.

12. Nel caso che una o entrambe le squadre arrivino in campo dopo l'orario di inizio della gara, quando si deve dare inizio all'incontro?
Il Giudice di gara deve dare inizio alla gara, dopo il riscaldamento ufficiale, non appena le due squadre presentano almeno 6 giocatori ciascuna.
In tale caso non si deve attendere che passino i 30 minuti di ritardo massimo accordato alle squadre per presentarsi in campo.

13. Quale delle due squadre deve presentare per prima il tagliando della formazione iniziale?
La squadra che deve effettuare il primo servizio in quel set.

14. Se un atleta registrato sul tagliando della formazione iniziale, consegnato dall'allenatore prima dell'inizio del set, non si trova in campo al momento del controllo da parte del secondo Giudice di gara se presente o primo Giudice di gara e conseguentemente viene chiesta la sostituzione con l'atleta che occupa la sua posizione in campo, si deve ritenere come partecipante alla gara e il Giudice di gara deve riportarlo come partecipante alla gara stessa?
L'inizio effettivo di ogni set si concretizza nel momento in cui viene effettuato il primo servizio e pertanto la condizione di partecipazione alla gara da parte dell'atleta non si registra nel caso in cui il giocatore venga sostituito prima dell'inizio del gioco, sul punteggio ovviamente di 0/0, per discordanza fra tagliando e formazione in campo, con l'allenatore che opta per il mantenimento della formazione in campo.
Il Giudice di gara perciò non dovrà considerare quell'atleta come partecipante alla gara se non entra in gioco nel prosieguo della stessa.

15. Come debbono disporsi i giocatori difensori rispetto al battitore al momento del colpo di servizio?
Il giocatore al servizio è esentato dall'ordine di formazione e non costituisce perciò riferimento per gli altri giocatori in campo.

16. Nel caso la gara inizi in ritardo a causa di difficoltà nell'approntamento delle strutture/attrezzature di gioco, dove deve essere annotata tale circostanza?
In tale circostanza il segnapunti, sotto la guida del secondo e/o primo Giudice di gara, deve annotare prima dell'inizio della gara il fatto nello spazio "osservazioni" del referto.

17. Come si deve comportare il secondo Giudice di gara se presente o del primo Giudice di gara se, al momento del controllo della formazione iniziale di una squadra prima dell'inizio del set, si avvede della presenza in campo del Libero?
Il secondo Giudice di gara deve far uscire il Libero e rimettere in campo l'atleta titolare, controllare la formazione iniziale e quindi accordare l'ingresso in campo del Libero, senza alcuna sanzione.

18. Al termine del 4° set una squadra è sanzionata con una penalizzazione. Come si deve comportare il Giudice di gara per il sorteggio?
Il primo Giudice di gara al sorteggio deve avvertire i capitani che sanzionerà la squadra e prima di autorizzare il primo servizio del 5° set deve mostrare il cartellino rosso. Il sorteggio si deve svolgere senza condizionamenti: la squadra che vince il sorteggio può effettuare la scelta che crede più opportuna, di servire, di ricevere, il campo.
Nel caso la squadra penalizzata scelga di servire, dopo che le squadre sono entrate in campo ed il primo Giudice di gara ha mostrato il cartellino rosso, la squadra in ricezione conquisterà un punto, che il segnapunti cerchierà, e deve far ruotare la sua formazione ed andare al servizio.

19. In un terreno di gioco utilizzato da più squadre, una gara si protrae oltre l'orario d'inizio della successiva. Quale è la procedura precedente l'inizio di questa gara?
Alla base di un incontro di pallavolo c'è la necessità di presentare gli atleti ad iniziare la gara in condizioni fisiche ottimali. Per questo viene adottato il "Protocollo di gara", che permette questa indispensabile condizione. Normalmente, in tali casi, se le due squadre non possono disporre di uno spazio adatto per il riscaldamento fisico, nel qual caso si parte subito con il "Protocollo ufficiale" appena il terreno di gioco è libero, si concede un tempo di almeno 20', per poi iniziare con il "Protocollo".

20. All'inizio del 2° (3°/4°/5°) set l'allenatore di una squadra consegna il tagliando della formazione iniziale al secondo Giudice di gara se presente o primo Giudice di gara, il quale lo consegna al segnapunti che a sua volta la trascrive a referto.
Prima dell'inizio del set, il secondo Giudice di gara verifica la formazione erroneamente consultando il tagliando del set precedente e facendola disporre secondo questo. Dopo alcuni punti il segnapunti segnala l'errore di rotazione….

La responsabilità della formazione iniziale è tutta dell'allenatore che la fornisce, pur in presenza di una superficiale verifica da parte del secondo Giudice di gara, che dovrà successivamente renderne conto alla propria Struttura tecnica.
Pertanto, al momento in cui ci si accorge dell'errore di formazione, si deve assegnare il servizio alla squadra avversa, ripristinare quella esatta e togliere i punti conquistati dalla squadra in difetto nell'errata formazione.

21. Le due squadre sono pronte in palestra per iniziare il gioco, ma i Giudici di gara non sono presenti all'orario previsto per l'inizio della gara; come si devono comportare?

a) Le squadre devono attendere 30' e poi si debbono ritenere libere di andarsene.
b) I giudici di gara comunicano che arriveranno in un tempo di attesa superiore ai 30'. In tal caso:
   - Hanno il diritto di andarsene comunque dopo i 30' di attesa;
   - Non hanno l'obbligo di attendere il loro arrivo. Se però, entrambe le squadre si trovano d'accordo nell'attenderli, la gara si può iniziare all'arrivo degli arbitri dopo i 30' regolamentari di ritardo in questo caso le due squadre possono tuttavia, previo accordo, rinunciare al riscaldamento ufficiale di 10' o decurtarne la durata.

22. Chi può partecipare al riscaldamento ufficiale prima dell'inizio della gara?
Esclusivamente i presenti nella lista dei partecipanti alla gara, presentata ai Giudici di gara, tutti con scarpe ginniche.

23. Al 5° set di una gara, sul punteggio di 10 – 4, il segnapunti verifica che la squadra in vantaggio presenta un atleta in gioco non riportato sul tagliando della formazione iniziale, che esegue il servizio; quali sono le conseguenze?

a) i Giudici di gara debbono fermare il gioco, assegnando il servizio ed un punto (5) alla squadra opposta, ripristinare la formazione corretta, togliere tutti i punti conquistati dalla squadra in difetto (10), se si può risalire all'errore dall'inizio del set;
b) il punteggio risulterà quindi di 0 – 5 per la squadra in difetto, ma in precedenza all'8° punto erano stati cambiati i campi: occorre perciò, ritornare ai campi precedenti all'8° punto;
c) si riprende il gioco con il nuovo punteggio dopo aver ripristinata l'esatta posizione dei campi.

24. Il giocatore n° 1 della squadra "A" si reca al servizio sul punteggio di 21-21; la squadra "A" conquista due punti (23 A-21 B); la squadra "B" vince l'azione successiva (22 B-23 A) e successivamente la Squadra "A" vince l'azione (24 A-22 B). Il capitano della squadra "A" chiede la formazione e il segnapunti comunica che dovrebbe servire Il giocatore n° 1 che aveva servito nel turno precedente. Quale sarà
La decisione arbitrale?
Se i Giudici di gara hanno la certezza che l'indicazione del segnapunti è corretta e che nella precedente rotazione di "A" aveva servito il n° 1, devono togliere i punti conquistati da "A" in fallo di rotazione e ripristinare l'esatta formazione di "A"; avendo la squadra "A" conquistato l'azione successiva, il gioco riprenderà sul punteggio di 22-22 con il giocatore n° 1 di "A" al servizio.
Se i Giudici di gara hanno anche la certezza che nell'ultima azione giocata il giocatore n° 1 della squadra "A" era in zona 1, e quindi in fallo di posizione, il punto ed il servizio devono essere assegnati alla squadra "B" che continuerà a servire dal punteggio di 23 B-21 A.

25. Se, al momento del colpo di servizio, un giocatore (diverso da quello al Servizio) ha una parte del piede a contatto col terreno all'esterno del proprio campo di gioco, commette fallo?
Se il piede tocca la zona libera, l'azione è sempre fallosa; se, invece, tocca il campo avverso, l'azione è fallosa solo se nessuna parte del piede è a contatto o direttamente al di sopra della linea centrale.

REGOLA 8: SITUAZIONI DI GIOCO

1. Può il primo Giudice di gara stabilire che una palla diretta fuori dall'area di gioco sia irraggiungibile e quindi ritenere terminata l'azione?
No, la Regola 8.2 stabilisce che "la palla è fuori gioco al momento del fallo che è fischiato da uno dei Giudici di

gara". Nel caso specifico in cui la palla stia dirigendosi fuori dall'area di gioco, il primo Giudice di gara ne segue la traiettoria e:

- se la direzione è fuori dello spazio di passaggio, fischierà non appena la palla supera la zona libera opposta;
- se la direzione è oltre la propria zona libera, fischierà nel momento dell'impatto con un oggetto esterno;
- se la direzione è all'interno dello spazio di passaggio e la palla supera la zona libera opposta, fischierà nel momento dell'impatto con un oggetto esterno.

Il Giudice di gara non dovrà fischiare prima che si concretizzi una di queste possibilità, anche se valuta la palla irraggiungibile. Se in questo intervallo di tempo si verifica un altro fallo, è questo che deve essere sanzionato.
Se invece dopo il terzo tocco la traiettoria della palla è indirizzata verso la zona libera avversaria completamente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, i Giudici di gara devono sanzionare "palla fuori" (il secondo Giudice di gara solo se l'azione avviene dal suo lato) al momento del superamento del piano verticale della rete.

2. Nel caso dal soffitto della palestra pendano stelle filanti o coriandoli e la palla durante un'azione li tocchi, come si comporteranno i Giudici di gara?
Strisce leggere di carta colorata o stelle filanti devono essere considerate di massa inconsistente e quindi tali da non costituire ostacolo alla palla; l'azione di gioco pertanto continuerà.

REGOLA 9: GIOCARE LA PALLA

1. Come si comporterà il Giudice di gara se, durante un'azione di gioco, uno dei componenti la panchina si alza e prende la palla che sta cadendo a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali?
Sanzionerà il fallo di "palla fuori", indicando quindi il componente della panchina che ha preso la palla ed assegnerà punto e servizio alla squadra avversaria.

2. Come deve essere valutato il tocco simultaneo di avversari sopra la rete?
Quanto previsto dalla Regola 9.1.2.3 (se il tocco simultaneo di due avversari al di sopra della rete causa un contatto prolungato con la palla, il gioco continua anche se il contatto termina nello spazio avverso) si applica quando, al momento del tocco simultaneo, la palla si trova in parte nello spazio di gioco di una squadra ed in parte in quello della squadra avversaria anche se, in seguito, persistendo il tocco, viene spostata completamente in uno dei due spazi di gioco. Se dopo il tocco simultaneo la palla impatta un'antenna deve essere sanzionato un "doppio fallo", mentre se cade fuori dal terreno di gioco il fallo è della squadra schierata dalla parte opposta della rete.
Se invece la palla, al momento del tocco contemporaneo degli avversari, si trova completamente in uno dei due spazi di gioco, l'azione è regolare solo se l'atleta del campo opposto sta eseguendo un muro.

3. Al primo tocco di squadra può essere sanzionato il fallo di palla trattenuta?
Premesso che per "primo tocco di squadra" si intende quello effettuato su palla proveniente dal servizio avversario, dall'attacco avversario, dal muro avversario o dal proprio muro, la Regola 9.2, relativa alle caratteristiche del tocco, prevede come sola eccezione sul primo tocco di squadra la possibilità di effettuare dei tocchi consecutivi, purché abbiano luogo nel corso di un'unica azione. Ne consegue che se la palla non rimbalza dal punto di contatto, ma viene trattenuta, deve essere sanzionato il fallo di "palla trattenuta".
Fermo restando quanto previsto dalla Regola 9.3.3, il criterio valutativo deve essere improntato a garantire la continuità del gioco; tuttavia, nel caso in cui il primo tocco di squadra sia intenzionalmente d'attacco e l'attacco sia completato, la valutazione deve essere sostanzialmente analoga a quella prevista per il secondo e terzo tocco.

4. Quale criterio di valutazione deve essere adottato nelle azioni di pallonetto?
Il Giudice di gara deve prestare attenzione alla nettezza del tocco, particolarmente nell'attuale pallavolo, nella quale il colpo di pallonetto muta la direzione della traiettoria della palla. In questo caso il giocatore usa il proprio stile, ma il tocco della palla deve essere comunque netto e, inoltre, il giocatore non può tenere le mani a lungo sulla palla al fine di modificarne la direzione della traiettoria e di indirizzarla così in un preciso punto del campo avverso. Se la palla viene cioè accompagnata con la mano, il Giudice di gara deve immediatamente sanzionare il fallo di trattenuta.

5. Nel caso i giocatori della squadra tocchino il pallone quattro o più volte, che tipo di segnalazione dovrà adottare il Giudice di gara?

Tutti sanno che le squadre hanno diritto di eseguire tre tocchi di palla prima di inviarla nello spazio opposto. Dal conteggio di questi tocchi è escluso il muro.
Il primo Giudice di gara deve sanzionare l'eventuale quarto tocco mostrando la relativa segnaletica ufficiale:

1) se il quarto tocco è eseguito dallo/a stesso/a atleta che ha effettuato anche il terzo, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di "doppio tocco";
2) se, invece, il quarto tocco è eseguito da atleta diverso/a da quello/a del terzo, la segnaletica ufficiale è quella di "quattro tocchi".

REGOLA 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

1. Può un giocatore che ha inviato la palla a rete rigiocarla quando la stessa ritorna per il rimbalzo dalla rete?
No, in questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", salvo non si tratti di partecipante a muro.

2. Quale decisione prenderà il primo Giudice di gara nel caso in cui una palla inviata verso il campo avverso sotto la rete colpisca un avversario prima che abbia attraversato completamente il piano verticale della rete stessa? E qualora invece venga intenzionalmente toccata dallo stesso (avversario)?
Nel primo caso, il primo Giudice di gara sanzionerà il fallo alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete; nel secondo caso, il primo Giudice di gara sanzionerà invece il fallo alla squadra del giocatore che ha toccato intenzionalmente la palla.

3. Se la palla dopo il 3° tocco impatta la rete, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco?
No. Dopo il 3° tocco di squadra, qualora la palla impatti la rete senza superarla non si concretizza alcun fallo; lo stesso si verifica solo quando si verifica un 4° tocco o la palla cade a terra.
Solo in questo momento il primo Giudice di gara dovrà fischiare per sanzionare il fallo verificatosi.

4. In quali situazioni si configura il fallo di interferenza durante il recupero di una palla diretta verso la zona libera opposta?
Se la palla, giocata dalla squadra "A", passa all'interno dello spazio di passaggio, non si può configurare il fallo di interferenza da parte della squadra "B", perché tale palla non è recuperabile; se un atleta della squadra "B" cercasse di colpirla, l'avversario impegnato nel recupero commetterebbe fallo di interferenza nei suoi confronti, indipendentemente dal fatto che egli riesca nel proprio intento.
Se la palla, giocata dalla squadra "A", passa nello spazio esterno (completamente o parzialmente), nessun componente della squadra "B" fuori dal gioco, né alcun atleta in gioco fuori dal proprio campo, può ostacolarne il recupero, indipendentemente dall'intenzionalità del suo movimento, mentre all'esterno lo commette se il suo movimento è intenzionale.
Infine, se la traiettoria della palla non permette ai Giudici di gara di stabilire con esattezza in quale porzione del piano verticale della rete sia passata, gli atleti in gioco di entrambe le squadre hanno il diritto di pensare che sia lecito per loro tentare di giocarla: di
conseguenza, l'azione dovrà essere interrotta (e poi ripetuta) solamente se l'atleta che gioca la palla viene effettivamente ostacolato dall'avversario.

5. Nel corso di un'azione, il Libero della squadra "A" recupera regolarmente la palla con un tuffo spettacolare, terminando poi oltre la propria zona libera dove cade sul tavolo di uno scoutman. Pur non infortunandosi, l'atleta tuttavia non riesce a rialzarsi perché nella concitazione resta bloccato sotto al tavolo stesso. I Giudice di Gara lasciano proseguire l'azione. E' corretta tale decisione?
Si, i Giudici di gara hanno agito correttamente

REGOLA 11: GIOCATORE A RETE

1. Può un giocatore invadere lo spazio avversario sotto la rete per recuperare la palla proveniente dal proprio campo?
Sì, purché la palla non abbia oltrepassato completamente il piano verticale della rete. Tuttavia, qualora la palla tocchi accidentalmente un giocatore avversario nel suo spazio, il Giudice di gara sanzionerà il fallo alla squadra da cui proveniva la palla stessa.

2. Può un giocatore passare dall'altra parte della rete tra la linea laterale ed il palo?

Sì. La linea centrale termina alle linee laterali, perciò un giocatore può oltrepassare il piano verticale della rete passando tra la linea laterale e il palo, dietro il palo, o saltando sopra la linea e cadendo nella zona libera opposta, senza commettere fallo di invasione, purché non disturbi gli avversari durante il gioco.

3. Può un giocatore colpire la palla che si trova parzialmente nello spazio avverso?
Il tocco è corretto solo se colpisce la palla nella parte che si trova nel proprio spazio di gioco.

4. Se un giocatore tocca volontariamente la rete o un'antenna per trarre in inganno i Giudici di gara o gli avversari, quale sarà la decisione dei Giudici di gara?
Il primo o il secondo Giudice di gara sanzionerà il tocco falloso di rete e il primo Giudice di gara comminerà a tale giocatore il provvedimento disciplinare conseguente ad una condotta maleducata.

5. Se un giocatore che non partecipa all'azione di giocare la palla tocca volontariamente la rete tra le antenne, quale sarà la decisione dei Giudici?
Premesso quanto previsto dalla Regola 11.4.4, il tocco sarà considerato falloso quando è finalizzato ad avvantaggiarsi sull'avversario oppure a ostacolare un legittimo tentativo dell'avversario di giocare la palla.

6. La palla colpisce la rete e ne determina l'impatto con un giocatore posizionato nel campo avversario. Tale giocatore commette fallo?
No, il giocatore commette fallo solo se sposta qualsiasi parte del corpo per toccare la palla attraverso la rete interferendo con il gioco avversario. Qualora invece la palla, colpendo la rete, la spinga a toccare un giocatore, questi non commette fallo.

7. Un giocatore effettua un attacco dalla posizione 4; un giocatore avversario, ingannato dall'alzata del palleggiatore, effettuando un muro nella posizione 4 del suo campo tocca la rete: commette fallo?
No, in quanto non essendo in prossimità della zona del campo in cui si sviluppa l'azione di gioco, non commette fallo. Qualora invece il giocatore a muro avesse toccato la rete tra le antenne e fosse stato in prossimità di tale zona, avrebbe commesso fallo anche se il muro non fosse stato effettivo.

8. Un giocatore durante l'azione di giocare la palla tocca la rete, tra le antenne, con i capelli: l'azione è fallosa?
No, il contatto dei capelli con la rete deve essere considerato falloso solo quando interferisca in modo evidente con il gioco avversario o determini l'interruzione dello scambio (ad esempio se la "coda di cavallo" rimane impigliata nella rete).
Analogamente, il contatto dei capelli (compresa la coda di cavallo) con la palla non deve essere considerato né come tocco di squadra né come tocco di muro.

9. Se un giocatore effettua un muro (o un tentativo di muro) posizionando le braccia oltre la rete, senza interferire con il gioco avversario e il giocatore che ha effettuato l'attacco, dopo aver colpito la palla, colpisce il braccio dell'avversario determinandone il contatto con la rete, quale sarà la decisione dei Giudici di gara?
Se il primo Giudice di gara ravviserà la volontarietà del tocco del giocatore in attacco sanzionerà il fallo a tale giocatore per aver interferito con il gioco avversario, considerando inoltre tale comportamento come condotta maleducata, con l'applicazione di quanto previsto dalla scala delle sanzioni.
Qualora invece il primo Giudice di gara non ravvisi la volontarietà del tocco del giocatore in attacco, il tocco di rete del giocatore a muro non deve essere considerato falloso.

10. Durante un recupero in tuffo un giocatore penetra completamente nel campo avverso; il suo busto tocca il terreno di gioco, mentre entrambe le gambe non sono a contatto con lo stesso, né la proiezione di nessuna parte di esse è al di sopra della linea centrale, ma tale situazione non ha creato interferenza con il gioco avversario. Tale azione è fallosa?
No: secondo quanto previsto dalla Regola 11.2.2, è permesso toccare il campo avverso con un piede, purché una sua parte sia in contatto con la linea centrale o la sua proiezione sia sopra di essa, o con qualsiasi altra parte del corpo, al di sopra del piede, purché non interferisca con il gioco avversario.
Poiché i piedi non erano a contatto con il campo avverso e non vi è stata interferenza con il gioco avversario, la situazione non può essere considerata fallosa.

11. Un palleggiatore effettua un'alzata per un giocatore posizionato nelle sue immediate vicinanze; il giocatore in attacco, mentre gioca la palla, colpisce il palleggiatore, che viene spinto

contro la rete. Tale azione è fallosa?
Sì, l'azione è fallosa perché il giocatore in attacco ed il palleggiatore sono vicini ed entrambi nell'azione di giocare la palla.

REGOLA 12: SERVIZIO

1. Il giocatore al servizio, dopo il fischio di autorizzazione, si accorge di essere in errore di rotazione e lancia o lascia la palla; come deve essere considerata tale azione?
Sarà considerata fallosa. Nell'ambito degli 8" previsti per la esecuzione del servizio, il giocatore può consegnare la palla al compagno che doveva servire e questi potrà eseguire il servizio.

2. Al momento del colpo di servizio entrambe le squadre si trovano in fallo di posizione; quale fallo deve essere sanzionato?
Doppio fallo.

3. Per eseguire il servizio, il giocatore può muoversi liberamente?
Sì, il primo Giudice di gara deve fischiare l'autorizzazione al servizio, senza perdita di tempo, quando il giocatore che serve si trova in possesso della palla dentro o nei pressi della zona di servizio, ma comunque all'interno dell'area di gioco.
Questi successivamente si può muovere liberamente sia dentro che fuori di essa, ma al momento del colpo sulla palla, o del salto per colpirla, deve essere con i piedi all'interno della zona di servizio e non toccare il terreno di gioco, linea di fondo inclusa, in particolare è il piede che effettua il contatto finale con l'area di gioco che deve trovarsi completamente all'interno della zona di servizio (ovvero l'ultimo piede che stacca dal terreno di gioco).
Per essere considerato in possesso della palla il giocatore non deve necessariamente tenerla in mano, ma è sufficiente che la stessa sia disponibile nelle sue immediate vicinanze.

4. Quando si deve sanzionare il servizio falloso della palla che impatta la rete?
Il fallo si verifica nel momento in cui la palla di servizio impatta la rete e non la supera.
Il primo Giudice di gara deve fischiare quando è certo che la palla non superi il piano verticale della rete stessa; non deve pertanto attendere che la palla cada a terra o venga toccata da un atleta.

5. Quale sarà il comportamento del Giudice di gara se il giocatore al servizio si rifiuti di prendere la palla per eseguirlo?
Se il giocatore si trova nelle immediate vicinanze della palla, il primo Giudice di gara deve autorizzare il servizio quando le squadre sono pronte a giocare, considerando l'atleta al servizio in possesso della palla; se invece il giocatore è lontano dalla palla, il primo Giudice di gara deve invitarlo ad entrarne in possesso; in caso di diniego deve sanzionare la squadra con un "ritardo di gioco" con le conseguenze previste. Qualora il provvedimento si concretizzi in un avvertimento per "ritardo di gioco", il Giudice di gara inviterà nuovamente l'atleta ad entrare in possesso della palla, ed in caso di ulteriore diniego assegnerà una penalizzazione per "ritardo di gioco".
Se invece l'atleta al servizio è in possesso della palla e dopo che il primo Giudice di gara ha autorizzato l'esecuzione del servizio, non serve o depone la palla, allo scadere degli otto secondi, sanzionerà il fallo di servizio.

6. Che cosa si intende per inizio del gioco: il fischio del Giudice di gara o il colpo di servizio sulla palla?
La Regola 8.1 chiarisce che il Giudice di gara fischia per autorizzare il servizio, ma il gioco inizia, ovvero la palla è in gioco, al momento del colpo di servizio sulla stessa.

7. Il servizio può essere eseguito con un palleggio a due mani?
No, la palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio.

8. Esiste nel servizio il fallo di trattenuta?
Si può verificare il fallo di trattenuta quando il battitore non colpisce la palla, ma la trasporta o la trattiene con una mano.

9. Può il battitore, prima di lanciare la palla per il servizio, far rimbalzare la stessa o trasportarla da una mano all'altra?
Ogni giocatore possiede un proprio stile per il servizio ed alcuni per meglio concentrarsi fanno rimbalzare la

palla a terra o trasportano la palla da una mano all'altra. Questi movimenti sono consentiti.

10. A chi viene sanzionato il fallo nel caso in cui il giocatore al servizio colpisce la palla ed ha i piedi che toccano la linea di fondo e la squadra in ricezione si trova in fallo di posizione?
La Regola 12.7.1 stabilisce che in tale evenienza il fallo di servizio è preminente rispetto a quello di posizione, pertanto il primo Giudice di gara dovrà sanzionare il fallo del battitore.

11. Se il giocatore al servizio colpisce la palla oltre gli 8 secondi dal fischio del primo Giudice di gara e la squadra in ricezione si trova in fallo di posizione, a chi verrà sanzionato il fallo?
Alla squadra al servizio (Regola 12.7.1), perché il fallo di posizione si concretizza unicamente al momento del colpo del battitore sulla palla.

12. E' fallo se la palla lanciata dal giocatore al servizio tocca il soffitto o altro oggetto?
Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

13. Quando si configura un fallo di velo?
Affinché si configuri un fallo di velo da parte dei giocatori della squadra al servizio, occorre che i medesimi, contestualmente, eseguano movimenti o altri gesti atti a nascondere il battitore nonché la traiettoria della palla di servizio, impedendo ai giocatori della squadra in ricezione di percepire il colpo di servizio e la relativa traiettoria della palla.
Nel caso il colpo di servizio o la traiettoria della palla fossero visibili, anche singolarmente, il fallo di velo non si può configurare.

14. La rete colpita dalla palla di servizio si abbassa o cade a terra
a) se la palla, comunque passa oltre la rete, si farà ripetere il servizio dopo aver ripristinato la rete;
b) se la palla resta nel campo della squadra al servizio, sarà assegnato il cambio di servizio ed il punto alla squadra opposta.

15. Il 2° giudice di gara sanziona dopo il colpo di servizio un fallo di posizione della squadra in ricezione. Il servizio non oltrepassa la rete, diventando falloso dopo l'esecuzione. Successivamente il 2° giudice di gara si accorge di aver sbagliato a fischiare il fallo di posizione e il 1° giudice di gara decreta la ripetizione dell'azione. I Giudici di gara si sono comportati correttamente?
No

REGOLA 13: ATTACCO

1. Può il secondo Giudice di gara sanzionare il fallo di attacco o di muro sulla palla di servizio?
Sì, tali falli sono di competenza di entrambi i Giudici di gara.

2. Se tra due giocatori avversari, entrambi difensori, uno colpisce la palla al di sopra del bordo superiore della rete partendo con i piedi all'interno della zona di attacco, l'altro esegue il muro, quale dei due commette il fallo?
Se il muro tocca la palla quando questa non ha attraversato completamente il piano verticale della rete, deve essere sanzionato un "doppio fallo"; se invece la palla ha attraversato completamente il piano verticale della rete, deve essere sanzionato il fallo al giocatore che ha compiuto l'attacco, sia che il muro tocchi o non tocchi la palla.

3. Come si deve comportare il primo Giudice di gara se dopo aver sanzionato un attacco falloso di un difensore si accorge che tale giocatore era un avanti?
Se il primo Giudice di gara sanziona l'attacco falloso di un "difensore", che poi viene riconosciuto come "avanti", può modificare la sua decisione fino a che non sia iniziata l'azione di gioco successiva:
a) se in tale azione la palla è caduta dentro il campo opposto ed il fischio del Giudice di gara non ha influito sul gioco, si deve assegnare l'azione alla squadra che ha eseguito l'attacco;
b) se, invece, il fischio del primo Giudice di gara ha influito sul gioco, l'azione deve essere annullata e ripetuta.

Analogo principio (influenza del fischio del Giudice di gara sul gioco) si applica nel caso di fallo di posizione sanzionato erroneamente dopo il colpo di servizio.

4. Durante un'azione di gioco un difensore completa l'attacco partendo dalla zona d'attacco. I Giudici di gara non si avvedono del fallo e l'azione continua terminando poi con un altro fallo. Può il primo Giudice di gara ritornare alla valutazione dell'attacco falloso?
Sì, se i Giudici di gara si avvedono in ritardo del fallo durante lo svolgimento dell'azione o dopo il suo termine, devono sanzionarlo; se invece è iniziata l'azione successiva non possono più intervenire.

5. Quando è da considerasi falloso l'attacco di un difensore che si trova con i piedi nella zona di attacco?
Quando la palla viene colpita trovandosi completamente ad una altezza superiore a quella della rete e passa completamente nel campo avverso o viene intercettata da un avversario. Se la palla così giocata colpisce la rete restando nel campo dell'attaccante, egli non commette fallo, così come se essa viene intercettata da un attaccante della stessa squadra e toccata prima che attraversi completamente il piano verticale della rete.

6. Un giocatore "avanti" (di prima linea) può in ogni caso effettuare un "attacco"?
Un "avanti" può completare un attacco da qualsiasi punto del terreno e con la palla in qualsiasi posizione, ad eccezione della palla del servizio avversario, se essa si trova completamente ad una altezza superiore a quella della rete e non ha superato completamente il piano verticale della linea di attacco (Regola 13.3.4), od a seguito di una "alzata" con le dita rivolte verso l'alto da parte del Libero che si trova all'interno della zona d'attacco, se la palla è attaccata quando si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

7. Quando si può completare un attacco sul servizio avversario?
Quando la palla, al momento del tocco, si trova almeno in parte ad una altezza inferiore a quella del bordo superiore della rete; quando la palla anche ad una altezza superiore a quella della rete, si trova completamente nella propria zona di difesa.

8. Può un giocatore compiere regolarmente un attacco colpendo la palla che si trova parzialmente al di sopra del campo avversario?
L'attacco è considerato corretto se il giocatore "avanti" (di prima linea) colpisce la parte di palla che si trova sul proprio campo.

9. Può un giocatore dopo aver effettuato il muro, schiacciare direttamente la palla verso il campo avversario?
Il muro non viene considerato come tocco di palla (Regola 14.4.1) ed il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, anche da quello che ha effettuato il muro (Regola 14.4.2); perciò nel caso specifico la schiacciata rappresenta il primo tocco dopo il muro e quindi è possibile.

REGOLA 14: MURO

1. Un giocatore "avanti" esegue un muro sull'attacco avversario portandosi con le mani al di sopra del bordo superiore della rete, ma viene colpito dalla palla in una parte del corpo che si trova al di sotto di tale bordo. Tale tocco si deve considerare muro o primo tocco della squadra?
Tale tocco deve essere considerato muro se al momento del tocco una parte del corpo del giocatore si trova sopra il bordo della rete.

2. Può un giocatore a muro invadere con le mani al di sopra della rete?
Il giocatore, mentre esegue l'azione di muro, può toccare la palla oltrepassando la rete, ma non prima del tocco d'attacco dell'avversario.
Ne consegue quindi che fra le azioni consentite al giocatore a muro è compresa anche quella di intercettare un colpo di attacco proveniente dal campo avverso toccando la palla nello spazio opposto, non solo in occasione del terzo tocco ma anche nel caso di un primo o di un secondo tocco. Per questi ultimi due casi devono sussistere le condizioni che la palla proveniente dal campo avverso rappresenti appunto un colpo di attacco e che l'azione di muro non interferisca con il gioco avversario, ossia che non vi sia altro giocatore, oltre all'attaccante, vicino alla palla e che stia tentando di giocarla.
Ne consegue inoltre che un passaggio effettuato con palla interamente nello spazio avverso non possa essere murato, in quanto non si tratta di un'azione d'attacco. Tale muro è invece consentito dal momento del terzo tocco.

3. Se il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori dello spazio di passaggio, commette fallo?

Sì, perché la palla che attraversa il piano verticale della rete nello spazio esterno può essere recuperata dai giocatori della squadra da cui sta provenendo mentre gli avversari non possono toccarla.

4. Quando si deve considerare falloso il tentativo di muro del Libero?
Premesso quanto previsto dalle Regole 14.1.1, 14.1.2, 14.6.6 e 19.3.1.3, il fallo si concretizza nel momento in cui il Libero (vicino alla rete porta una parte del corpo al di sopra del bordo superiore della rete stessa) nel tentativo di intercettare la palla proveniente dal campo avversario. Il fallo si verifica anche in caso di attacco non completato. Inoltre, è considerato prioritario in caso di attacco falloso di difensore.

5. Come deve essere valutata dal Giudice di gara la palla toccata da un muro invadente nella sua caduta verso il suolo?

- Se tocca una parte del corpo di uno degli atleti a muro, che si trova nel proprio spazio di gioco, fallo della squadra in attacco;
- se cade sul campo della squadra a muro passando sotto la rete, fallo della squadra in attacco;
- se tocca il piede di uno degli atleti a muro, posto in parte sulla linea centrale e in parte sul campo opposto, fallo della squadra in attacco (tocco della palla considerato come impattante il terreno di gioco);
- se tocca una parte del corpo di uno degli atleti a muro, nello spazio opposto oltre il piano verticale della rete, interferendo sul recupero della squadra avversaria, fallo del giocatore a muro, altrimenti azione regolare (Regola 11.2.1).

6. Ai giocatori che effettuano un muro può essere sanzionato il fallo di palla trattenuta?
Sì, premesso quanto previsto dalla Regola 9.2.3.1, se i giocatori a muro non si limitano ad intercettare la palla ma la "direzionano" verso il campo avversario, il primo Giudice di gara dovrà valutare se la palla, anziché rimbalzare semplicemente, sia stata fermata o lanciata, nel qual caso sanzionerà il fallo.

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

1. Dopo il fischio del primo Giudice di gara per autorizzare il servizio, può essere richiesta una interruzione?
No, in tal caso e per la prima volta nel corso della gara, la richiesta viene respinta, in quanto "impropria". Tuttavia se il gioco viene fermato a seguito di questa richiesta, la richiesta stessa deve essere rigettata e la squadra sanzionata con un "ritardo di gioco". Se si tratta di un avvertimento per "ritardo di gioco", prima della ripresa del gioco non potranno essere richieste interruzioni regolamentari.

2. Come deve avvenire la sostituzione dei giocatori?
A palla fuori gioco, il giocatore subentrante si posiziona in zona di sostituzione.
Il secondo Giudice di gara fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, quindi esegue da fermo il gesto ufficiale (con i pugni chiusi e solo una volta ruota le braccia) dando le spalle al palo ed eventualmente indica al primo Giudice di gara quante sostituzioni sono richieste (se più d'una), successivamente, rivolge lo sguardo al segnapunti e, se questo non rileva irregolarità, al momento dell'inizio della trascrizione a referto autorizza lo scambio tra i giocatori incrociando gli avambracci di fronte al petto con i palmi delle mani aperti.
Se il secondo Giudice di Gara non è presente, il primo fischia ed i giocatori, posizionati in zona di sostituzione, al momento dell'inizio della trascrizione a referto del segnapunti o se necessaria da parte del Giudice di gara sono autorizzati allo scambio.
Quando una squadra intende effettuare più sostituzioni contemporaneamente, tutti gli atleti subentranti devono entrare insieme nella zona di sostituzione, o comunque a brevissima distanza di tempo l'uno dall'altro, dopo di ché uno si porterà sulla linea laterale, mentre gli altri attenderanno il proprio turno sul prolungamento della linea d'attacco, in modo tale da lasciare libera la visuale del segnapunti sui giocatori coinvolti nella prima sostituzione. Quando il segnapunti avrà segnalato di aver terminato la trascrizione della prima sostituzione, il secondo Giudice di Gara autorizzerà il secondo giocatore ad avvicinarsi alla linea laterale, e così via per ciascuna delle sostituzioni richieste (se più di due).

3. Come si devono comportare i Giudici di gara qualora le due squadre richiedano contemporaneamente una sostituzione?
Il secondo Giudice di gara deve fischiare, effettuare la segnaletica ufficiale rivolgendosi verso la squadra che andrà al servizio, indicando all'altra di attendere. Una volta terminata la procedura con la squadra al servizio, la ripete con l'altra squadra, fischiando nuovamente.

4. Quali conseguenze si hanno se per errore viene accordata una settima sostituzione?

La richiesta di una settima sostituzione deve essere respinta dai Giudici di gara, senza sanzioni, come "richiesta impropria". Se per errore viene accordata, nel momento in cui si rileva l'errore, i Giudici di gara devono pretendere il ripristino in campo della corretta formazione (uscita del giocatore in campo con la settima sostituzione e rientro del sostituto), togliendo i punti eventualmente acquisiti dalla squadra in difetto, mantenendo quelli conquistati dall'altra squadra, alla quale viene assegnato un punto ed il servizio.
Qualora invece i Giudici di gara si accorgessero della avvenuta settima sostituzione prima della ripresa del gioco, pretenderanno il ripristino della corretta formazione ed il primo Giudice di gara assegnerà un "ritardo di gioco" alla squadra in difetto.

5. Durante una sostituzione si possono porgere asciugamani o altro (bevande)?
No, lo si può fare solo nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set.

6. Come deve essere sostituito un giocatore infortunato, malato, espulso o squalificato?
Nei modi regolamentari nel caso non sia possibile una sostituzione regolamentare, la squadra può richiederne una eccezionale, con uno qualsiasi dei giocatori in panchina in quel momento, senza
distinzione fra riserve e titolari, ad eccezione dei Libero e del giocatore da questi rimpiazzato. Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara, ma, nei casi di infortunio o malattia, può rimanere seduto in panchina se è in grado di muoversi autonomamente e non è causa di pericolo per le squadre; in tale circostanza eventuali condotte scorrette, anche lievi, saranno sanzionate analogamente a quelle di ogni altro componente della squadra.

7. Qual è la procedura per la sostituzione eccezionale di una riserva che in precedenza ha sostituito regolarmente un titolare infortunatosi o ammalatosi?
Un atleta titolare si infortuna o ammala e viene sostituito regolarmente da una riserva; successivamente tale riserva si infortuna o ammala a sua volta, o viene espulsa o squalificata ma il titolare già infortunato o ammalato non può effettuare la sostituzione regolamentare per il perdurare dell'infortunio o del malessere.
Vista l'impossibilità del titolare di effettuare la sostituzione regolamentare si può autorizzare quella sostituzione "eccezionale" con uno degli atleti in quel momento in panchina, ad eccezione del Libero e del giocatore da lui rimpiazzato.
Questa sostituzione eccezionale interessa sia la riserva sia il titolare (entrambi infortunati o ammalati), che non potranno più prendere parte alla gara ed il fatto è trascritto nello spazio Osservazioni del referto di gara.
La medesima procedura andrà applicata nel caso in cui l'infortunio o il malessere del titolare regolarmente sostituito dovessero manifestarsi o essere dichiarati successivamente alla sostituzione con la quale è uscito dal campo.

8. E' possibile effettuare una o più sostituzioni prima dell'inizio del set?
Sì, tali sostituzioni vengono registrate sul referto al punteggio di 0-0.
Dopo il controllo della formazione iniziale da parte del secondo Giudice di gara, anche il Libero può effettuare il rimpiazzo di un "difensore" prima dell'inizio del set.

9. Può essere interrotto il tempo di riposo prima dei 30" previsti?
No, i 30", dal fischio del secondo Giudice di gara o primo in assenza del secondo che autorizza a quello dello stesso Giudice di gara che ne determina il termine, debbono sempre e comunque trascorrere completamente. In questo tempo, fra l'altro, deve essere sistematicamente asciugato il terreno di gioco a cura degli addetti messi a disposizione dalla squadra ospitante.

10. Quali sono le conseguenze di una richiesta impropria?
Alla prima richiesta nella gara, il primo o il secondo Giudice di gara fischiano e la respingono, senza sanzione. Alla seconda richiesta della stessa squadra nella gara, a prescindere dalla persona che l'ha formulata e dal tipo di richiesta, il primo o il secondo Giudice di gara fischiano ed il primo assegna un "avvertimento per ritardo di gioco" (cartellino giallo). Alla terza e successive richieste della stessa squadra nella gara, il primo o il secondo Giudice di gara fischiano, ed il primo Giudice di gara assegna una "penalizzazione per ritardo di gioco"(cartellino rosso).

PROGRESSIONE DELLE SANZIONI NELLA STESSA GARA PER:
- RICHIESTE IMPROPRIE (RI)
- RITARDI DI GIOCO (RG)

(nc) - non concesse, senza sanzione
(g) - avvertimento, cartellino giallo
(r) - penalizzazione, cartellino rosso

1° RI	(nc)	2° RI	(g)	3° RI	(r)	Succ. RI	(r)
1° RG	(g)	2°RG	(r)	1°RI	(nc)	Succ. RI e RG	(r)
1° RI	(nc)	1°RG	(g)	2°RI	(r)	Succ. RI e RG	(r)
1° RG	(g)	1°RI	(nc)	2°RI	(r)	Succ. RI e RG	(r)

11. Nel caso di richiesta impropria formulata durante lo svolgersi di un'azione, il Giudice di gara deve interrompere il gioco?
No, l'azione non deve essere interrotta, riservandosi di intervenire al termine della stessa, anche qualora tale richiesta comporti una "penalizzazione per ritardo di gioco".

12. Se per errore i Giudici di gara accolgono la richiesta del terzo tempo di riposo e se ne accorgono in ritardo, come devono comportarsi?
Sebbene la richiesta del terzo tempo di riposo sia una richiesta impropria, nel caso in cui venga concessa, i Giudici di gara devono immediatamente interromperlo ed assegnare un "ritardo di gioco".

13. Il medico della squadra durante la gara constata che un atleta accusa un'alta temperatura corporea, tanto da non poter continuare a giocare. Non è possibile la sua sostituzione regolamentare, è possibile accordarne una eccezionale?
Sì, l'atleta malato deve essere considerato come infortunato. Tale dichiarazione può essere fatta anche dall'allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco.

14. Può un atleta recedere da una sostituzione già richiesta?
L'atleta può recedere dall'effettuare la sostituzione richiesta, ma, se trattasi di unica sostituzione richiesta, si deve assegnare alla squadra un *ritardo di gioco*, mentre nessuna sanzione è prevista se trattasi di una di più sostituzioni della stessa richiesta, tranne il caso in cui tale decisione causi un ritardo nella ripresa del gioco.
Non è possibile, invece, rinunciare alla sostituzione richiesta quando questa è già stata trascritta e quindi effettuata, con il nuovo giocatore in campo e quello uscito già fuori.

15. Nel caso di infortunio di un atleta durante il riscaldamento ufficiale dopo la consegna del tagliando della formazione iniziale dove è incluso, sarà la decisione dei Giudici di gara?
Si deve accordare una sostituzione regolamentare prima dell'inizio del gioco sullo 0-0.

16. Successivamente all'assegnazione di una richiesta impropria, formulata prima del fischio di autorizzazione del servizio, la stessa squadra può formulare ulteriori richieste prima della ripresa del gioco?
Sì: successivamente ad una richiesta di **3° tempo di riposo**, la stessa squadra ha il diritto di richiedere una sostituzione senza che il gioco sia ripreso; successivamente ad una richiesta di **7ª sostituzione**, la stessa squadra ha il diritto di richiedere un tempo di riposo senza che il gioco sia ripreso; successivamente ad una *richiesta impropria* **formulata da persona non autorizzata**, il componente della squadra autorizzato ha il diritto di riformulare.
la medesima richiesta senza che il gioco sia ripreso.

17. Successivamente ad una richiesta di interruzione regolamentare formulata prima del fischio di autorizzazione del servizio e sanzionata con un *Ritardo di gioco*, il Giudice di gara può accordare un'altra richiesta di interruzione avanzata dalla stessa squadra prima della ripresa del gioco?
Nel caso di avvertimento per ritardo di gioco, no, come stabilito dalla Regola 15.2.4: un'eventuale richiesta deve essere rigettata, senza ulteriori sanzioni, ed il Giudice di gara deve informare la squadra che, per poter formulare una nuova richiesta di interruzione, dovrà attendere il termine della successiva azione di gioco completata, tranne nel caso di richiesta di una sostituzione eccezionale.
Nel caso di penalizzazione per ritardo di gioco, invece, entrambe le squadre hanno diritto di chiedere qualunque tipo di interruzione regolamentare.

18. Qual è la procedura da seguire in caso di infortunio?
Ogni infortunio deve essere immediatamente registrato sul referto di gara, nello spazio "Osservazioni", indipendentemente dall'eventuale sostituzione. Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio e numero dell'atleta infortunato nonché una breve descrizione dello stesso.

19. Al termine del set il Giudice di gara si accorge che a una squadra sono state accordate una o più sostituzioni irregolari, in violazione della regola 15.6 o eccedenti il numero regolamentare. Come si deve comportare?

Soprattutto nel caso di una gara diretta da un solo arbitro, l'operato corretto del segnapunti è indispensabile e, nel caso si abbia la sensazione che le informazioni ottenute dallo stesso non siano esatte, il Giudice di gara può/deve scendere per verificarle direttamente.

Premesso ciò, si possono verificare tre casi:

Il Giudice di gara rileva l'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo e la squadra che ha fruito di una o più sostituzioni irregolari ha vinto il set.

Si applica quanto previsto dalla Regola 15.9.2:

- Il Giudice di gara annulla tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto dal momento in cui è stata concessa la sostituzione irregolare, riportando il fatto nel riquadro delle "Osservazioni", unitamente all'annullamento delle sostituzioni irregolari;
- Assegna il servizio e il punto all'altra squadra;
- Il segnapunti proseguirà la registrazione della parte di set rigiocato da quel momento su un altro referto, trascrivendovi il set in questione sino al momento della concessione della sostituzione irregolare, lasciando però i punti conseguiti dall'altra squadra insieme al numero di sostituzioni e tempi di riposo di cui ha eventualmente fruito. Terminato il set, riprenderà la trascrizione degli eventi di gara sul primo referto.

Il Giudice di gara rileva l'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo e la squadra che ha fruito di una o più sostituzioni irregolari ha perso il set.

L'arbitro annullerà i soli punti acquisiti dalla squadra in difetto dopo aver fruito della sostituzione irregolare, riportando l'accaduto nello spazio "Osservazioni" e il nuovo punteggio nel riquadro del set ed in quello Risultato Finale relativamente al set in questione.

Il Giudice di gara rileva l'errore dopo che il set successivo è iniziato e/o al termine della gara.

In tal caso segnalerà solamente l'accaduto nel suo rapporto di gara.

Nel caso di sostituzione irregolare che abbia coinvolto un atleta non iscritto nell'elenco dei partecipanti alla gara, si applica quanto previsto dalla Regola 7.3.5.4..

20. Il Giudice di gara decide di assegnare il servizio alla squadra B la quale, in seguito a ciò, sostituisce il n. 7 con il n. 14. Avvenuta tale sostituzione il Giudice di gara modifica la sua decisione, assegnando il servizio alla squadra avversaria. In tal caso può la squadra B chiedere l'annullamento della sostituzione?

Sì, i Giudici di gara devono garantire la possibilità all'allenatore di condurre la propria squadra anche in base alle decisioni assunte dai Giudici di gara stessi e quindi, a fronte di una modifica della loro decisione, devono permettergli di annullare la sostituzione; tale circostanza va riportata nello spazio Osservazioni del referto di gara.

Analogamente, qualora dopo l'originaria decisione venga richiesto un tempo di riposo e successivamente il Giudice di gara modifichi la propria decisione, tale tempo di riposo potrà essere annullato.

21. Una squadra chiede una sostituzione, che viene effettuata. Prima della ripresa del gioco, un altro atleta della stessa squadra denuncia il proprio infortunio. Può essere concessa la sua sostituzione?

Sì, come previsto dalla Regola 15.11.1.3 Nel caso specifico la sostituzione dell'atleta infortunato non rappresenta una richiesta della squadra, ma una necessità dovuta ad infortunio.

Il giocatore infortunato, se sostituito in modo regolamentare, potrà prendere parte alla prosecuzione della gara.

Analogamente, qualora dopo una sostituzione richiesta da una squadra, un atleta in campo della stessa squadra subisca il provvedimento dell'espulsione (o della squalifica) e la sua sostituzione anche eccezionale risulti possibile, tale sostituzione sarà comunque concessa.

22. Come si devono comportare i Giudici di gara quando nel caso di richiesta di una o più sostituzioni, uno o più giocatori non si trovano pronti nella zona di sostituzione?

Se la richiesta di sostituzione è di un solo giocatore e questi non è pronto a giocare, il primo Giudice di gara deve rigettare la richiesta e assegnare un ritardo di gioco alla squadra. Nel caso la richiesta sia per due (o più) atleti ed uno solo sia pronto a giocare, si deve concedere la sostituzione per il solo giocatore pronto, mentre si deve rigettare quella dell'altro/altri giocatore/i, senza alcuna sanzione.

23. Se la squadra A è al servizio ed il segnapunti comunica che la squadra B durante l'interruzione di gioco precedente aveva effettuato una sostituzione irregolare, o eccedente

il numero regolamentare e non l'aveva rilevato, quale sarà il comportamento del Giudice di gara?

1) se il servizio non è stato ancora autorizzato dal primo Giudice di gara o non è ancora stato effettuato, il secondo Giudice di gara interviene, ripristina la formazione della squadra B ed il primo Giudice di gara assegna un "ritardo di gioco".
2) se il servizio è stato effettuato e l'azione non è ancora terminata, il secondo Giudice di gara sanziona il fallo di posizione della squadra B, la squadra A conquista il punto e continuerà a servire; i Giudici di gara pretenderanno che la squadra B ripristini la propria formazione.
3) come al punto 2, ma in caso di fallo di servizio (pur ricordando che la Regola 12.7 che nel caso di fallo di servizio e contemporaneo fallo di posizione della squadra in ricezione, viene sanzionato il fallo di servizio) la presenza di un giocatore in campo in seguito a sostituzione irregolare, o eccedente il numero regolamentare, deve comunque essere sanzionata e quindi i due falli devono essere considerati "contemporanei" con l'assegnazione del doppio fallo. Ovviamente il secondo Giudice di gara farà ripristinare la formazione della squadra B.
4) qualora invece tale riscontro avvenga al termine dell'azione di gioco, in modo indipendente dall'esito dell'azione, la squadra A conquista un punto (determinato dalla sostituzione irregolare sanzionata come un fallo di posizione)e mantiene il diritto a servire. Il secondo Giudice di gara farà ripristinare la formazione della squadra B.

24. Al momento del controllo della formazione prima dell'inizio del set, il secondo Giudice di gara verifica che in campo è presente un giocatore non riportato sul tagliando della formazione iniziale. A richiesta, l'allenatore decide di far restare tale giocatore in campo richiedendo la sostituzione. Quale deve essere la procedura in questo caso?

Secondo quanto previsto dalla regola 7.3.5.3 alla richiesta formulata dall'allenatore con il gesto ufficiale della sostituzione, il secondo Giudice di gara fischia ed esegue la segnalazione, anche se non viene necessariamente richiesto che i due giocatori si portino nella zona di sostituzione per lo scambio; provvede a far registrare al segnapunti, sul punteggio di 0-0, la sostituzione.

25. Dove va posta la palla durante il tempo di riposo?

Nella zona di servizio o nei pressi di essa.

26. Dopo le richieste successive di sostituzione e tempo di riposo, può la stessa squadra usufruire di un'altra sostituzione senza che sia ripreso il gioco?

No, due richieste successive di sostituzione da parte della medesima squadra devono essere intervallate da almeno una azione di gioco completata, anche se è stata frapposta tra loro una richiesta di tempo di riposo.

REGOLA 16: RITARDI DI GIOCO

1. Come deve comportarsi il Giudice di gara nel caso in cui il capitano in gioco richieda più volte la verifica della propria formazione con il chiaro intento di ritardare la ripresa del gioco?

Il Giudice di gara, allorché ritenga che tale richiesta sia tesa a ritardare la ripresa del gioco, deve intervenire assegnando un "ritardo di gioco"; al ripetersi di tali richieste con il medesimo scopo, il Giudice di gara interverrà assegnando ulteriori "ritardo di gioco".

2. Dopo l'intervallo tra un set e l'altro, il secondo Giudice di gara richiama le squadre in campo; cosa avviene se una di esse ritarda il suo ingresso sul terreno di gioco?

Se la squadra si attarda e non rientra sollecitamente in campo o l'allenatore non consegna la formazione, il primo Giudice di gara deve sanzionare un "ritardo di gioco".

Se la squadra, dopo essere stata sollecitata a rientrare, non si presenta ancora in campo, il primo Giudice di gara deve assegnare un ulteriore *ritardo di gioco* (in caso di due penalizzazioni per *ritardo di gioco* i punti assegnati saranno due). Perdurando ancora questo stato di cose, il primo Giudice di gara deve ritenere la squadra rinunciataria e chiudere la gara, applicando quanto previsto dalla Regola 6.4.1. Le squadre sono autorizzate ad entrare in campo solo dopo che i due tagliandi della formazione iniziale sono stati consegnati.

3. Il primo Giudice di gara autorizza il servizio quando una squadra presenta in campo 5 (oppure 7) giocatori. Come si deve comportare appena si accorge dell'errore?

Se si accorge della situazione prima dell'autorizzazione del servizio e questa è ritardata a causa della squadra non pronta a giocare (5 o 7 giocatori in campo), deve assegnare un ritardo di gioco.

Se si accorge dell'errore durante l'azione di gioco, il primo Giudice di gara deve interrompere l'azione decretandone la ripetizione, senza assegnare alcun "ritardo di gioco".

Se si accorge della situazione alla fine dell'azione di gioco, io suo esito è cancellato e l'azione deve essere

rigiocata, senza alcuna sanzione.
Se, infine, se ne accorge dopo l'inizio dell'azione successiva, l'azione di gioco non può essere ripetuta.

4. Quali sono le sanzioni previste per i ritardi di gioco?
Le sanzioni per i ritardi di gioco sono assegnate alla squadra e non alla singola persona. Pertanto esse non possono essere sommate a quelle assegnate per "condotta scorretta".
Al primo ritardo di gioco viene assegnato un "avvertimento"; al ripetersi del ritardo di gioco nella stessa gara, di qualsiasi tipo esso sia anche differente dal primo, alla squadra viene assegnata una "penalizzazione", così come a tutti i successivi ritardi di cui si rende colpevole la stessa squadra nella gara.

5. Se dopo il fischio dell'arbitro che determina la fine del tempo di riposo, una delle due squadre si attarda a parlare con l'allenatore senza riprendere posto in campo, come si comporterà il primo Giudice di gara?
Alla prima volta durante la gara, richiamerà il capitano in gioco invitando la sua squadra a non attardarsi, alla seconda volta sanzionerà un "ritardo di gioco" (Regola 16.2); se è il primo nel corso della gara sarà un avvertimento, una "penalizzazione" in caso di recidiva.

6. Se al momento della richiesta di sostituzione da parte dell'allenatore il giocatore che deve entrare in campo non si trova nella zona di sostituzione, quale sanzione sarà applicata?
Avvertimento per ritardo se la squadra non aveva in carico già un altro ritardo di gioco; penalizzazione per ritardo, se la squadra nella gara era già stata sanzionata per uno o più ritardi di gioco, anche se diversi dalla ritardata sostituzione.
La sostituzione, comunque, potrà essere accordata dopo un'altra azione effettiva di gioco e se regolarmente nuovamente richiesta.
Analogamente se l'atleta in campo rifiuta inizialmente di lasciare il terreno di gioco, viene comunque concessa la sostituzione, ma alla squadra viene sanzionato un ritardo di gioco.

7. Al termine di un'azione di gioco vinta dalla squadra "B", il suo Libero attivo, dopo aver recuperato il pallone uscendo dal campo nei pressi del seggiolone, lo lancia al compagno n. 14 che dovrà servire, quindi si reca nella propria area di riscaldamento costeggiando i muri dell'impianto di gioco, dato che la rotazione lo aveva portato in zona 4. Il 2° Giudice di gara, conseguentemente, richiede al suo capitano in gioco di rammentargli di utilizzare comunque, nel prosieguo, la zona prevista, per effettuare i rimpiazzi. Dopo un paio di azioni, al momento di rimpiazzare il n. 14, il Libero entra in campo dalla zona di servizio. Come si comporteranno i Giudici di Gara?

Il 2° Giudice di Gara farà rientrare in campo il giocatore n. 14, quindi permetterà alla squadra di effettuare il rimpiazzo in modo visibile ed il primo Giudice di Gara assegnerà un ritardo di gioco alla squadra "A".

REGOLA 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

1. Un set iniziato su un terreno di gioco che diviene impraticabile, viene rigiocato su un altro, reperito dalla squadra ospitante. Nel set interrotto si sono verificate delle sostituzioni; quali formazioni iniziali dovranno essere presentate per il set da rigiocare?
Le formazioni che debbono iniziare il set annullato e da rigiocare su altro terreno, debbono essere le stesse che erano state presentate per quel set, a prescindere da eventuali sostituzioni di giocatori che fossero state effettuate.
Nel caso di giocatori espulsi, squalificati o sostituiti in modo eccezionale, al loro posto nella formazione iniziale potrà essere schierato qualsiasi giocatore non titolare originariamente in quel set.
Le sanzioni disciplinari adottate non saranno annullate, restando trascritte sul referto di gara.

2. Nel caso in cui, durante un'azione di gioco, un occupante la panchina entri sul terreno di gioco per qualsiasi motivo (esultanza, ecc.), quale deve essere il comportamento del primo Giudice di gara?
Il primo Giudice di gara dovrà sanzionare il fallo della squadra per la presenza di 7 giocatori in campo o di persona oltre i 6 giocatori. Il gesto ufficiale da utilizzare è indicare il componente indebitamente entrato sul terreno di gioco.

3. Nell'ipotesi che nella caduta degli occhiali sul terreno di gioco le lenti si rompano, oppure un atleta smarrisca una lente a contato, i Giudici di gara devono interrompere l'azione?
Nel caso di rottura delle lenti di un occhiale i Giudici di gara devono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia del terreno per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti). L'azione dovrà essere ripetuta.
Nel caso di perdita di una lente a contatto, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la ricerca. Nel caso la squadra richieda uno o più tempi di riposo per effettuare tale ricerca, il Giudice di gara dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e che non venga effettuata la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.
Entrambe le situazioni non configurano comunque l'accadimento di un infortunio, con la conseguente impossibilità di effettuare una sostituzione eccezionale.

4. Una squadra dispone di una sola riserva in panchina, che ha già sostituito un titolare ed è stata sostituita dallo stesso; nel caso si verifichi un infortunio ad altro titolare, si deve effettuare una "sostituzione eccezionale" o possono essere accordati i tre minuti di recupero?
La Regola 15.7 prevede che in tale caso sia necessario procedere subito alla "sostituzione eccezionale"; la concessione dei tre minuti di recupero (Regola 17.1.2) è prevista unicamente nel caso che non siano possibili sostituzioni regolari o eccezionali.

5. Nel caso in cui un campo di gioco non sia agibile per un evento irreparabile, quanto dovrà essere la durata del "tempo ragionevole" previsto per la squadra ospitante per reperire un campo regolamentare?
Se all'inizio della gara il terreno di gioco non è agibile per evento irreparabile non eliminabile:
- nelle gare dei campionati nazionali, il primo Giudice di gara sentirà la apposita commissione gare;
- negli altri campionati, il primo Giudice di gara deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e trasferirvisi. Tale tempo deve essere tale che permetta l'inizio della gara al massimo entro due ore dall'orario ufficiale previsto; le due squadre debbono restare a disposizione dei Giudici di gara. Nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto, il primo Giudice di gara dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

6. Come si devono comportare gli arbitri se, durante il gioco, un atleta perde la scarpa o la pezza di panno per asciugare il terreno di gioco o tocca il campo avverso, con una parte del corpo diversa dai propri piedi, lasciando sul terreno una vistosa macchia di sudore?
L'azione deve continuare e sarà cura dell'atleta recuperare la propria scarpa o pezza di panno e allontanarle. Qualora invece queste finissero accidentalmente nel campo opposto, il primo Giudice di gara deve stabilire se la loro presenza abbia interferito con il gioco, interrompendo l'azione e facendola ripetere, oppure se la stessa non abbia interferito, ritenendo quindi l'azione svolta regolarmente.
Analogamente, se il primo Giudice di gara ritiene che la macchia di sudore abbia interferito con il gioco avversario, deve decretare la ripetizione dell'azione.

7. Una squadra può rinunciare alla sostituzione eccezionale?
Si, ma perde il set in quanto la squadra viene dichiarata incompleta

REGOLA 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

1. Dove va posto il pallone durante l'intervallo fra i set?
Deve essere posto nella zona di servizio o nelle sue vicinanze o in possesso dei raccattapalle, se presenti. Alla fine del quarto set, nel caso del 5° decisivo, il pallone deve essere consegnato al secondo Giudice di gara il quale lo pone sopra il tavolo del segnapunti.

2. Dopo il cambio di campo all'8° punto del set decisivo, le squadre possono richiedere una interruzione di gioco?
Sì, entrambe le squadre possono richiedere sia la sostituzione che il tempo di riposo prima di riprendere il gioco.

REGOLA 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

1. Una squadra presenta un elenco dei partecipanti alla gara con un solo giocatore Libero, comunicando che quest'ultimo arriverà in ritardo. L'allenatore (o, in sua assenza, l'assistente

allenatore o il capitano in gioco) può successivamente richiedere la ridesignazione di un nuovo Libero al posto di quello indicato in tale elenco e non ancora presentatosi?
No, in quanto la Regola 19.4.2.1 prevede la possibilità di ridesignazione del Libero dichiarato o divenuto inabile a giocare, ma non del Libero assente.

2. Il Libero effettua due rimpiazzi consecutivi senza che tra di essi si sia svolta almeno un'azione di gioco completata.
Il primo Giudice di gara deve respingere il rimpiazzo sanzionando un "ritardo di gioco". Se, però, il gioco viene comunque ripreso, la squadra si troverà in errore di formazione, con tutte le relative conseguenze (perdita dell'azione, ripristino di quella corretta, eventuale annullamento dei punti conseguiti).

3. Il Libero divenuto inabile deve essere ridesignato immediatamente?
No, qualora la ridesignazione avvenga invece immediatamente l'allenatore può utilizzare esclusivamente uno dei giocatori in quel momento fuori dal gioco (in panchina), ad esclusione del giocatore che dal Libero era stato rimpiazzato.
Il Libero divenuto inabile per infortunio (come pure quello dichiarato tale) potrà rimanere seduto in panchina, anche nel caso diventi oggetto di ridesignazione, se è in grado di muoversi e purché non sia causa di pericolo per le squadre.

4. Come e quando un Libero può essere dichiarato inabile?
Un allenatore, o in sua assenza l'assistente allenatore o il capitano in gioco, può dichiarare il Libero inabile a giocare, mediante comunicazione ufficiale ad uno dei due Giudici di gara; in qualunque momento a gioco fermo. La sua eventuale ridesignazione, se permessa, può avvenire solo quando tale Libero si trova fuori dal gioco (in panchina), fermo restando che tra due rimpiazzi deve trascorrere un'azione di gioco completata.

5. Come avviene la ridesignazione del Libero divenuto inabile con il giocatore che lo aveva rimpiazzato o con altro giocatore in campo?
Poiché tale ridesignazione può avvenire esclusivamente con un giocatore in quel momento fuori dal gioco (in panchina), nel caso in cui l'allenatore voglia ridesignare, al posto del libero divenuto inabile, il giocatore da lui rimpiazzato, dovrà prima provvedere al suo regolare rimpiazzo e successivamente, nella medesima interruzione, alla sua sostituzione (nel rispetto della Regola 15.11.1.3); al termine della successiva azione completata, potrà avvenire di fatto la ridesignazione e l'entrata in campo del giocatore prescelto.
Se, invece, l'allenatore desidera impiegare come nuovo libero qualsiasi altro giocatore in campo, potrà richiederne la regolare sostituzione precedentemente alla richiesta di ridesignazione e, quindi, effettuare la ridesignazione e il rimpiazzo nel corso della
medesima interruzione o qualsiasi altro giocatore in campo, deve prima provvedere al suo regolare rimpiazzo e successivamente alla ridesignazione stessa.
Al termine della successiva azione completata, potrà avvenire di fatto la ridesignazione e l'entrata in campo del giocatore prescelto.

6. L'atleta rimpiazzato dal Libero rientra in campo mentre il Libero esce ma, accorgendosi che si trova ad esempio in posizione 5, riesce immediatamente e al contempo il Libero rientra. Come si comporteranno i Giudici di gara?
Se questi movimenti non causano ritardo alla ripresa del gioco, non devono essere sanzionati.

7. Il Libero può essere utilizzato per una sostituzione regolamentare o eccezionale?
No.

8. Se il rimpiazzo del libero avviene dopo il fischio di autorizzazione al servizio o dopo l'effettuazione del servizio, come si comporteranno i Giudici di gara?
La Regola 19.3.2.5 specifica quale intervento deve effettuare il primo Giudice di gara nel caso in cui il libero entri/esca in campo dopo il fischio di autorizzazione, prima del colpo di servizio e per la prima volta durante la gara: un richiamo nei confronti del capitano in gioco al termine dell'azione, per informarlo che la ripetizione del comportamento sarà soggetta ad un *ritardo di gioco*. Questo richiamo non va considerato un *avvertimento verbale*. La Regola 19.3.2.6 prevede il comportamento da adottare qualora tale caso si verifichi una seconda volta: il primo o secondo Giudice di gara interrompono l'azione di gioco e viene assegnato un *ritardo di gioco*, ma il rimpiazzo viene permesso.
Se il rimpiazzo avviene invece dopo il colpo di servizio, il giudice di gara che lo rileva deve interrompere l'azione per sanzionare il fallo di formazione, in quanto modificata a gioco già iniziato.

9. Come si deve comportare il Giudice di gara quando, in occasione di un tempo di riposo, una squadra esca dal campo con il Libero e vi rientri senza o con il secondo libero, o viceversa?
Si precisa che in ogni occasione il Libero deve **visibilmente** rimpiazzare un atleta difensore, cosi come questi, a sua volta, debba visibilmente rimpiazzarlo, come specificato dalla Regola 19.3.2.7 "Il Libero ed il giocatore da lui rimpiazzato, devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di rimpiazzo del Libero".
Nell'evenienza di cui sopra, i Giudici di gara, anche con il suggerimento del segnapunti che controlla tali movimenti compilando l'apposito referto, devono assegnare un **"ritardo di gioco"** alla squadra in difetto e ripristinare la formazione corretta.
E' assolutamente necessario che se la squadra, dopo aver usufruito del tempo di riposo o tempo tecnico di riposo, desidera far rientrare l'atleta rimpiazzato dal Libero in precedenza, deve far rientrare in campo la stessa formazione che ne era uscita e subito dopo procedere visibilmente a tale rimpiazzo.
Pertanto in questo caso il libero se era dentro in campo e dopo il tempo di riposo era fuori, rientra in campo, il giudice di gara assegna un ritardo di gioco e poi permette al rimpiazzo. Lo stesso se vi è stato un rimpiazzo tra i due liberi o con il giocatore rimpiazzato.

10. Una squadra dispone di sette atleti, di cui uno è il Libero. Un giocatore (non il Libero) si infortuna; come si dovrà comportare il Giudice di gara?
Se il giocatore è un "avanti", il secondo Giudice di gara deve concedere i 3' di recupero: se l'atleta riesce a ritornare in gioco, questo continua, altrimenti il primo Giudice di gara dichiara la squadra incompleta e che pertanto perde il set.
Se il giocatore è un "difensore" ed il Libero è in panchina, questi può entrare in gioco al posto dell'infortunato: quando egli raggiunge la posizione 4 a seguito della rotazione della squadra, deve essere rimpiazzato dal giocatore infortunato se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata immediatamente incompleta, con le conseguenze regolamentari.

11. Un giocatore titolare viene sostituito con una riserva che a sua volta viene rimpiazzata dal Libero; successivamente all'uscita del Libero rientra in campo il giocatore titolare. Quali sono le conseguenze?
Premesso che il rimpiazzo del Libero e la sostituzione tra i due giocatori poteva essere effettuata simultaneamente, si tratta di un rimpiazzo irregolare del Libero, considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare (Regola 19.3.2.9). Nel caso specifico, nel momento in cui i Giudici di gara si avvedono dell'errore, devono sanzionare la squadra in difetto con la perdita dell'ultima azione di gioco, togliere i punti eventualmente conquistati in presenza del rimpiazzo irregolare del Libero, lasciando all'altra squadra i punti eventualmente conquistati, nonché facendo ripristinare la formazione con l'ingresso in campo della riserva.

12. Una squadra presenta una lista atleti/distinta gara con due libero e dichiara che uno dei due arriverà in ritardo. Durante la gara il libero presente si Infortuna, mentre l'altro libero non si è ancora presentato. Come si Comporteranno i Giudici di gara?
Se l'allenatore non richiederà la ridesignazione di un nuovo libero, l'altro libero ("ritardatario") quando arriverà, dopo il suo riconoscimento, prenderà regolarmente parte alla gara, indipendentemente dal fatto che il libero infortunato sia in grado di riprendere il gioco.
Se invece l'allenatore ne richiederà la ridesignazione con uno degli atleti in quel momento in panchina, escluderà la possibilità di impiego dell'altro libero ("ritardatario") anche qualora lo stesso si presenti alla gara.

13. Il Libero rimpiazza un giocatore che, mentre si trova in panchina, viene espulso. Come deve avvenire la sua sostituzione?
Il giocatore espulso deve essere immediatamente sostituito, in modo regolamentare o eccezionale, altrimenti, la squadra viene dichiarata incompleta per quel set.
La sostituzione non può avvenire per trascrizione sul referto e pertanto:

- Il giocatore espulso abbandonerà l'area di gioco per recarsi nello spogliatoio, allontanandosi direttamente dalla panchina;
- Il Libero lascerà obbligatoriamente il terreno di gioco, utilizzando come di consueto la zona di rimpiazzo del Libero;
- Il giocatore sostituto dell'espulso si porterà nella zona di sostituzione e, ottenuta l'autorizzazione del Giudice di gara, entrerà in campo.

Il Libero può rientrare in campo dopo un'azione di gioco completata.

14 Il Libero della squadra A rimpiazza un giocatore, ma nell'azione immediatamente successiva si infortuna e i Giudici di gara interrompono il gioco. Il Libero può essere rimpiazzato?
Sì; l'azione di gioco è interrotta e da rigiocare, pertanto non completata; la Regola 19.3.2.1 oltre a stabilire

che tra due rimpiazzi consecutivi del Libero debba esserci un'azione di gioco completata, prevede anche come eccezione proprio il caso in cui l'infortunio del Libero renda l'azione non completata.

15. Sostituzione attraverso il Libero.
Se l'allenatore intende sostituire un giocatore che si trova in panchina perché rimpiazzato dal Libero, deve prima far rientrare in campo l'atleta e quindi richiederne la sostituzione.

16. Una squadra iscrive a referto un solo libero, il quale viene espulso o squalificato.
E' consentita la ridesignazione del Libero espulso o squalificato. Diversamente rientra in gioco l'atleta che era stato rimpiazzato dal Libero. Il Libero espulso se non viene ridesignato attenderà la fine del set nello spogliatoio per poi riprendere la gara; se invece è stato ridesignato questi deve lasciare l'area di controllo per tutto il resto della gara, come nel caso sia stato squalificato.

18. Qualora l'unico libero di una squadra diventi o sia dichiarato *inabile*
Può essere oggetto di ridesignazione?
Sì. Il libero dichiarato o divenuto inabile può essere oggetto di ridesignazione e il libero ridesignato rimarrà tale per tutta la gara, tranne nel caso in cui divenga, o venga dichiarato, a sua volta inabile.
Nel caso in cui l'inabilità sia derivante da espulsione/squalifica, il libero espulso/squalificato e oggetto di ridesignazione non potrà più prendere parte alla gara.

19. Qualora, in una squadra con due libero, un libero divenga o sia dichiarato *inabile* può essere oggetto di ridesignazione?
No. La squadra utilizzerà il rimanente libero, senza possibilità alcuna di ridesignazione.
Qualora però anche il libero rimanente divenga o sia dichiarato inabile, quest'ultimo potrà essere oggetto di ridesignazione. Nel caso in cui l'inabilità del libero rimanente sia derivante da espulsione/squalifica, il libero espulso/squalificato e oggetto di ridesignazione non potrà
più prendere parte alla gara.
Al contrario, nel caso in cui un libero divenga inabile per espulsione ed il rimanente libero, durante lo stesso set, successivamente divenga o venga dichiarato inabile, in modo indipendente dalla sua eventuale ridesignazione, il primo libero espulso potrà dal set successivo prendere parte alla gara.

20. In una squadra il Libero può essere anche allenatore?
Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, cosi come al Libero di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore Libero/allenatore, quando si trova in gioco non può svolgere le funzioni di allenatore.
Quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e i Giudici di gara non possono pretendere che egli stia seduto in panchina, ma debbono permettergli di svolgere tale funzione anche stando in piedi e muoversi davanti alla propria panchina, come previsto dalle regole di gioco per l'allenatore.

21. ULTERIORE CASISTICA SUL LIBERO

1. Libero viene espulso o squalificato:
a) se la squadra gioca con un solo Libero, l'allenatore può, se vuole,ridesignare un nuovo Libero, nel qual caso il Libero espulso o squalificato non potrà essere impiegato per il resto della gara;
b) se la squadra gioca con due Libero, continuerà il set (per l'espulsione) o la gara (per la squalifica) con il solo Libero restante.

2. se uno dei Libero viene espulso e successivamente nello stesso set l'altro viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore può decidere di ridesignare il Libero inabile, precludendo il rientro del Libero espulso nei set seguenti; la squadra terminerà la gara con un solo Libero e sia quello espulso sia quello inabile dovranno abbandonare l'area di controllo;

3. se uno dei Libero viene squalificato e successivamente nello stesso o altro set l'altro Libero si infortuna e non può proseguire il gioco, l'allenatore può chiedere la ridesignazione di quest'ultimo con uno/a degli/delle atleti/e in quel momento in panchina e la squadra continuerà la gara solo con tale Libero rinominato;

4. se uno dei Libero si infortuna, la squadra continua la gara con un solo Libero; se anche questi successivamente si infortuna, in modo che non può continuare a giocare, si prospettano due casi:

a) il primo Libero ristabilitosi, deve sostituire l'altro e la squadra prosegue la gara con un solo Libero;
b) il primo Libero non è in condizioni di riprendere il gioco e proseguire la gara; l'allenatore può richiedere di nominare un nuovo Libero con uno/a degli/delle atleti/e in panchina al momento

della richiesta; ciò comporta, ovviamente, che sia il Libero ridesignato che il primo Libero, non più abile, devono lasciare il campo e l'area di controllo;

5. nel caso di infortunio di uno/a dei due Libero, la squadra continua con un solo Libero, fintanto che l'inabile non si ristabilisca, o per tutta la gara se l'infortunato non si ristabilisce; se successivamente il Libero attivo viene espulso o squalificato, l'allenatore può:

a) attendere che il Libero infortunato si ristabilisca e continuare la gara con solo Libero;
b) dichiarare il Libero infortunato inabile a giocare e poi chiedere la ridesignazione del Libero espulso o squalificato, il quale non potrà più partecipare al gioco (se espulso), così come l'inabile, per il resto della gara, abbandonando l'area di controllo.

Il segnapunti dovrà sempre riportare a referto, nello spazio osservazioni, la ridesignazione del LIBERO dichiarato inabile che non potrà prendere parte alla gara.

REGOLA 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

1. Costituisce fatto disciplinare il non saluto da parte di uno o più atleti a fine gara, in particolare nei confronti dei Giudici di gara?

L'unico riferimento al saluto dei Giudici di gara a fine gara, si trova nella Regola 5.1.3.1, la quale specifica: "al termine della gara, il capitano della squadra ringrazia i Giudici di gara".
In nessuna normativa è riportato che tutti i giocatori debbano salutare i Giudici di gara a fine gara, però il senso del "fair-play" (Regola 20.2) indica nella cortesia un preciso compito dello spirito sportivo che deve presenziare in ogni competizione sportiva.
Diversa è la situazione nel caso uno o più giocatori a fine gara ostentino un atteggiamento protestatario od offendano con gesti o parole i Giudici di gara stessi, non ottemperando così a quanto previsto dalla Regola 20.2 "I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair-play, non solo nei confronti dei Giudici di gara, ma anche verso gli avversari, i propri compagni e gli spettatori". Tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara.

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

1. Avvertimento verbale

L'avvertimento verbale deve essere comunicato dal primo Giudice di gara Alla persona interessata o al capitano in gioco.

2. Se un componente di una squadra durante un'azione di gioco commette una condotta maleducata, o una lieve condotta scorretta dopo che un componente della sua squadra aveva ricevuto l'avvertimento ufficiale, il Giudice di gara deve interrompere l'azione per comminare la penalizzazione?

No, la penalizzazione deve essere comminata alla fine dell'azione e le sue conseguenze sono in aggiunta al risultato dell'azione di gioco.

3. Se un componente di una squadra durante un'azione di gioco commette una condotta offensiva, o un'aggressione, il Giudice di gara deve interrompere l'azione per comminare la relativa sanzione?

Sì, l'azione di gioco dev'essere interrotta e rigiocata, dopo aver comminato il corrispondente provvedimento disciplinare (espulsione o squalifica) ed effettuato la prevista sostituzione regolamentare o eccezionale. Se, nel corso dell'azione interrotta, si fossero verificate condotte scorrette meritevoli di penalizzazione da parte di altri partecipanti alla gara, le corrispondenti sanzioni saranno applicate successivamente al provvedimento che ha determinato l'interruzione del gioco; se, viceversa, fosse stato lo stesso componente spulso/squalificato ad aver tenuto una condotta maleducata nel corso dell'azione di gioco, la penalizzazione
a suo carico dovrà essergli comminata immediatamente prima dell'espulsione/squalifica.

4. Quali sono le conseguenze pratiche nel caso in cui due o più componenti della stessa squadra siano sanzionati, in tempi diversi della stessa interruzione di gioco, con la penalizzazione?

Premesso che per "tempi diversi della stessa interruzione di gioco" si deve intendere ciò che accade successivamente al termine dello sviluppo di una situazione dinamica, dopo un'azione di gioco, la squadra subirà, dal punto di vista del punteggio, le conseguenze di ogni singola penalizzazione.

5. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui due o più componenti della stessa squadra siano sanzionati, *durante la medesima* azione o interruzione di gioco, con la penalizzazione?

La squadra subirà, dal punto di vista del punteggio, le conseguenze di ogni singola penalizzazione. Se una di queste dovesse determinare la fine del set, le rimanenti saranno scontate nell'eventuale set successivo.
In caso di condotte maleducate tenute durante il gioco, il primo punto da assegnare è comunque quello derivante dall'azione di gioco, se completata.

6. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui due o più componenti delle squadre avversarie siano sanzionati contemporaneamente con la penalizzazione?
Nel caso in cui il primo Giudice di gara assegni contemporaneamente una penalizzazione a due o più componenti di entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione. In questo caso si procede come segue:

- La squadra al servizio (per effetto dell'azione di gioco appena completata) perde l'azione ed il servizio e fa guadagnare all'avversaria tanti punti quante sono le penalizzazioni subite;
- La squadra in ricezione ruota di una posizione, quindi perde a sua volta il servizio, facendo guadagnare all'avversaria tanti punti quante sono le penalizzazioni subite;
- la squadra originariamente al servizio ruota di una posizione e deve pertanto servire con il giocatore che precedentemente si trovava in posizione 2;
- Il punteggio finale è valido nel momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate. Ad esempio, se una doppia penalizzazione avviene sul punteggio di 23-24, ciò non porta al termine del set per 23-25, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione con il punteggio di 24-25.

7. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui due o più componenti delle *squadre avversarie* siano sanzionati, in tempi diversi della stessa interruzione di gioco, con la penalizzazione?
Poiché le due o più sanzioni non possono essere considerate contemporanee,
per ognuna si deve seguire l'iter previsto per la singola penalizzazione, senza ricorrere alla speciale procedura delle penalizzazioni contemporanee.

8. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui un componente di una squadra commetta, durante un'azione, una condotta da sanzionarsi con una penalizzazione e, al termine della stessa azione, una condotta tale da essere sanzionata con l'espulsione o la squalifica?
Al termine dell'azione il primo Giudice di gara provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima la penalizzazione e quindi l'ulteriore provvedimento disciplinare.

9. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco delle penalizzazioni per ritardo di gioco che dovessero essere assegnate per eventi verificatisi durante un'azione di gioco?
Le stesse delle penalizzazioni assegnate ai singoli partecipanti alla gara per comportamenti tenuti durante il gioco: dopo il termine dell'azione, a ciascuna squadra saranno assegnati tanti punti quante sono le penalizzazioni assegnate alla squadra avversaria, utilizzando eventualmente la procedura delle penalizzazioni contemporanee se entrambe dovessero aver ricevuto una tale sanzione.

10. Se a due giocatori avversari viene comminata contemporaneamente la sanzione della espulsione o della squalifica, quali sono le conseguenze pratiche sul gioco?
Se entrambi sono sostituiti in modo regolamentare o eccezionale, il set prosegue. Se soltanto uno dei due è sostituito, la squadra che non ha questa possibilità rinuncia alla sostituzione eccezionale, viene dichiarata incompleta e perde il set. Se entrambi non possono essere regolarmente sostituiti, entrambe le squadre perdono e vincono il set:

- nel caso di 1 – 0 per la squadra A, dopo tale evenienza il conteggio dei set sarà di 2 – 1 per A;
- nel caso di 2 – 0 per la squadra A, essa vince la gara per 3 – 1;
- nel caso di 2 – 1 per la squadra A, essa vince la gara per 3 – 2;
- nel caso di parità per 0 – 0 o 1 – 1, il conteggio dei set sarà poi 1 – 1 o 2 – 2 rispettivamente;
- nel caso di parità 2 – 2, entrambe le squadre perdono la gara per 2 – 3, poiché non hanno potuto terminare il 5° set con il numero minimo di giocatori in campo.

Se, infine, entrambi sono sostituiti regolarmente ma hanno subito sanzioni differenti, la sanzione più grave deve essere comminata per prima, quindi la squadra cui appartiene lo squalificato sarà dichiarata incompleta per il set, mentre l'espulso non potrà partecipare all'eventuale set seguente.
In tutti i casi la squadra che perde il set conserva i punti conseguiti a quel momento. L'alternanza del primo servizio nei set successivi resta inalterata a prescindere dal fatto che un set diventi doppio per decisione tecnica.

11. Se un giocatore – allenatore viene espulso per un fallo commesso in una delle due funzioni, può continuare ad esercitare l'altra?
No, i provvedimenti disciplinari sono comminati alla persona e non alla funzione che in quel momento sta esercitando.

12. Una gara viene interrotta per impraticabilità del campo di gioco e viene ripresa in altro impianto. Se nel set annullato era stata assegnata una penalizzazione, come si comporteranno i Giudici di gara?
Il set in corso al momento dell'interruzione deve essere ridisputato dall'inizio, annullando tutti i punti conquistati dalle due squadre, compreso quello derivante dalla penalizzazione. La sanzione rimane comunque valida ai fini dell'applicazione della scala delle sanzioni.

13. Nei preliminari di gara, prima del sorteggio, il capitano della squadra viene squalificato o espulso; chi rappresenterà la squadra al sorteggio?
In entrambi i casi il capitano della squadra non potrà espletare le sue funzioni ad iniziare dal sorteggio. Per tale ragione il dirigente o l'allenatore dovranno nominare un nuovo capitano della squadra, che parteciperà al sorteggio e resterà in carica per il primo set nel caso dell'espulsione e per tutta la gara nel caso della squalifica. Tale nomina va trascritta sul referto, nello spazio "Osservazioni". In caso di espulsione, il capitano della squadra sanzionato rientra nella sua funzione dal secondo set.

14. Dopo il termine di un'azione di gioco vinta dalla squadra B, un giocatore della squadra A schiaccia violentemente il pallone che colpisce un giocatore della squadra B intento a festeggiare con in compagni di squadra. Il giocatore colpito reagisce immediatamente tentando di aggredire il giocatore che aveva schiacciato il pallone. Quale sarà la decisione arbitrale?
Considerato che le due condotte scorrette sono considerabili come avvenute contemporaneamente, in tali situazioni il primo provvedimento da comminare è quello più grave (squalifica per aggressione); successivamente il primo Giudice di gara comminerà il provvedimento conseguente alla condotta maleducata.

15. Se sul punteggio di 24-23 per la squadra B, un atleta della squadra A merita una penalizzazione per condotta maleducata e conseguentemente un giocatore della squadra B risponde in maniera offensiva e quindi viene sanzionato con l'espulsione. Quali sono le conseguenze?
Nel caso dell'espulsione, la Regola 21.3.2.1 prevede che un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non possa giocare per il resto del set, mentre la Regola 21.5 stabilisce che qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni applicate nel set seguente.
Sulla base di quanto sopra, non ravvisandosi "il resto del set", poiché dopo le due sanzioni non si svolge alcuna azione di gioco stante il punteggio di 25-23, l'espulsione viene applicata nel set seguente o, nel caso quello fosse stato l'ultimo della gara, la sanzione verrà riportata a referto e nel rapporto di gara.

16. Sul punteggio di 9-9, servizio alla squadra A, si svolge un'azione di gioco per la quale il Giudice di gara assegna il punto alla squadra B (10-9 per B). Un atleta della squadra A protesta vivacemente ed il primo Giudice di gara assegna alla squadra "A" una penalizzazione per proteste (11-9 per B). A questo punto il primo Giudice di gara però modifica la sua decisione iniziale assegnando il punto alla squadra A. Quali sono le conseguenze?
Sulla situazione venutasi a creare a causa della decisione del primo Giudice di gara che ha invertito la valutazione del fallo di gioco, si devono fare le seguenti considerazioni:

1) Il fallo di gioco è il primo che si verifica, anche se l'averne invertito l'origine potrebbe far pensare che possa essere da considerare come ultimo;
2) La penalizzazione viene sanzionata dopo che il fallo è avvenuto, quindi si deve considerare successiva allo stesso;

Conseguentemente, bisognerà considerare prima il punto per il fallo di gioco a favore di A (10-9 per A), quindi procedere con la penalizzazione di A (punto per B, 10-10); la squadra B dovrà effettuare il servizio previa rotazione.
Se necessario la situazione dovrà essere riportata sul referto mediante trascrizione del fatto nello spazio "Osservazioni" ed apportando le eventuali correzioni correggendo il referto.

17. Un atleta squalificato durante la gara può prendere parte all'eventuale set di spareggio?
No, il set di spareggio è considerato come facente parte della gara stessa.

18. Nel caso in cui a un componente di una squadra sia comminata una sanzione nell'intervallo prima dell'inizio del set di spareggio, come si comporteranno i Giudici di gara?
Se dopo il termine della gara e prima del set di spareggio si verifica un comportamento da sanzionare, la sanzione deve essere applicata nel set di spareggio. Ad esempio se nell'intervallo tra il termine della gara e l'inizio del set di spareggio il comportamento di un atleta prevede l'assegnazione di una penalizzazione, il cartellino rosso deve essere mostrato all'inizio del set di spareggio (con le conseguenze previste), come avviene in qualsiasi inizio di set.

19. Nel sistema di passaggio del turno con il set di spareggio un componente la squadra che nella seconda gara deve scontare un turno di squalifica, può prendere parte all'eventuale set di spareggio?
No, il set di spareggio è considerato come facente parte della gara stessa.

20. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui un componente di una squadra commetta, durante un'azione, una condotta da sanzionarsi con la penalizzazione e, durante la prosecuzione dell'azione, un componente la squadra avversaria una condotta offensiva o un'aggressione?
Il primo Giudice di gara interromperà l'azione di gioco a causa della condotta offensiva (o dell'aggressione), provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima il provvedimento che ha determinato l'interruzione dell'azione di gioco (con le eventuali conseguenze, ad esempio nel caso di impossibilità di concedere una sostituzione regolamentare o eccezionale) e quindi la penalizzazione. Analoga procedura è da adottarsi anche qualora le condotte scorrette vengano commesse da componenti della stessa squadra.

21. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui un componente di una squadra commetta, durante un'azione, una condotta da sanzionarsi con la penalizzazione e, durante la prosecuzione dell'azione, la stessa squadra debba subire gli effetti di una penalizzazione per ritardo di gioco?
Al termine dell'azione, in modo indipendente dal punto assegnato a seguito dell'azione di gioco completata, la squadra avversaria acquisirà 2 punti. Qualora la azione di gioco (o la prima penalizzazione) determini la fine del set, le due penalizzazioni (o la penalizzazione rimanente) dovranno essere comminate nel set successivo.
Analogamente, se durante un'azione di gioco un componente di una squadra commette una condotta scorretta da sanzionarsi con una penalizzazione e la squadra avversaria deve subire gli effetti di una penalizzazione per ritardo di gioco, al termine dell'azione (il cui esito rimane valido), le penalizzazioni verranno comminate applicando la procedura prevista per le penalizzazioni contemporanee.
Tale procedura si applica anche per più penalizzazioni per ritardo di gioco assegnate alle squadre avversarie in seguito a situazioni sviluppatesi durante l'azione di gioco.

22. Durante una gara del campionato giovanile di under 18 femminile, l'allenatore della squadra "A" (unico dirigente iscritto a referto) viene sanzionato con l'espulsione sul punteggio di 24-24, primo set. Quale conseguenza può generale tale provvedimento?
La gara può continuare se almeno una delle giocatrici della squadra "A" ha compiuto 18 anni. Altrimenti la squadra perde la gara.

REGOLA 22: PRIMO GIUDICE DI GARA

1. Qual è la procedura da seguire in caso di assenza del primo Giudice di gara?
Se il primo Giudice di gara non è presente sul terreno di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali debbono attenderlo per 30' dopo tale orario. Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente, ci si deve comportare nel modo seguente:

- Per i campionati nazionali, il secondo Giudice di gara sostituisce il collega primo affidando, se possibile, le funzioni di secondo ad un collega reperito sul posto, altrimenti le avocherà a sé;
- Per i campionati regionali e quelli provinciali, il secondo Giudice di gara può subentrare nelle funzioni di primo solo per accordo scritto dei capitani delle squadre prima dell'inizio della gara.

2. In caso di infortunio o malore del primo Giudice di gara, tale da non poter continuare la direzione della gara, chi lo sostituisce?
Il secondo Giudice di gara sostituisce il primo nelle sue funzioni.

3. Per una momentanea indisposizione di un Giudice di gara, può essere interrotto il gioco?
Sì, il Giudice di gara può concedersi una breve interruzione e nel frattempo sottoporsi alle dovute cure.

4. Come si deve comportare il primo Giudice di gara, in caso di incidenti in campo?
Nel caso in cui durante la gara si verifichino degli incidenti con la partecipazione degli spettatori, tali da non permettere il regolare svolgimento della gara, il primo Giudice di gara sospende la stessa chiedendo al capitano della squadra ospitante di ripristinare l'ordine entro un limite di tempo da lui stabilito. Se allo scadere di tale tempo la causa di interruzione permane o se una squadra si rifiuta di giocare, il primo Giudice di gara interromperà definitivamente la gara abbandonando il terreno di gioco insieme agli altri ufficiali di gara.
Nel caso lo ritenga opportuno per la sua e la altrui incolumità, in considerazione della situazione ambientale, può continuare la gara pur ritenendola formalmente conclusa al momento del verificarsi degli incidenti, senza preavvisare alcuno.

REGOLA 23: SECONDO GIUDICE DI GARA

1. Come ci si deve comportare in caso di assenza del secondo Giudice di gara?
Se il secondo Giudice di gara non è presente all'orario di inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali di gara debbono attendere il suo arrivo per 30' dopo l'orario previsto, nel caso in cui si abbia notizia certa della sua designazione, trascorso tale tempo di attesa, il primo Giudice di gara può assegnare le funzioni di secondo ad altro collega reperito sul posto o al segnapunti giudice di gara sostituendo questi con persona idonea a svolgere le funzioni di segnapunti. Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del secondo Giudice di gara il primo avoca a sé la sua funzione iniziando la gara nell'orario previsto.

2. Se il secondo Giudice di gara giunge in ritardo sul campo dopo che la gara ha avuto inizio, può il primo Giudice di gara autorizzarlo a svolgere le sue funzioni?
No, in quanto il primo Giudice di gara se non lo ha sostituito, ha iniziato la gara assumendo anche la funzione di secondo Giudice di gara.

3. Gli allenatori o i capitani a chi devono rivolgere le proprie richieste di interruzione?
Le richieste di tempo di riposo e di sostituzione devono essere rivolte al secondo Giudice di gara ma se ciò non è possibile o il secondo Giudice di gara non se ne avvede, possono essere rivolte al primo Giudice di gara il quale deve intervenire accogliendo la richiesta di interruzione.

4. Può il secondo Giudice di gara sanzionare un fallo di posizione della squadra al servizio?
No, la Regola 24.3.2.2 assegna al secondo Giudice di gara il compito di sanzionare esclusivamente i falli di posizione della squadra in "ricezione", mentre spetta al solo primo Giudice di gara sanzionare gli eventuali falli di posizione della squadra al servizio.
Il secondo Giudice di gara deve sanzionare il "fallo di rotazione" della squadra al servizio, su segnalazione del segnapunti, dopo che lo stesso servizio è stato effettuato.

5. Chi effettua il controllo delle formazioni in campo?
La Regola di Gioco 24.3.1 assegna al secondo Giudice di gara il compito del controllo delle formazioni delle squadre in campo, affinché concordino con i tagliandi della formazione iniziale, consegnati dai rispettivi allenatori o capitani, e con il referto di gara compilato dal segnapunti.
Alcune gare sono dirette senza la presenza del secondo Giudice di gara e quindi il primo ne assume le funzioni, compresa ovviamente quella della verifica delle formazioni iniziali.
Il primo Giudice di gara, portandosi vicino al tavolo del segnapunti ad ogni inizio set, deve farsi consegnare i previsti tagliandi dagli allenatori o dai capitani, richiamare le squadre in campo e quindi procedere alla prevista verifica.
Assolto tale compito si porterà nella propria postazione di primo Giudice di gara e darà inizio al gioco.

6. A quale Giudice di gara compete fischiare il fallo relativo al contatto della palla con il soffitto?
Ad entrambi i Giudici di gara.

7. Chi sanziona il fallo di palla nello spazio esterno dalla parte del secondo Giudice di gara?
Se la palla attraversa il piano verticale della rete in direzione del campo opposto, completamente o parzialmente nello spazio esterno dal lato del secondo Giudice di gara, questi deve sanzionare il fallo con il fischio, come previsto dalla Regola 24.3.2.7.

REGOLA 24: SEGNAPUNTI

1. Il segnapunti può essere dotato di fischietto?
No, per ogni aspetto di sua competenza dovrà avvertire il "secondo Giudice di gara".

2. In caso di errore di rotazione della squadra al servizio, come si deve comportare il segnapunti?
Egli deve avvertire il secondo Giudice di gara se presente o il primo Giudice di gara non appena è stato effettuato il servizio, affinché questi possa sanzionare tale errore.

3. Quale controllo deve effettuare il segnapunti quando gli vengono consegnati i tagliandi delle formazioni iniziali?
Deve verificare se i numeri dei giocatori riportati su ciascun tagliando sono presenti nella lista a referto di ciascuna squadra (riquadro SQUADRE) e quindi trascriverli sullo stesso.

4. Come deve comportarsi il segnapunti al momento di una richiesta di sostituzione?
Deve osservare i numeri dei due giocatori, quello che esce e quello che entra in campo, controllare che la sostituzione richiesta sia regolare comunicandolo al secondo Giudice di gara iniziando la trascrizione a referto della sostituzione ed infine alzare entrambe le braccia ad indicare che il gioco può riprendere.

5. Come ci si deve comportare in assenza del segnapunti?
Nei campionati (ad esclusione dei nazionali) la squadra ospitante deve mettere a disposizione un "Segnapunti", regolarmente tesserato.
Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il primo Giudice di gara lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un Giudice di gara o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione.
In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far scrivere tale decisione sul retro del referto di gara.
Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di segnapunti viene affidata al secondo Giudice di gara che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione; in caso di assenza anche del secondo Giudice di gara, il primo avocherà a sé tutte le funzioni.

6. Il segnapunti deve indicare ai Giudici di gara che si giocherà l'azione per l'ultimo punto del set?
No, ciò non è previsto dalle Regole di Gioco e pertanto non deve essere indicato, anche al fine di non creare ulteriori tensioni emotive.

7. Il Segnapunti a quale Giudice di gara deve segnalare la fine del Set con segnaletica ufficiale?
Solo al primo Giudice di gara, se lo stesso non se ne avvede, allora il secondo Giudice di gara potrà eseguire tale segnaletica per avvisare il primo.

8. Durante i tempi di riposo il segnapunti a chi deve indicare la presenza del libero in campo e fuori?
Al solo primo Giudice di gara

REGOLA 25: GESTI UFFICIALI

1. Nel caso in cui la palla tocchi il terreno fuori dalle linee perimetrali del campo di gioco, quale deve essere la segnalazione dei Giudici di gara?
Le situazioni che causano il tocco della palla con il terreno al di fuori del campo di gioco sono varie e con esse diverse sono le segnalazioni che i Giudici di gara debbono eseguire:

- se la palla viene inviata da una squadra fuori dal campo avversario, il primo Giudice di gara deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori";
- se la palla viene toccata dal muro e da questi inviata fuori delle linee perimetrali del campo avverso, il primo Giudice di gara deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori";
- se la palla viene toccata dal muro, cadendo successivamente fuori del proprio campo di gioco, il primo Giudice di gara devono eseguire il gesto ufficiale di "palla toccata";
- se la palla viene intercettata dalla squadra in ricezione o in difesa e viene inviata fuori del campo della stessa squadra, il primo Giudice di gara devono eseguire il gesto ufficiale di "palla toccata";

- se la palla, colpita per essere inviata nel campo avversario, tocca la rete e non il muro avverso, cadendo successivamente al di fuori del campo della squadra attaccante, il primo Giudice di gara deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori", indicando successivamente il giocatore attaccante che per ultimo ha toccato la palla.

2. Se dopo il tocco della palla da parte del muro, questa, prima di cadere al di fuori del terreno di gioco dalla parte della squadra a muro, tocca un qualsiasi ostacolo, quale segnaletica dovrà essere effettuata?
Palla "fuori".

3. Il secondo Giudice di gara deve eseguire sempre la segnalazione di tocco a muro?
La segnalazione discreta del tocco del muro da parte del secondo Giudice di gara rappresenta un dovere teso ad informare il collega primo Giudice di gara, anche nei casi di tocco evidente.
In caso di tocco a muro e con l'azione che continua, la segnalazione discreta del tocco di muro è assolutamente inutile e controproducente.

4. Il secondo Giudice di gara che sanziona un fallo di tocco di rete, deve necessariamente andare a toccare la rete?
Il secondo Giudice di gara che sanziona un fallo di tocco di rete da parte di un atleta, deve fischiare il fallo ed indicare la rete con il palmo della mano distesa: non è necessario andare a toccarla ed eventualmente se il fallo non è evidente, indicare il giocatore che ha commesso il fallo.

5. Quale segnalazione deve adottare il giudice di linea se si avvede di un contatto della palla con il suolo non ravvisato dal primo Giudice di gara?
La palla che tocca il terreno nelle immediate vicinanze della mano dell'atleta che cerca di recuperarla, normalmente in tuffo, **deve** essere segnalata dentro dal Giudice di Linea che la vede con **assoluta sicurezza,** senza insistere nel caso il primo Giudice di gara non colga la segnalazione.

6. Quale segnalazione deve adottare il giudice di linea se la palla passa nello spazio esterno?
Sono da prevedere alcuni casi particolari:
a - quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione da parte del Giudice di Linea, il quale deve attendere gli eventi: o la palla tocca il terreno (segnalazione di fuori) o viene recuperata regolarmente (nessuna segnalazione) o viene recuperata con traiettoria passante all'interno dello spazio di passaggio (segnalazione di fuori).
b - quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete all'interno dello spazio di passaggio in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione se non quando questa tocca terra o viene toccata da un atleta (palla fuori).
c - nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna **nello spazio esterno** (totalmente o parzialmente) o **nello spazio di passaggio** in diagonale rispetto alla rete, è possibile che i Giudici di Linea che sono nelle condizioni migliori per vedere siano quelli di posizione 2 e 4, i quali, se in grado, debbono segnalare la palla fuori se è indirizzata verso il campo opposto.

CASISTICA DEL GIOCO CON SQUADRE DI "PALLAVOLO MISTA"

1. Un allenatore intende sostituire contemporaneamente due giocatori/trici invertendone contestualmente la posizione in campo (maschio al posto della femmina e viceversa); al momento del cambio un solo giocatore/trice è presente nella zona di sostituzione. Quale decisione deve adottare il primo Giudice di gara?
La Regola 15 stabilisce che il Giudice di gara accolga la richiesta di sostituzione richiesta nei modi regolamentari mentre respinga la seconda senza alcuna sanzione.
L'allenatore dovrà quindi provvedere ad eseguire la sola sostituzione concessa ed in tale caso dovrà obbligatoriamente sostituire tra di loro due giocatori di ugual sesso; così facendo l'allenatore non riceve nessuna sanzione se nella esecuzione della sostituzione non causa ritardo alla ripresa del gioco.
Nell'ipotesi che, invece, dopo la richiesta rinunci a tutte le sostituzioni, alla squadra verrà assegnato un "avvertimento per ritardo", se è il primo nel corso della gara, o una "penalizzazione" se è recidiva.

2. Nel campionato misto spesso capita che avvenga un doppio cambio con la sostituzione di un maschio con una femmina ed una femmina con un maschio. Per cui vi sono due cambi aperti ed in campo sempre tre uomini e tre donne. Se il Giudice di gara espelle/squalifica un/una giocatore/giocatrice entrati a sostituire i titolari come ci si deve comportare? Si devono chiudere entrambe le sostituzioni? Se sì, queste vengono comunque conteggiate nelle sei regolamentari a disposizione per set?

La regola 15.8.1 recita: "Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", un giocatore "espulso" o "squalificato" (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito regolarmente o eccezionalmente in campo, garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

Ne consegue che, nel caso prospettato, affinché in campo si verifichi tale situazione, si dovrà procedere alla chiusura del cambio quale logica conseguenza della sanzione disciplinare, mentre la squadra dovrà effettuarne un altro per poter rispettare le regole di gioco.

In sostanza, si deve regolarizzare la situazione derivante dalla sanzione disciplinare, quindi di conseguenza rendere omogeneo il numero di partecipanti in gioco, ricorrendo ad una ulteriore sostituzione, che non necessariamente deve coincidere con quella temporalmente avvenuta con il doppio cambio.

Esempio: vengono sostituiti il 5M e il 6F rispettivamente con 9F e 10M; viene espulso il 9F: deve rientrare il 5M. In campo ci saranno quattro maschi, per cui si dovrà procedere ad una sostituzione di un maschio (5M escluso) con una femmina.

Ovviamente la regola si applica come in tutte le altre situazioni per quanto attiene il loro conteggio, nel pieno rispetto della regola 15.8 - Un giocatore "espulso" o "squalificato" deve essere sostituito nei termini regolamentari o eccezionali. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

3. Esistono delle disposizioni particolari rispetto alla posizione in campo dei giocatori/trici, oppure gli stessi possono schierarsi indipendentemente sia in attacco sia in difesa?

Non esistono disposizioni particolari che determinano la posizione in campo degli/lle atleti/e, a parte ovviamente quelle stabilite dalle Regole per quanto attiene il normale gioco (posizione, rotazione, giocatori attaccanti, giocatori difensori, ecc).

I giocatori potranno pertanto disporsi come meglio preferiscono, ovvero alternandosi sistematicamente (maschio/femmina/maschio/femmina/maschio/femmina) oppure adottando altri schemi (maschio/maschio/femmina/maschio/femmina/femmina) od infine schierandosi per file (maschio/maschio/maschio/femmina/femmina/femmina).

4. Una squadra si presenta con quattro atlete femmina e tre giocatori maschi; durante la gara si infortuna un atleta maschio: è consentita una sostituzione eccezionale?

La Regola 15.7.1 stabilisce che "Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile.

Non è quindi possibile consentire detta sostituzione.

Analogamente se la squadra si presenta con quattro atleti maschi e tre giocatrici femmine e si infortuna un atleta femmina, non è consentita una sostituzione eccezionale.

5. Una squadra si presenta con quattordici atleti/e e decide di iscrivere a referto due specialisti LIBERO dello stesso sesso: può farlo?

Sì. La Regola 19.1.4 consente ad una squadra di nominare due Libero dello stesso sesso. Resta evidente che in tale caso i Libero potranno sostituire sono giocatori dello stesso ed identico sesso, in accordo con la regola 19.3.2.10.

6. E' permesso l'utilizzo del "libero" di sesso femminile che rimpiazza un giocatore di sesso maschile e di quello di sesso maschile che rimpiazza una giocatrice di sesso femminile?

No. Neanche in caso di infortunio o malattia.

7. Una squadra decide di iscrivere a referto uno specialista libero di sesso femminile; durante l'incontro il libero si infortuna o viene squalificata e l'allenatore decide di rinominare un nuovo libero, questa volta di sesso maschile: può farlo?

Sì. Le Regole 19.4.2.7, 19.4.3.1 e 19.4.3.2 consentono ad una squadra di ridesignare il libero quando lo stesso diviene inabile a giocare, senza porre limiti di appartenenza allo stesso sesso. Resta evidente che in tale caso i libero potranno sostituire solo giocatori dello stesso ed identico sesso, in accordo con la Regola 19.3.2.10.

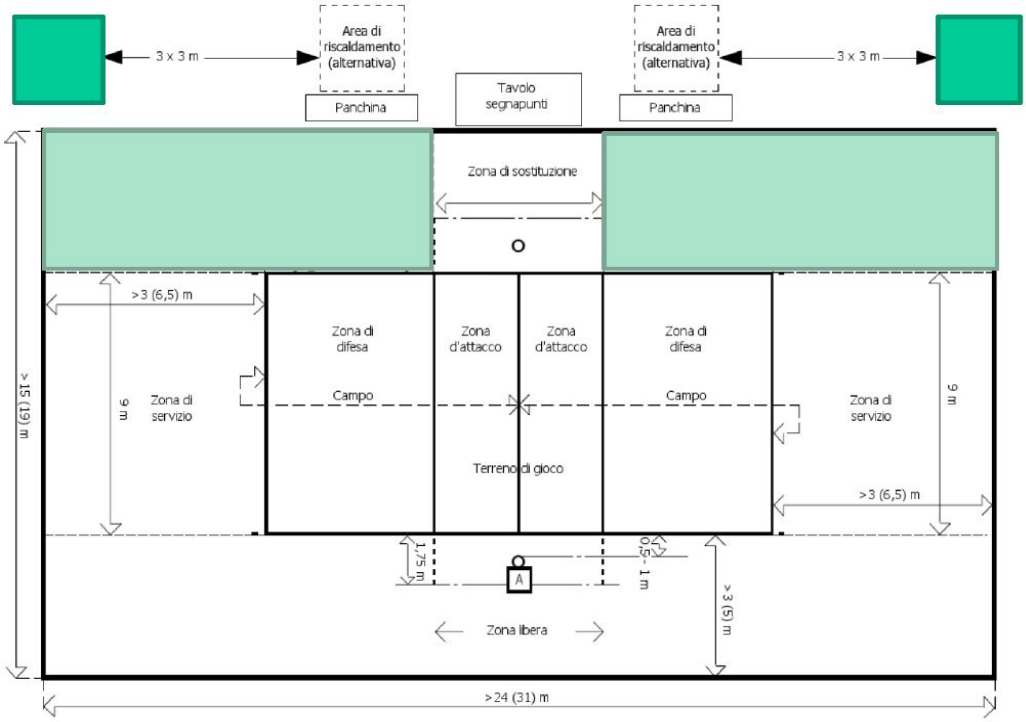
8. Una squadra effettua due volte un doppio cambio con la sostituzione di un maschio con una femmina ed una femmina con un maschio. Per cui vi sono quattro cambi aperti ed in campo sempre tre uomini e tre donne. Successivamente effettua un ulteriore cambio tra giocatori di ugual sesso. Se nel prosieguo del gioco un/una giocatore/giocatrice entrati a sostituire i titolari nel "cambio aperto" si infortuna, come ci si deve comportare?

La regola 15.6.3 recita "Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", le sostituzioni devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile" nonché, al punto 15.6.3.1: "In caso di sostituzione singola, il giocatore che entra in gioco dovrà essere dello stesso sesso di quello che esce".
Ne consegue che, nel caso prospettato, la squadra avrebbe a disposizione una sola sostituzione regolamentare, la sesta, con la conseguente impossibilità di ripristinare la condizione regolamentare in campo.
La soluzione è da ricercarsi nella regola 15.7.1 "Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile".
Affinché in campo si verifichi tale situazione, si dovrà procedere alla chiusura del cambio quale logica conseguenza dell'infortunio, mentre la squadra dovrà effettuare una ulteriore sostituzione, in questo caso eccezionale, per poter rispettare le regole di gioco.
In sintesi, si deve regolarizzare la situazione derivante in origine dall'infortunio, quindi di conseguenza rendere omogeneo il numero di partecipanti in gioco, ricorrendo ad una ulteriore sostituzione, da espletarsi con le modalità della sostituzione eccezionale. Resta inteso che il giocatore sostituito eccezionalmente non può più giocare per il resto della gara.

Il Protocollo di gara, Manuale del Segnapunti e Segnaletica Ufficiale sono scritti su altri tre documenti e ne fanno parte integrante a questo regolamento.

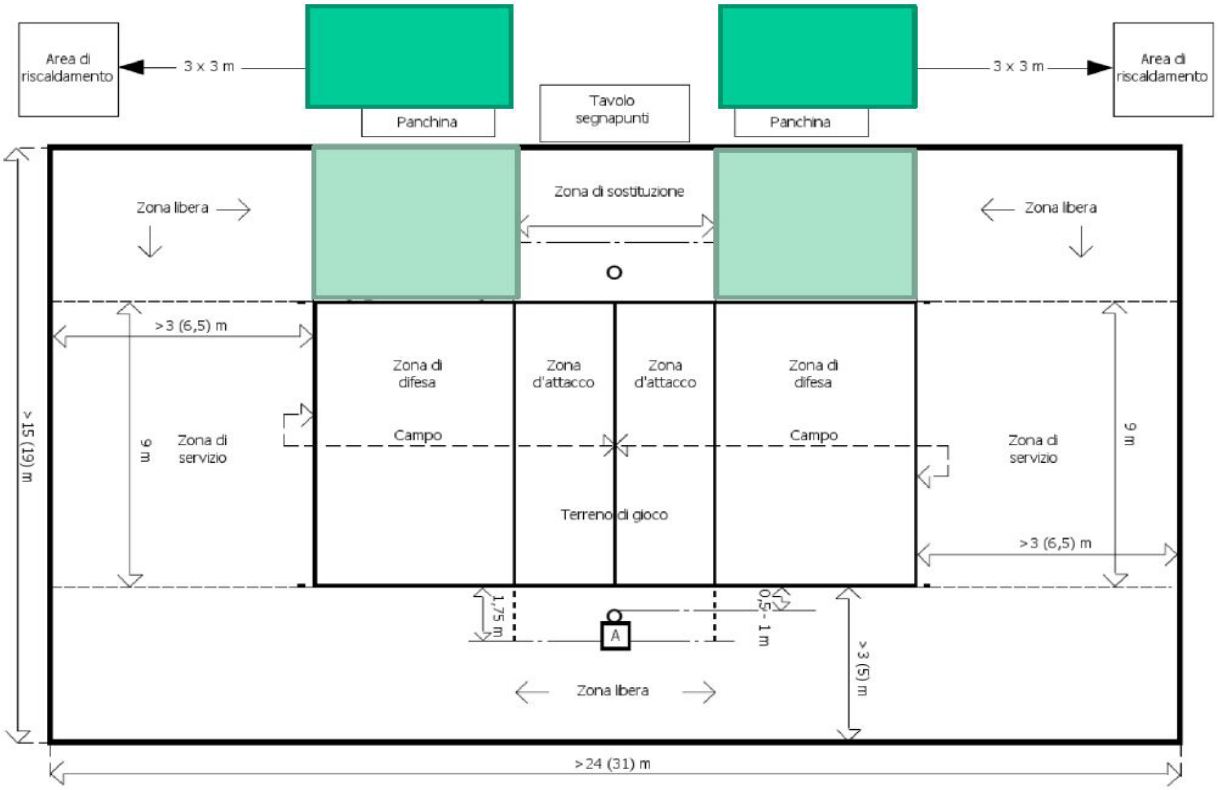
FIGURE

Fig. 1



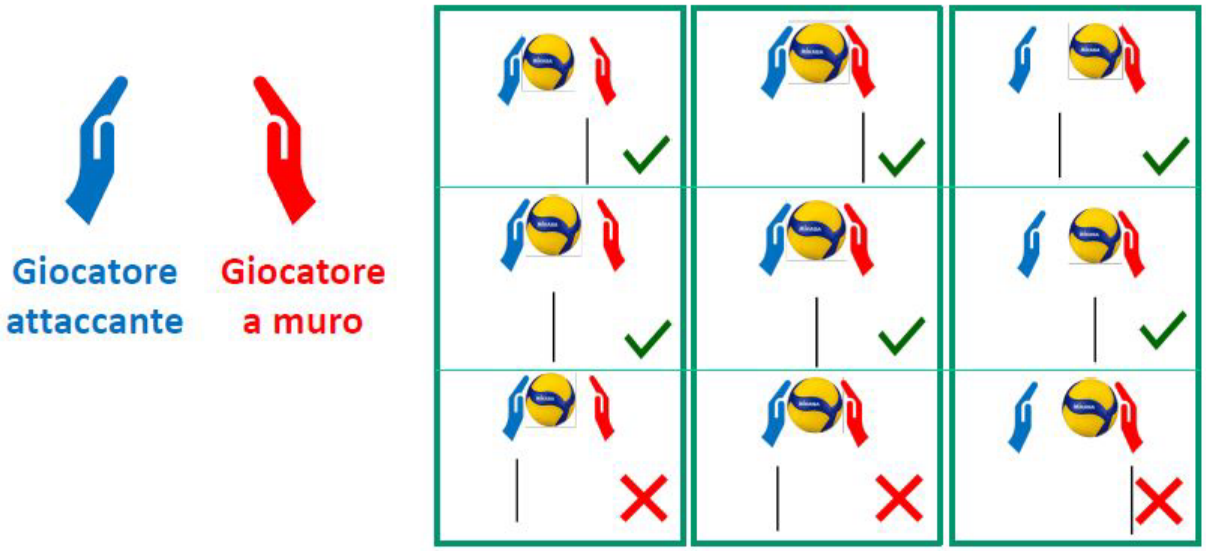
Se area di riscaldamento agli angoli, allenatore può muoversi dalla linea di attacco fino all'area di riscaldamento

Fig. 2



Se area di riscaldamento dietro le panchine, allenatore può muoversi dalla linea di attacco fino alla linea fondo campo

Fig. 3



Murare nello spazio opposto (regola 14.3) – la linea verticale indica la rete

Fig. 4a

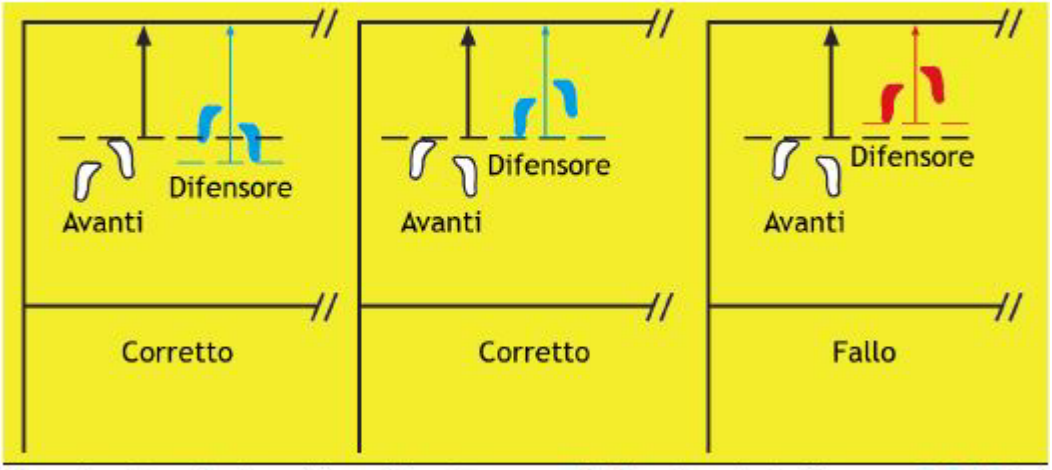
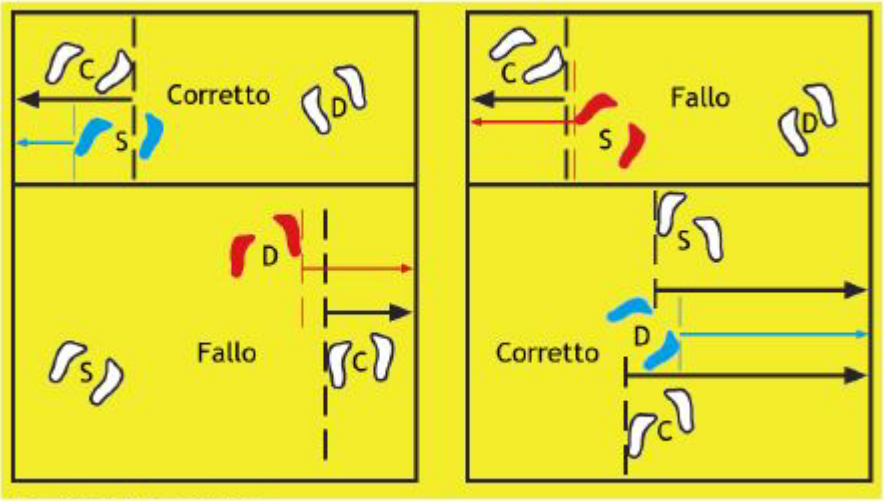
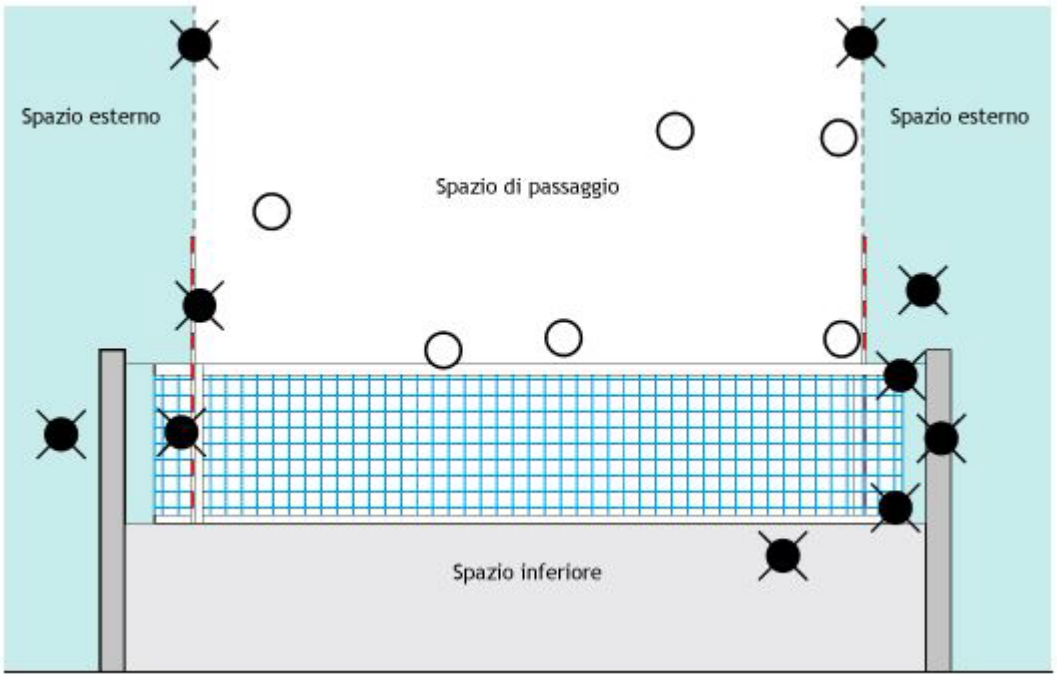


Figura 4a - Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore - R. 7.4.3.1, 7.5.1



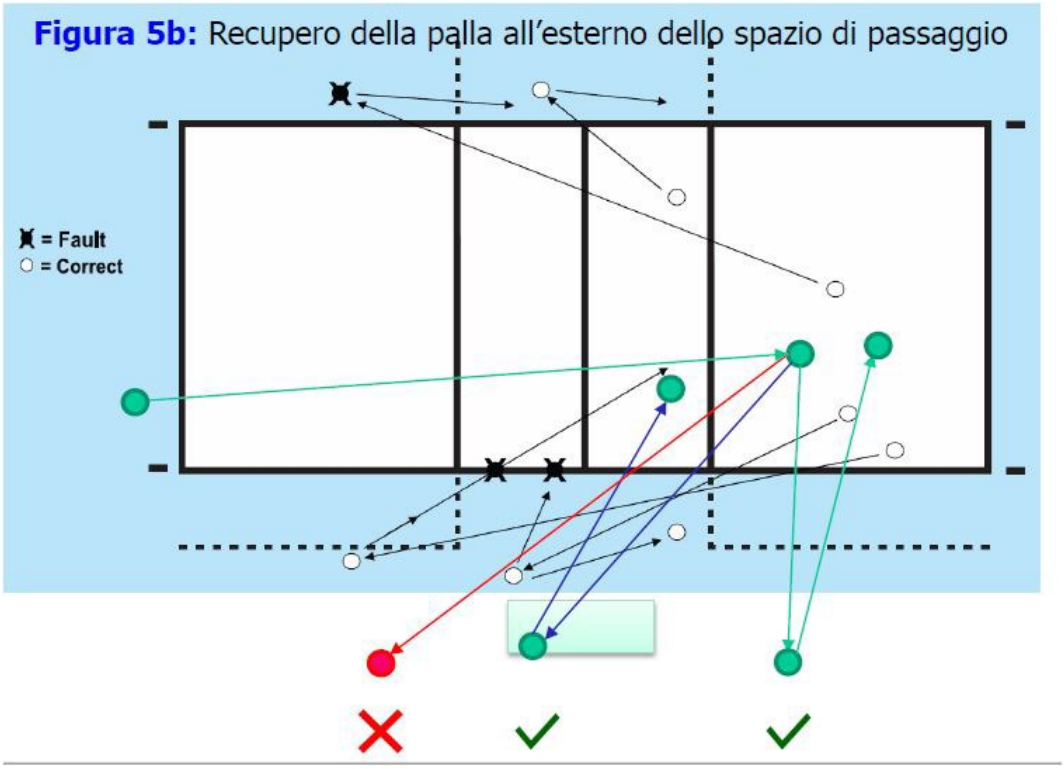
C = Giocatore centrale
D = Giocatore di destra
S = Giocatore di sinistra

Fig. 5a



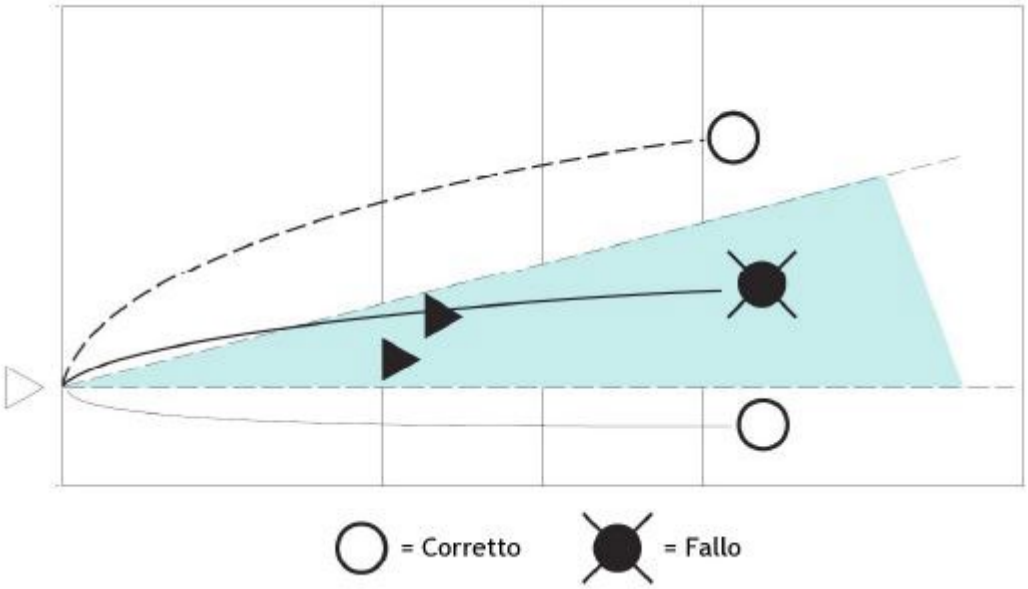
Spazio di passaggio

Fig. 5b



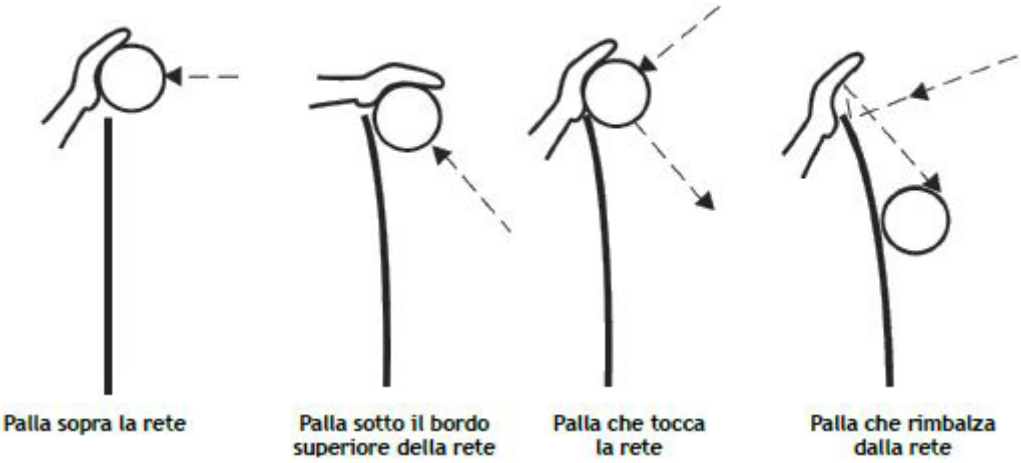
Recupero palla all'esterno dello spazio di passaggio e sopra al tavolo del segnapunti per tutta la sua estensione.

Fig. 6



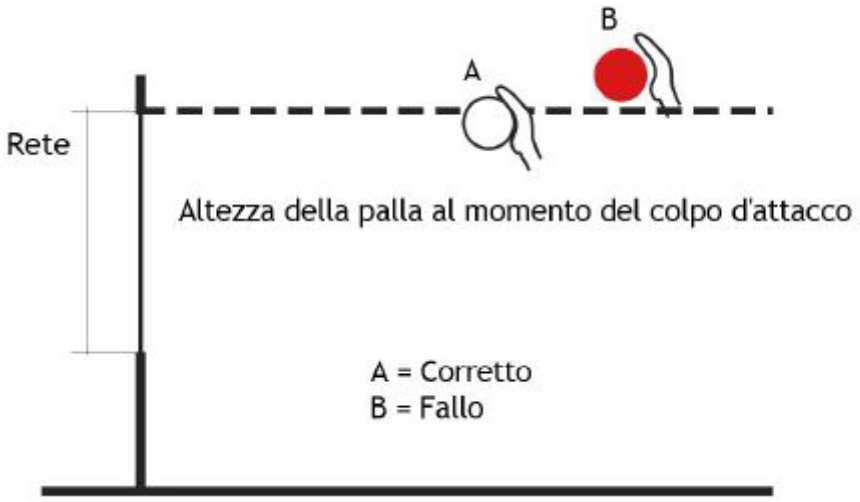
Velo

Fig. 7



Muro effettivo

Fig. 8



Per essere fallo la palla deve essere COMPLETAMENTE SOPRA il bordo superiore della RETE

Fig. 9

AVVERTIMENTI E SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA					
CONDOTTA	**OCCASIONE**	**TRASGRESSORE**	**SANZIONE**	**CARTELLINO**	**CONSEGUENZA**
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Fase 1	Qualsiasi partecipante	Non considerata come sanzione	**Nessuno**	Finalità preventiva, nessuna conseguenza
	Fase 2			**GIALLO**	
	Qualsiasi ripetizione		Penalizzazione	**ROSSO**	Perdita dell'azione
CONDOTTA MALEDUCATA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Penalizzazione	**ROSSO**	Perdita dell'azione
	2° evento	Stesso partecipante	Espulsione	**GIALLO + ROSSO insieme**	Recarsi nel proprio spogliatoio per il set
	3° evento	Stesso partecipante	Squalifica	**GIALLO + ROSSO separatamente**	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Espulsione	**GIALLO + ROSSO insieme**	Recarsi nel proprio spogliatoio per il set
	2° evento	Stesso partecipante	Squalifica	**GIALLO + ROSSO separatamente**	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Squalifica	**GIALLO + ROSSO separatamente**	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara

PALLAVOLO SULLA SABBIA

REGOLAMENTO TECNICO

CARATTERISTICHE GENERALI DEL GIOCO

1. La Pallavolo Sulla Sabbia Uisp è uno sport giocato da due squadre, composte ciascuna da due o più giocatori dello stesso sesso o di sessi diversi, a seconda della categoria di gioco, su un campo di sabbia diviso da una rete e utilizzando un apposito pallone da pallavolo per sabbia.
2. Scopo del gioco per ciascuna squadra è far cadere la palla nel campo opposto facendola passare sopra la rete.
3. La squadra ha a disposizione tre tocchi per mandare la palla nel campo opposto. In questi NON è compreso il tocco di muro (fatta eccezione per le categorie 1+1 misto, 2x2 maschile e 2x2 femminile, nelle quali il tocco di muro è considerato uno dei tre tocchi).
4. La palla è messa in gioco con un servizio dal giocatore in battuta, che la invia sopra la rete nel campo avversario.
5. L'azione continua fino a che la palla cade in campo, fuori dal campo o viene colpita in modo non corretto da una delle due squadre.
6. Il sistema di attribuzione dei punti utilizzato è il Rally Point System, per il quale la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto.
7. Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire.
8. Il giocatore che serve deve essere diverso ogni qualvolta ciò accade.

INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

AREA DI GIOCO

L'area di gioco è costituita da:

- campo da gioco: è una superficie di dimensioni 16 m x 8 m (14 m x 9 m per under 11), divisa in due parti da una rete
- zona libera: è una superficie che lo circonda e che deve essere larga almeno 2 metri su tutti i lati

L'intera area di gioco deve essere di sabbia livellata piana ed uniforme, priva di qualunque cosa che possa procurare tagli o infortuni ai giocatori.
Lo spazio di gioco al di sopra dell'area di gioco deve essere di almeno 7 metri per le manifestazioni indoor, possibilmente sgombro da ostacoli.
Il campo di gioco è delimitato lungo il suo perimetro da linee laterali e di fondo di colore contrastante con la sabbia, di larghezza uniforme tra loro e compresa tra i 5 e gli 8 cm, che sono tracciate all'interno delle sue dimensioni. A differenza della pallavolo tradizionale non è prevista una linea centrale posizionata sotto la rete per tutta la sua lunghezza.
Le linee che delimitano il campo di gioco devono essere delle fettucce fatte di materiale resistente ed ogni punto di ancoraggio esposto deve essere costituito da materiale soffice e flessibile.
La zona di servizio è la zona libera oltre la linea di fondo, delimitata dal prolungamento immaginario delle due linee laterali. Il giocatore al servizio non può battere stando oltre la zona libera del campo di gioco.

CASI PRATICI

1) La palla può essere recuperata e mantenuta in gioco anche oltre la zona libera.
2) Se un giocatore, nel tentativo di recuperare una palla, urta contro l'arbitro o le attrezzature di gioco o quelle complementari (pali della rete, seggiolone dell'arbitro, tavolo del segnapunti, ecc.) che ne ostacolano l'azione difensiva, l'azione di gioco non deve essere rigiocata.
3) Se durante la gara un'azione di gioco un oggetto presente sul campo sotto la sabbia influenza o impedisce il corretto svolgimento dell'azione di gioco da parte di un giocatore, l'arbitro fermerà l'azione per consentirne l'eliminazione. Alla ripresa del gioco verrà ripetuta l'azione.
4) Analogamente, se un giocatore nel tentativo di giocare la palla modifica l'ancoraggio delle linee e il campo diventa così irregolare nelle sue dimensioni e forma, l'arbitro deve immediatamente fermare il gioco, perché il terreno di gioco non rispetta più le dimensioni regolari e perché può rappresentare un pericolo per i giocatori. Dopo il ripristino del regolamentare terreno di gioco l'azione dovrà essere ripetuta.

RETE E PALI

ALTEZZA RETE

La rete è posta verticalmente, in corrispondenza della mezzeria del campo, alla seguente altezza nella sua parte superiore:

- 2,30 m per la categoria di gioco 1+1 misto
- 2,40 m per la categoria di gioco 2+1 misto
- 2,43 m per le categorie di gioco 3x3 maschile e 2x2 maschile
- 2,24 m per le categorie 3x3 femminile e 2x2 femminile

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

RETE

La rete è lunga 8,5 metri e misura 1 metro (± 3 cm) di larghezza quando è tesa. E' di maglie quadrate di 10 cm di lato (si veda Figura 1).

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda di tela larga 7÷10 cm per tutta la sua lunghezza, di colore preferibilmente bianco 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, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore.

Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale anch'essa di 7÷10 cm di larghezza, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.

BANDE LATERALI

Le bande laterali della rete devono essere colorate, della stessa larghezza delle linee perimetrali del campo di gioco (5÷8 cm), sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono considerate come facenti parte della rete.

ASTE

Le aste che delimitano il campo di gioco lateralmente al di sopra della rete devono essere flessibili in fibra di vetro o materiale similare, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.

La parte superiore di ogni antenna si estende per 80 cm sopra la rete ed è verniciata a fasce alternate di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente bianco e rosso. Esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio della palla.

PALI

I pali che sorreggono la rete devono essere alti 2,55 metri e preferibilmente regolabili in altezza. Essi sono posti ad uguale distanza di 0,7÷1,00 metri oltre ciascuna linea laterale. Devono essere rotondi e lisci, fissati al suolo possibilmente senza cavi, non devono costituire causa di pericolo o di impedimenti e devono essere ricoperti di imbottitura.

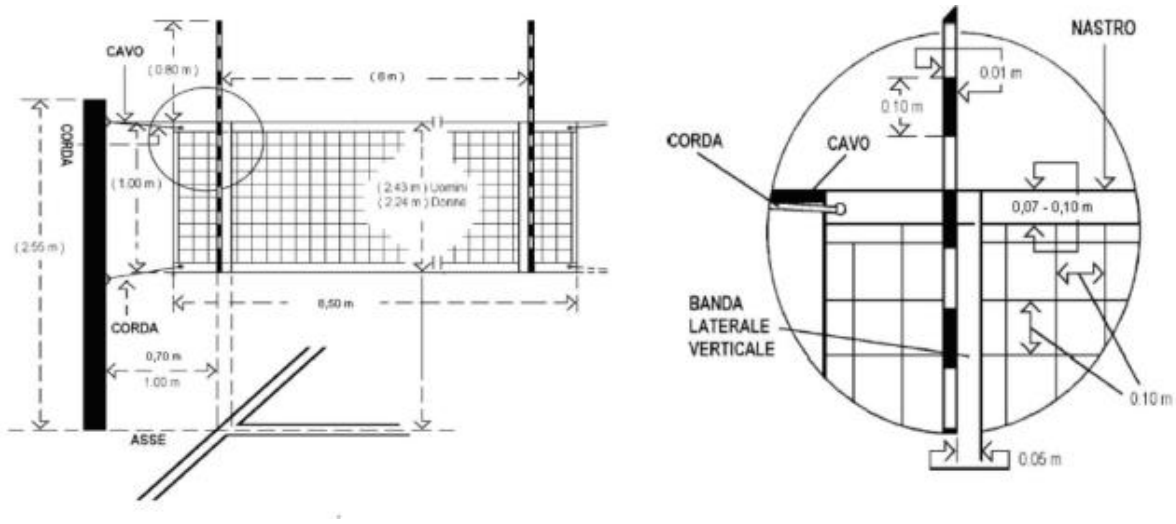


Figura 1

CASI PRATICI

1) L'altezza della rete deve essere verificata dall'arbitro prima dell'inizio dell'incontro, in qualunque momento egli lo ritenga opportuno, e su richiesta dei giocatori.
2) La tensione della rete deve essere verificata dall'arbitro servendosi di un pallone che, lanciato verso il centro della stessa, deve rimbalzare indietro con sufficiente forza. Questa operazione deve essere svolta alla verifica preliminare delle attrezzature, prima dell'inizio della gara.
3) Non è consentito giocare con una rete che abbia maglie rotte.
4) Se durante il gioco la rete si abbassa o si rompe, si deve interrompere l'azione se questa ne è stata inficiata. Il gioco verrà ripreso dopo aver riparato o sostituito la rete, facendo ripetere l'azione.
5) La presenza delle antenne è obbligatoria per ogni gara. In caso di mancanza o di loro deterioramento durante il gioco, senza possibilità di sostituzione, la gara si deve disputare ugualmente e sarà considerata regolare a tutti gli effetti. Nel caso non sia possibile disporre di entrambe, la gara deve disputarsi senza le antenne.

PALLONI

I palloni devono essere del tipo omologato per uso sulla sabbia, e con queste caratteristiche:

- circonferenza: 66÷68 cm
- peso: 260÷280 grammi
- pressione interna: 0,175÷0,225 Kg/cm2 / 0,171÷0,221 bar

La pressione interna dei palloni deve essere controllata con apposito manometro prima dell'inizio della gara. I palloni vanno tenuti all'asciutto e non esposti al sole per lunghi periodi di tempo per evitare variazioni della pressione.

PARTECIPANTI

CATEGORIE DEI PARTECIPANTI

E' prevista un'unica categoria Open, aperta a tutti e senza limiti di tesseramento.
La partecipazione ai tornei è soggetta al possesso di tessera Uisp in corso di validità secondo le modalità indicate all'art. 12 comma 4.

CATEGORIE DI GIOCO

Sono ammesse le seguenti categorie di gioco:

- 1+1 misto (1 maschio e 1 femmina)
- 2x2 maschile
- 2x2 femminile
- 2+1 misto (con 1 atleta di sesso opposto)
- 3x3 maschile
- 3x3 femminile

SQUADRE

Una squadra si compone di 3 giocatori per le categorie 2+1 e 3x3, e di 2 giocatori per le categorie 1+1 e 2x2.
Una squadra può avere anche una riserva per sesso (solo nelle categorie 2+1 e 3x3).
Soltanto i giocatori iscritti a referto possono prendere parte alla gara.
Ogni giocatore potrà giocare in una sola squadra e partecipare per una sola categoria di gioco.
Uno degli atleti svolge la funzione di capitano e deve essere indicato come tale a referto.

CASI PRATICI

1) In caso di assenza di uno dei giocatori all'inizio della gara, il giocatore di riserva puo' prenderne il posto; in tal caso egli deve disputare l'intera gara.
2) Durante il corso della gara un giocatore può chiedere all'arbitro il permesso di andare in bagno se la palla non è in gioco. In tal caso l'arbitro deve autorizzare l'atleta ad abbandonare temporaneamente il terreno di gioco. Se questa interruzione provoca un ritardo nella ripresa del gioco (prolungamento del protocollo di gara, prolungamento di un time-out, sospensione della gara) l'arbitro comunicherà all'atleta che tale interruzione è considerata time-out medico.

EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

Non vi è un abbigliamento prestabilito, ma normalmente esso è costituito da pantaloncini o costume da bagno, e da una maglietta a maniche corte o canottiera. Possono essere usati anche pantaloni lunghi di una tuta e maglie a maniche lunghe in caso di condizioni climatiche avverse.
Normalmente gli atleti devono giocare a piedi nudi, ma può essere concesso dall'arbitro anche l'uso di calzini, scarpe o scarpette in gomma morbida.
È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni al giocatore che li indossa così come agli avversari, come orecchini, braccialetti, ingessature. I giocatori possono portare lenti a loro rischio.
In caso di smarrimento di una lente durante lo svolgimento del gioco è possibile interrompere l'azione e farla ripetere.

DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco ufficiali della Pallavolo Sulla Sabbia stabilite dalla Uisp e rispettarle.
I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali in modo rispettoso, senza discuterle. In caso di dubbio l'atleta può richiedere una spiegazione.
I partecipanti devono comportarsi rispettosamente e cortesemente nello spirito del fair play nei confronti degli arbitri, del segnapunti, dei propri compagni di squadra, degli avversari e degli spettatori.
I partecipanti devono astenersi da azioni o intenti aventi lo scopo di influenzare le decisioni arbitrali o nascondere i falli commessi dalla propria squadra.
I partecipanti devono astenersi da azioni finalizzate a ritardare il gioco.
Ogni tipo di comunicazione è permessa durante il gioco tra i componenti di una squadra.
Durante l'incontro qualunque giocatore è autorizzato a parlare con l'arbitro, quando la palla non è in gioco, nei 3 seguenti casi:

a) per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco; qualora le spiegazioni non siano ritenute soddisfacenti, l'atleta può immediatamente comunicare all'arbitro la decisione di effettuare un reclamo scritto
b) per domandare l'autorizzazione:
   - a cambiare la divisa o l'equipaggiamento;
   - a verificare il numero del giocatore al servizio;
   - a controllare, la rete, i palloni, la superficie, etc.;
   - a ri-allineare le linee perimetrali del campo;
c) per richiedere un "tempo di riposo"

I giocatori devono essere autorizzati dall'arbitro a lasciare l'area di gioco.

Alla fine dell'incontro:
- i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari
- se precedentemente un giocatore aveva preannunciato un reclamo, egli ha il diritto di confermarlo facendolo registrare sul referto di gara

Il capitano della squadra è tenuto a
- firmare il referto prima dell'inizio della gara
- effettuare il sorteggio insieme al capitano dell'altra squadra ed all'arbitro
- firmare il referto al termine della gara

VINCERE LA GARA, IL SET, IL PUNTO

SISTEMA DI PUNTEGGIO

La gara può essere costituita da un solo set o da tre set, a discrezione dell'Organizzazione, in funzione del numero di squadre partecipanti.
Nel caso in cui la gara si svolga in tre set, vince la squadra che si aggiudica due set.
I set di tutte le gare potranno essere ai 21 o 25 punti, a discrezione dell'Organizzazione, in funzione del numero di squadre partecipanti. Si aggiudica il set la squadra che per prima raggiunge tale punteggio con almeno due punti di scarto. In caso di parità di punteggio a 20 o 24, si procederà con i vantaggi, e si aggiudicherà il set la squadra che per prima raggiunge un vantaggio di due punti sull'altra. E' lasciata facoltà all'Organizzazione di fissare, a propria discrezione e qualora i tempi di svolgimento del torneo lo richiedano, un punteggio limite al raggiungimento del quale da parte di una squadra, questa si aggiudica il set anche se solo

in vantaggio di un punto sull'altra (per esempio, in caso di parità a 29, si aggiudicherà comunque il set la squadra che raggiunge il punteggio di 30).
Nel caso di un set vinto per parte, il terzo set viene giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti. In caso di parità di punteggio a 14 si procederà con i vantaggi, e si aggiudicherà l'incontro la squadra che per prima raggiunge un vantaggio di due punti sull'altra. E' lasciata facoltà all'Organizzazione di fissare, a propria discrezione e qualora i tempi di svolgimento del torneo lo richiedano, un punteggio limite al raggiungimento del quale da parte di una squadra, questa si aggiudica il set anche se solo in vantaggio di un punto sull'altra (per esempio, in caso di parità a 19, si aggiudicherà comunque il set la squadra che raggiunge il punteggio di 20).

Le squadre cambiano campo dopo ogni 7 punti giocati nei set ai 21 punti, ogni 10 punti giocati nei set ai 25 punti ed ogni 5 punti nel 3° set.
Ogni qualvolta una squadra sbaglia un servizio, o sbaglia nel colpire la palla o commette qualsiasi altro tipo di fallo, la squadra avversaria conquista un punto con una delle seguenti conseguenze:

- se la squadra avversaria era al servizio, conquista un punto e continua a servire
- se la squadra avversaria era a ricevere, guadagna il diritto a servire e conquista anche un punto

Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo dall'arbitro, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-1 o 0-2 per la gara, a seconda che questa si disputi rispettivamente al meglio di uno o di tre set, e col punteggio di 0-21 o 0-25 per ogni set a seconda che questi siano ai 21 o 25 punti rispettivamente.

Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco è dichiarata perdente per rinuncia con lo stesso punteggio di cui alla regola precedente.

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.

CASI PRATICI

1) Nel caso si verifichino due falli, l'arbitro deve sanzionare quello che si è temporalmente verificato per primo.
2) Nel caso di due falli esattamente contemporanei di due avversari, l'arbitro deve sanzionare il "doppio fallo" e far ripetere l'azione.

PRIMA DELLA GARA

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

a) il diritto a servire o a ricevere il servizio;
b) la parte del terreno di gioco;

Il perdente sceglie la restante alternativa.
Se la gara è al meglio dei tre set, nel secondo set chi ha perso il sorteggio nel primo set avrà la scelta a) o b), ed un nuovo sorteggio verrà effettuato nell'eventuale set decisivo.
E' consentito prima dell'inizio della partita il riscaldamento della squadra sul campo di gioco per un tempo max. di min. 10, onde evitare che il prolungamento dello stesso ritardi lo svolgimento del torneo. Se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento di 5 minuti insieme a rete.
La squadra chiamata in campo dall'organizzazione dovrà presentarsi entro 5 min., trascorsi i quali l'organizzazione potrà decretarne la sconfitta a tavolino per mancata presentazione.
La squadra che vince il sorteggio:

a) se sceglie il servizio, l'altra squadra dovrà ricevere e scegliere il campo di gioco;
b) se sceglie di ricevere, l'altra squadra dovrà servire e scegliere il campo di gioco;
c) se sceglie il campo di gioco, l'altra squadra dovrà scegliere o il servizio o la ricezione.

FORMAZIONE DELLA SQUADRA E SOSTITUZIONI

Tutti i giocatori di una squadra devono essere sempre in gioco.
Durante lo svolgimento della gara sono ammesse sostituzioni libere di giocatori (solo nelle categorie 2+1 e 3x3); il cambio deve necessariamente effettuarsi sesso su sesso e, per ogni set,
con vincolo sul cambio (se atleta A sostituisce atleta B, quest'ultimo può rientrare solo al posto di atleta A).

Prima dell'inizio della gara sono ammesse sostituzioni in caso di indisposizione o assenza giustificata, ed il giocatore sostituito potrà entrare in campo solo all'inizio di un set successivo al primo, ove la gara consti di più di un set.

POSIZIONI DEI GIOCATORI

Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).
Le posizioni dei giocatori sono libere. Non ci sono posizioni predeterminate sul campo, per cui non ci sono falli di posizione.
L'ordine di servizio deve essere mantenuto per tutto il set (così come deciso dal capitano della squadra immediatamente dopo il sorteggio).
Si verifica un fallo di rotazione quando non è rispettato l'ordine di servizio; esso è punito con l'assegnazione di un punto all'avversario e la perdita del servizio.

AZIONI DI GIOCO

Lo scambio inizia con il fischio dell'arbitro. La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio.
Lo scambio finisce con il fischio dell'arbitro. Se il fischio avviene per un fallo di gioco, la palla è fuori gioco dal momento in cui è stato commesso il fallo.
La palla è dentro quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione.
La palla è fuori quando:

a) cade sul campo completamente fuori dalle linee di delimitazione (senza toccarle);
b) tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;
c) tocca le aste, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;
d) attraversa completamente il piano verticale della rete, durante un servizio o dopo il terzo tocco di squadra
   - sotto la stessa
   - totalmente o parzialmente nello spazio esterno

CASI PRATICI

1) Se la palla cade vicino alle linee perimetrali non lasciando capire chiaramente all'arbitro se e' dentro o fuori dal campo, egli deve verificare di persona il segno lasciato dalla palla sulla sabbia, chiedendo ai giocatori di non avvicinarsi ad esso.
2) Per evitare controversie, i giocatori hanno il diritto di chiedere all'arbitro la verifica del segno della palla sulla sabbia. In tal caso essi non devono avvicinarsi al punto di impatto della palla per evitare di alterare il segno lasciato dalla stessa.
3) Se un giocatore della squadra nella cui parte di campo è caduta la palla si avvicina al punto di impatto per verificarne il segno, e sia pure involontariamente lo cancella o lo altera, si presentano i seguenti casi:
   a) il giocatore ha chiaramente cancellato il segno solo per confermare che la palla deve essere assegnata agli avversari: nessuna sanzione gli viene comminata
   b) l'arbitro è comunque in grado di stabilire con certezza che la palla sia dentro o fuori; in tal caso, dopo aver assegnato la palla alla squadra che dovrà servire, l'arbitro dovrà sanzionare il giocatore reo di aver cancellato il segno con un avvertimento (cartellino giallo)
   c) l'arbitro non è in grado di stabilire con certezza se la palla sia dentro o fuori; in tal caso
      - tecnicamente non si assume nessuna decisione circa il segno della palla e si fà ripetere l'azione
      - si penalizza il giocatore reo di aver cancellato il segno della palla mostrandogli il
      - cartellino rosso per condotta maleducata, pertanto, alla squadra avversaria sarà assegnato un solo punto, ovvero quello che deriva dalla sanzione disciplinare.

FALLI DI GIOCO

Ogni azione contraria alle Regole è un fallo di gioco.
Gli Arbitri giudicano i falli e determinano le sanzioni conformemente alle Regole.
C'è sempre una sanzione per un fallo. Gli avversari della squadra che commette fallo vincono lo scambio sulla base di quanto già indicato al paragrafo SISTEMA DI PUNTEGGIO, ossia:
Ogni qualvolta una squadra sbaglia un servizio, o sbaglia nel colpire la palla o commette qualsiasi altro tipo di fallo, la squadra avversaria conquista un punto con una delle seguenti conseguenze:

- se la squadra avversaria era al servizio, conquista un punto e continua a servire
- se la squadra avversaria era a ricevere, guadagna il diritto a servire e conquista anche un punto

Se due o più falli sono commessi in momenti successivi, viene sanzionato solo il primo fallo.
Se due o più falli sono commessi da giocatori di squadre opposte simultaneamente, l'arbitro sanziona un doppio fallo, non assegna alcun punto e fa rigiocare lo scambio.

COME SI GIOCA

Ogni squadra deve giocare la palla nella sua area e spazio di gioco. Tuttavia, la palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera situata attorno al campo avversario, 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 di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo. La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
La palla può essere recuperata e mantenuta in gioco anche oltre la zona libera.

TOCCHI DI SQUADRA

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi, oltre all'eventuale tocco a muro (SOLO per le categorie 2+1 e 3x3; per le categorie 1+1 e 2x2 due tocchi oltre al tocco a muro), per rinviare la palla oltre la rete. In questi tocchi sono conteggiati non solo i tocchi intenzionali ma anche i contatti involontari con la palla.
Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente, con le seguenti eccezioni:

a) contatti consecutivi rapidi e continui possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione; questi sono contati come un unico tocco di squadra
b) al primo tocco di squadra, tranne che il tocco avvenga usando le dita, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nella stessa azione.
c) il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che ha appena murato

TOCCHI SIMULTANEI

Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.
Quando due giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due tocchi, ad eccezione dell'azione di muro, nella quale tocchi consecutivi rapidi e continui possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione, venendo contati come un unico tocco di squadra.
Se entrambi gli atleti cercano la palla ma uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco.
La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.
Se il tocco simultaneo ha luogo 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 tale palla cade a terra fuori dal terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata nel campo opposto.
Se due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una palla bloccata, questo non va considerato fallo.

TOCCO AGEVOLATO

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla. Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, interferenza con l'avversario, ecc.) può essere fermato o trattenuto dal compagno di squadra.

CARATTERISTICHE DEL TOCCO

La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

Primo tocco:

- è consentito qualunque tipo di ricezione, quindi anche il palleggio, purché non si configuri il fallo di palla bloccata o lanciata; non esiste il fallo di trattenuta.
- può essere un palleggio verso il campo avverso purché sia fatto a due mani e in asse (ossia con traiettoria perpendicolare alla linea delle spalle)

Secondo tocco:

- può essere fatto con due mani in palleggio nel proprio campo verso un compagno, purché non si configuri il fallo di palla trattenuta o di doppio tocco
- può essere fatto con una mano sola se si tratta di alzata e purché non si configuri il fallo di palla trattenuta o di doppio tocco

La palla deve essere colpita, non può essere fermata o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.
Eccezioni:

a) in azione di difesa di attacco potente. In questo caso la palla può essere momentaneamente trattenuta con le dita delle mani dall'alto in basso o dal basso in alto;
b) se due avversari toccano simultaneamente la palla, causando una palla bloccata

La palla può toccare varie parti del corpo di un giocatore solo a condizione che tali contatti siano simultanei.
Eccezioni:
a) contatti consecutivi, rapidi e continui, possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione;
b) al primo tocco di squadra, tranne nel caso in cui il tocco avvenga usando le dita, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nella stessa azione.

FALLI DI TOCCO DI PALLA

Quattro tocchi: quando una squadra tocca la palla quattro volte (escluso l'eventuale tocco a muro) prima di rinviarla verso il campo avverso.
Tocco agevolato: quando un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco.
Palla trattenuta: quando un giocatore non colpisce la palla e la trattiene, tranne che in caso di difesa da attacco potente, o quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una palla bloccata.
Doppio tocco: un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.
E' fallo qualora un giocatore completi un attacco della palla utilizzando un palleggio che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle.

CASI PRATICI

Se dopo un tocco simultaneo fra due avversari sopra la rete, la palla rotolando sul bordo superiore della stessa va a toccare un'antenna, deve essere sanzionato il doppio fallo.

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 (Figura 2).
Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:

- inferiormente dalla banda superiore della rete;
- lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- superiormente dal soffitto

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 di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
La palla è "fuori" quando attraversa completamente il piano inferiore della rete (Figura 2).
Un giocatore può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi completamente lo spazio inferiore della rete o lo spazio esterno alla zona di passaggio.

PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete, la palla può toccare la stessa.

PALLA IN RETE

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

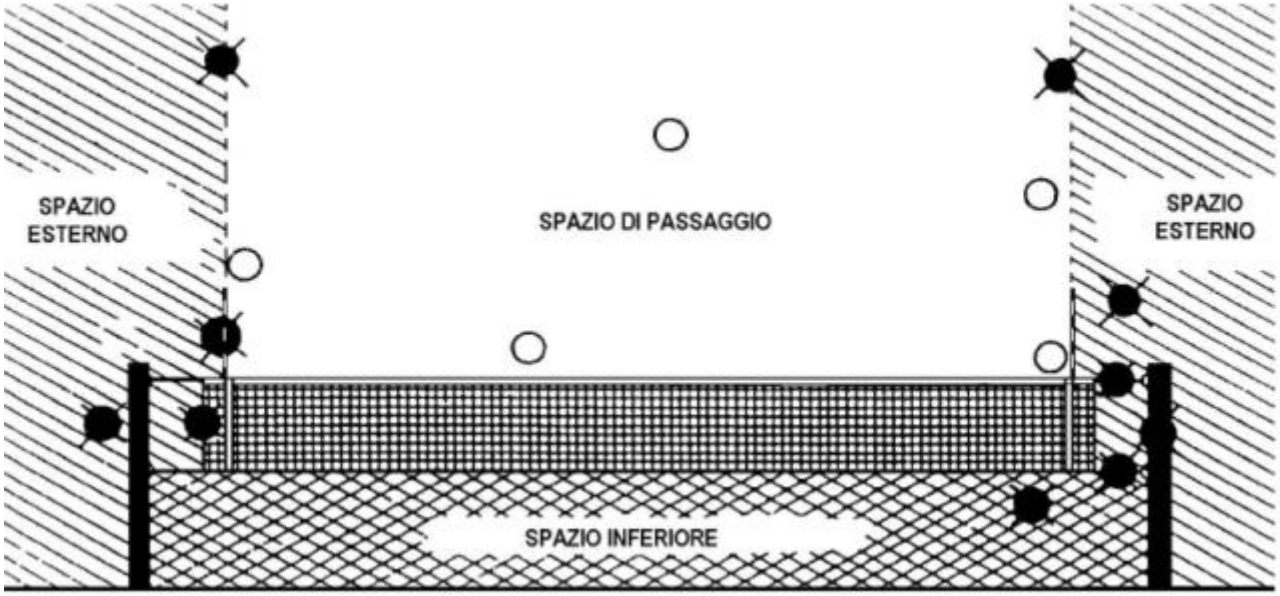


Figura 2

CASI PRATICI

1) Un giocatore che ha inviato la palla a rete non può rigiocarla quando la stessa ritorna di rimbalzo. In questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", salvo che non si tratti di partecipante a muro.
2) Se la palla, dopo il terzo tocco di una squadra, tocca la rete senza superarla, l'arbitro non deve fermare immediatamente il gioco ma deve sanzionare il fallo soltanto quando la palla tocca il suolo o è toccata per la quarta volta.
3) Nel caso in cui una palla inviata verso il campo avverso sotto la rete colpisca un avversario prima che attraversi completamente il piano verticale della rete stessa, l'arbitro sanzionerà il fallo di "palla fuori" alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete.
4) Se nella stessa situazione del caso precedente, un giocatore in campo avverso tocca intenzionalmente la palla che sta andando verso il suo campo prima che essa attraversi completamente il piano verticale della rete, egli commette fallo in quanto non può toccare la palla prima che essa attraversi completamente il piano verticale della rete sotto la stessa.
5) Se la palla attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente nello spazio esterno:

a) se la traiettoria della palla è verso il campo opposto, gli arbitri devono sanzionare "palla fuori"
b) se la traiettoria della palla è verso la zona libera del campo opposto dopo l'avvenuto terzo tocco, gli arbitri devono sanzionare "palla fuori"

GIOCATORE A RETE

ANDARE OLTRE LA RETE

Nell'effettuare azione di muro, un giocatore può toccare la palla con mani e braccia oltre la rete nel campo avverso, a condizione che non interferisca col gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco, ossia fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco.

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

INVASIONE NEL CAMPO OPPOSTO E/O NELLA ZONA LIBERA AVVERSARIA

Un giocatore può entrare nel campo opposto (ossia non vi è invasione) e/o nella zona libera avversaria sempre che non interferisca con il gioco degli avversari.

CONTATTO CON LA RETE

Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo a condizione che non interferisca con il gioco, che non tocchi il bordo superiore della rete o la parte superiore dell'antenna durante la sua azione nel giocare la palla.
Una volta che il giocatore ha colpito la palla, egli può toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre la totale lunghezza della rete, a condizione che non interferisca con il gioco.
Se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso, non è fallo.

FALLI DEL GIOCATORE A RETE

a) Se un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario.
b) Se un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete o nella zona libera interferendo con il gioco avverso
c) Se un giocatore tocca la rete o l'asta durante la sua azione di giocare la palla o interferisce con il gioco avverso

CASI PRATICI

1) Un giocatore può invadere lo spazio avverso sotto la rete per recuperare la palla proveniente dal proprio campo, purché la palla non abbia oltrepassato completamente il piano verticale della rete.
2) Qualora la palla tocchi accidentalmente un giocatore avversario nel suo spazio, l'arbitro sanzionerà il fallo alla squadra da cui proveniva la palla stessa.
3) Un giocatore può oltrepassare il piano verticale della rete passando tra la linea laterale ed il palo, dietro il palo, o sotto la rete, purché non disturbi gli avversari durante il gioco.
4) Un giocatore può colpire la palla che si trova parzialmente nello spazio avverso se colpisce la palla nella parte di questa che si trova nel proprio spazio.
5) Se vi è tocco intenzionale della rete tendente a trarre in inganno gli arbitri e gli avversari, le conseguenze debbono essere:
    a. fallo di tocco di rete con servizio e punto alla squadra avversaria
    b. assegnare un richiamo (cartellino giallo) all'atleta per comportamento scorretto
6) Se un giocatore a muro, dopo il tentativo di murare la palla, tenta (coi piedi a terra) voltandosi di tornare a giocare la palla che ormai è lontana dalla rete, e tocca la rete con il gomito, non è fallo. Infatti, affinché l'azione sia fallosa, è necessario che il giocatore stia giocando o tentando di giocare la palla e che la palla si trovi vicino alla rete.
7) Se ad un giocatore, durante un'azione di muro, il cappellino, gli occhiali o qualsiasi altro oggetto che egli indossa cadono e toccano la rete, non è fallo.
8) Se un giocatore a muro, dopo il tentativo di murare la palla, tenta (coi piedi a terra) voltandosi di tornare a giocare la palla che è alle sue spalle (vicino alla rete), e tocca la rete con il gomito, è fallo perché in questa azione sono rappresentate tutte e due le condizioni perché essa sia fallosa; precisamente il giocare la palla e che la stessa sia in prossimità della rete. Se invece il tocco della rete avviene con palla lontana da rete non è fallo.
9) Se un giocatore sbaglia la ricezione ed invia il pallone nella rete, ed un suo compagno, nel tentativo di giocare la palla, colpisce anche la parte inferiore della rete, è fallo perchè in questa azione sono rappresentate tutte e due le condizioni perché essa sia fallosa; precisamente il giocare la palla e che la stessa sia in prossimità della rete.

SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore che, posizionato nella zona di servizio, colpisce la palla con una mano o col braccio.

PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

ORDINE DEL SERVIZIO

Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:

a) quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
b) quando la squadra in ricezione vince lo scambio, ottiene il diritto a servire e dovrà effettuare una rotazione, mandando in battuta il giocatore cui spetta secondo l'ordine di servizio comunicato

AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

L'arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che il giocatore in battuta sia in possesso della palla dietro la linea di fondo e che entrambe le squadre siano pronte.

ESECUZIONE DEL SERVIZIO

Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio.
Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio.
Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.
Non è fallo se la linea si muove per lo spostamento della sabbia causato dal servizio.
Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi al fischio di autorizzazione del primo arbitro.
Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.
La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata e prima che tocchi la superficie di gioco.
Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata o ripresa dallo stesso giocatore, il servizio è considerato effettuato.
Non è permesso più di un tentativo di servizio.

VELO
I compagni del giocatore al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla. Su richiesta degli avversari essi devono spostarsi.

FALLI DURANTE IL SERVIZIO
Se il giocatore al servizio:
a) non rispetta l'ordine di servizio
b) non effettua correttamente il servizio
gli verrà fischiato fallo con conseguente passaggio del servizio all'altra squadra.

FALLI DI SERVIZIO DOPO AVER COLPITO LA PALLA
Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso se la palla:
a) tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete
b) va fuori

CASI PRATICI
1. Il gioco inizia, ovvero la palla è in gioco, non quando l'arbitro fischia per autorizzare il servizio, ma al momento del colpo di servizio sulla stessa.
2. Il servizio non può essere eseguito con un palleggio a due mani, la palla deve essere colpita con una sola mano o con qualsiasi parte del braccio.
3. Nel servizio si può verificare il fallo di trattenuta quando il battitore non colpisce la palla, ma la trasporta o la trattiene con una mano.
4. Il battitore, prima di lanciare la palla per il servizio, può trasportarla da una mano all'altra.
5. Per eseguire il servizio, il giocatore può muoversi liberamente sia dentro che fuori della zona di servizio, ma al momento del colpo sulla palla o del salto per colpirla deve essere con i piedi all'interno della zona di servizio.
6. Se la palla lanciata dal giocatore al servizio tocca il soffitto o altro oggetto deve essere sanzionato il fallo di servizio.
7. Se la rete colpita dalla palla di servizio si abbassa o cade a terra, si farà ripetere il servizio dopo aver ripristinato la rete.

COLPO DI ATTACCO
DEFINIZIONE
Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avverso, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerati colpi d'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 portare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga nel proprio spazio di gioco, tranne che nel caso di attacco su servizio avversario, che può essere effettuato solo quando la palla è al di sotto del bordo superiore della rete.

FALLI DI ATTACCO

a) se un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario prima o durante l'ultimo colpo di attacco;
b) se un giocatore invia la palla fuori;
c) se un difensore completa un attacco con un tocco di mano aperta e dirigendo la palla con le dita;
d) se un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete;
e) se un giocatore completa un attacco della palla utilizzando un palleggio che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle, salvo che effettui un passaggio ad un suo compagno;

CASI PRATICI

1) Un giocatore può completare un attacco da qualsiasi punto dell'area di gioco e con la palla in qualsiasi posizione, ad eccezione di quella in arrivo su servizio avversario, se essa si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.
2) Si può completare un attacco sul servizio avversario quando la palla, al momento del tocco, si trova almeno in parte ad una altezza inferiore a quella del bordo superiore della rete.
3) Un giocatore può compiere regolarmente un attacco colpendo la palla che si trova parzialmente al di sopra del campo avversario se il giocatore colpisce la parte di palla che si trova sul proprio campo.
4) Un giocatore dopo aver effettuato il muro può schiacciare direttamente la palla verso il campo avversario.
5) Un giocatore non può effettuare un colpo di attacco "morbido" colpendo la palla a mano aperta con le dita. La palla può essere colpita con le nocche e, in caso di tocco della palla con le dita, le stesse devono essere unite e rigide.

MURO

DEFINIZIONE

Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo opposto, superando il bordo superiore della rete (Figura 3).

TOCCHI DEL GIOCATORE A MURO

Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che ha appena murato.

MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

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

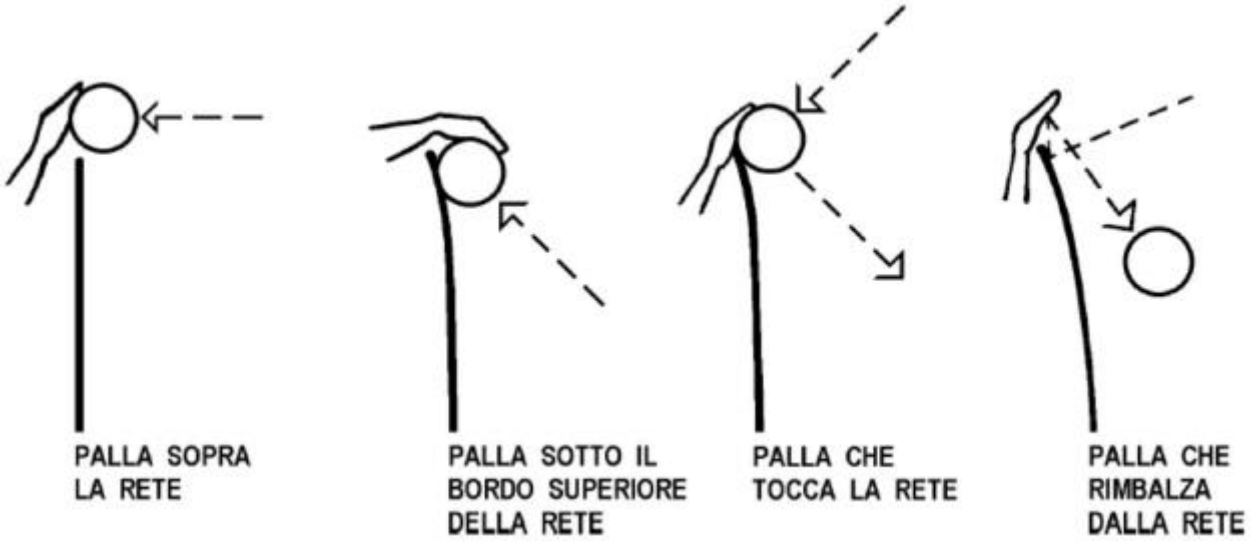


Figura 3 – Muro effettivo 1

TOCCO DI MURO

Il contatto della palla da parte del muro non è conteggiato come un tocco di squadra (SOLO per le categorie 2+1 e 3x3).
Pertanto, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi (2 tocchi per le categorie 1+1 e 2x2) per rinviare la palla.
Tocchi consecutivi, rapidi e continui, possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione. Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo e sono contati come un unico tocco di squadra.

FALLI DI MURO

a) se il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario
b) se il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori dell'asta
c) se il muro tocca la palla proveniente dal servizio avversario
d) se il muro invia la palla fuori

CASI PRATICI

1) Se un giocatore esegue un muro sull'attacco avversario portandosi con le mani al di sopra del bordo superiore della rete, ma viene colpito dalla palla in una parte del corpo che si trova al di sotto di tale bordo, tale tocco si deve considerare muro se al momento del tocco una parte del corpo del giocatore si trova superiormente al bordo della rete.
2) Il giocatore, mentre esegue l'azione di muro, può toccare la palla oltrepassando la rete, ma solo dopo il tocco d'attacco avversario. Ciò significa che, nel caso di un tocco simultaneo dell'attaccante e del bloccante, con palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.
3) Un passaggio interno nel campo avverso non può essere murato perché non è una azione d'attacco, eccetto dopo il terzo tocco.
4) Una palla nello spazio avverso, al di sopra della rete, che ha traiettoria parallela alla rete può essere murata solo dopo il terzo tocco.
5) Se la palla toccata da un muro invadente nella sua caduta verso il suolo, tocca una parte del corpo di un giocatore a muro, il fallo viene sanzionato
   - al giocatore a muro, se la parte del corpo che viene colpita dalla palla si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete
   - alla squadra attaccante se la palla colpisce una parte del corpo non invadente
6) Se, a seguito di un muro invadente, la palla cade sul campo dello stesso muro passando sotto la rete, il fallo viene sanzionato alla squadra in attacco, considerando regolare il muro.

TEMPI DI RIPOSO E RITARDI

INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

TEMPO DI RIPOSO

Un tempo di riposo (time-out) è un'interruzione regolamentare di gioco e dura per 30 secondi.

NUMERO DEI TEMPI DI RIPOSO

Ogni squadra ha diritto di richiedere 2 tempi di riposo per ciascun set.

RICHIESTE DEI TEMPI DI RIPOSO

I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.
I tempi di riposo possono susseguirsi senza necessità che il gioco venga ripreso.
I giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare il campo di gioco.

RICHIESTE IMPROPRIE

Ogni richiesta impropria che non incide sul gioco né provoca ritardi sul gioco stesso deve essere rigettata senza alcuna sanzione, a meno che non abbia a ripetersi nel corso dello stesso set.

CASI PRATICI

1) Il tempo di riposo non può essere interrotto prima dei 30 secondi previsti, che debbono sempre trascorrere completamente.
2) Si ricorda che tra il fischio iniziale e quello di fine del tempo di riposo devono trascorrere 45 secondi poiché si tiene conto di un tempo stimato in 15 secondi perché i giocatori raggiungano la loro postazione. Questo implica che il gioco riprende dopo 60 secondi dal fischio iniziale di interruzione (gli altri 15 secondi sono il tempo stimato per il rientro in campo).
3) Dopo il fischio dell'arbitro per autorizzare il servizio, la richiesta di tempo di riposo deve essere respinta in quanto impropria, e l'arbitro rifischierà l'autorizzazione al servizio quando le squadre sono pronte ed il battitore è in possesso della palla.
4) Se una squadra, nel corso dello stesso set, richiede un terzo tempo di riposo, nessuna sanzione sarà assegnata per la prima volta nel set, limitando l'intervento arbitrale alla semplice respinta della richiesta impropria.
5) La palla durante il tempo di riposo va riposta nella zona di servizio o nei pressi di essa.
6) Le conseguenze di una richiesta impropria sono:
   a) alla prima richiesta nel set, l'arbitro fischia e la respinge, senza sanzione
   b) alla seconda richiesta della stessa squadra nello stesso set, l'arbitro fischia ed assegna un "avvertimento per ritardo di gioco"
   c) alla terza e successive richieste della stessa squadra nel set, l'arbitro fischia ed assegna una "penalizzazione per ritardo di gioco"

PROGRESSIONE DELLE SANZIONI NELLO STESSO SET PER:

- RICHIESTE IMPROPRIE (RI)
- RITARDI DI GIOCO (RG)
  (nc) – non concesse, senza sanzione
  (g) - avvertimento, cartellino giallo
  (r) – penalizzazione, cartellino rosso

- RI (nc) 2ª RI (g) 3ª RI (r) SUCC. RI (r)
- RG (g) 2ª RG (r) 1ª RI (nc) SUCC. RI e RG (r)
- RI (nc) 1ª RG (g) 2ª RI (r) SUCC. RI e RG (r)
- RG (g) 1ª RI (nc) 2ª RI (r) SUCC. RI e RG (r)

7) Nel caso di richiesta impropria formulata durante lo svolgersi di un'azione, l'arbitro deve comportarsi come segue:
   a) se come conseguenza della richiesta impropria è prevista la semplice respinta della stessa o l'assegnazione dell'avvertimento per ritardo di gioco (2ª richiesta nel set), l'azione non deve essere interrotta riservandosi di intervenire a fine della stessa
   b) se come conseguenza è prevista la sanzione della penalizzazione per ritardo di gioco (3ª e successive richieste improprie o 2ª e successive richieste improprie dopo che era stato assegnato alla stessa squadra nel set un avvertimento per ritardo), l'arbitro deve interrompere l'azione mostrando il cartellino rosso con la conseguente assegnazione di un punto alla squadra che aveva eseguito il servizio, se la penalizzazione è assegnata alla squadra in ricezione, oppure un punto ed il cambio del servizio se tale penalizzazione è diretta alla squadra che aveva effettuato il servizio stesso

8) Se per errore gli arbitri accolgono la richiesta di un terzo tempo di riposo e se ne accorgono in ritardo, devono immediatamente interrompere il tempo di riposo senza alcuna sanzione, in quanto richiesta impropria, se la prima nel set, e riprendere subito il gioco.

RITARDI DI GIOCO

TIPI DI RITARDO

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

a) prolungare il tempo di riposo dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
b) ripetere una richiesta impropria nello stesso set;
c) ritardare il gioco (12 secondi deve essere il massimo del tempo che può intercorrere tra la fine di uno scambio ed il fischio per il servizio successivo in normali condizioni di gioco);

SANZIONI PER I RITARDI

Il primo ritardo di una squadra nella gara è sanzionato con un avvertimento per ritardo con cartellino giallo
Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo nello stesso set costituisce fallo e sono sanzionati con cartellino rosso e la penalizzazione per ritardo: perdita dello scambio ed un punto e servizio all'avversario.

CASI PRATICI

1) Le sanzioni previste per ritardi di gioco sono assegnate alla squadra e non alla singola persona.
2) Pertanto esse non possono essere correlate a quelle assegnate per "condotta scorretta".
3) Al primo ritardo di gioco viene assegnato un "avvertimento" con cartellino giallo; al ripetersi del ritardo di gioco nello stesso set, di qualsiasi tipo sia anche differente dal primo, alla squadra viene assegnata un cartellino rosso e "penalizzazione", così come a tutti i successivi ritardi di cui si rende colpevole la stessa squadra nello stesso set.
4) Se dopo il fischio dell'arbitro che determina la fine del tempo di riposo, una delle due squadre si attarda senza tornare in campo, l'arbitro sanzionerà un "avvertimento per ritardo" se è il primo ritardo nel corso del set, una "penalizzazione" in caso di recidiva di ritardo di gioco.
5) Se dopo l'intervallo tra un set e l'altro, l'arbitro richiama le squadre in campo, ed una di esse ritarda l'ingresso sul terreno di gioco e non rientra sollecitamente in campo, l'arbitro deve sanzionare un "avvertimento per ritardo" e se ugualmente dopo di ciò non si presenta ancora in campo, deve assegnare una "penalizzazione per ritardo".
6) Se in normali condizioni di gioco, dopo la fine di un'azione e per un tempo superiore a 12 secondi, una squadra non e' ancora pronta a riprendere il gioco costringendo cosi' l'arbitro a ritardare il fischio di autorizzazione al servizio per la ripresa del gioco, l'arbitro sanzionerà un "avvertimento per ritardo" se è il primo ritardo nel corso del set, una "penalizzazione" in caso di recidiva di ritardo di gioco.

INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

INFORTUNIO

Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco. Lo scambio verrà poi rigiocato.
Ad un giocatore infortunato è concesso un massimo di 5 minuti di sospensione per un sola volta nel corso della gara (time-out medico). L'arbitro deve autorizzare che uno staff medico ufficialmente accreditato, qualora presente, entri sul terreno di gioco per assistere il giocatore infortunato. Solo l'arbitro può autorizzare un giocatore ad abbandonare il terreno di gioco senza subire sanzioni. Al termine dei 5 minuti di sospensione, l'arbitro fischierà e chiederà al giocatore di riprendere il gioco. A questo punto solo il giocatore può valutare se è nelle condizioni di tornare a giocare. Se il giocatore non ha recuperato o non ritorna in campo alla conclusione del tempo di sospensione, la sua squadra sarà dichiarata incompleta qualora non disponga di una riserva (la sostituzione da parte della riserva è ammessa solo per la categoria 2+1 e deve avvenire a parità di sesso). In casi estremi il medico e il Responsabile del torneo possono opporsi al rientro in campo del giocatore infortunato.
Nota: Il tempo di sospensione comincia quando lo staff medico arriva sul campo di gioco per assistere il giocatore. Nel caso non ci sia nessuno dello staff medico disponibile, il tempo di sospensione comincerà dal momento in cui l'arbitro avrà autorizzato la sospensione.

INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

INTERRUZIONI PROLUNGATE

Quando circostanze impreviste l'organizzatore decidono le misure provocano l'interruzione di una gara, il primo Arbitro e da adottare per ristabilire le condizioni normali.
Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata complessiva non superi le 2 ore in totale, la gara viene ripresa con il punteggio acquisito al momento dell'interruzione sia che si continui sullo stesso campo sia che si riprenda su un altro.
Nel caso che le interruzioni eccedano il tempo totale di 2 ore la gara sarà rigiocata.

INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

CAMBI DI CAMPO

Le squadre cambiano campo dopo ogni 7 punti giocati nei set ai 21 punti, ogni 10 punti giocati nei set ai 25 punti ed ogni 5 punti nel 3° set.

INTERVALLI

L'intervallo tra un set e l'altro ha la durata di 1 minuto.
Durante l'intervallo, prima dell'eventuale terzo set si effettua un nuovo sorteggio.
Durante il cambio di campo le squadre devono cambiare campo senza frapporre ritardi.
Se il cambio di campo non viene operato al momento giusto, sarà effettuato appena ci si accorgerà dell'errore. In questo caso il cambio di campo verrà effettuato col punteggio maturato fino a quel momento.

CASI PRATICI

La durata dell'intervallo tra due set non è riducibile o aumentabile, ma deve essere esattamente quello previsto.
Il pallone, durante l'intervallo fra i set, deve essere posto nella zona di servizio o nelle sue vicinanze.
Dopo i cambi di campo, le squadre possono richiedere una interruzione di gioco (il tempo di riposo) prima di riprendere il gioco.

CONDOTTA SCORRETTA

La condotta scorretta da parte di un atleta nei confronti degli ufficiali di gara, avversari, proprio compagno di squadra o spettatori è classificata in quattro categorie in relazione alla gravità delle offese.

CATEGORIE

1) Condotta antisportiva: continue discussioni, intimidazioni, etc.;
2) Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali con espressioni deplorevoli;
3) Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatorie:
4) Condotta aggressiva: attacco fisico o comportamento minaccioso;

SANZIONI

Le sanzioni vengono applicate in relazione alla gravità della condotta scorretta in base al giudizio dell'arbitro (le sanzioni vanno registrate sul referto di gara).
Avvertimento per condotta antisportiva (cartellino giallo): non è soggetta a sanzioni ma il giocatore coinvolto è avvertito di non ripeterla nel corso dello stesso set.
Penalizzazione per ripetuta condotta antisportiva o condotta maleducata (cartellino rosso):
comporta la perdita di uno scambio.
Espulsione: la ripetuta condotta maleducata o offensiva è sanzionata con l'espulsione (cartellino giallo e rosso nella stessa mano). Il giocatore espulso deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set. Una squadra dichiarata incompleta, per il set o per la gara, perde il set o la gara in quanto tutti i giocatori devono sempre essere in gioco. 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.
Squalifica per condotta aggressiva (cartellino giallo e rosso in mani separate): il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per la gara, per cui perde la stessa secondo le regole del punto precedente.

SCALA DELLE SANZIONI

La condotta scorretta è sanzionata come indicato nella scala delle sanzioni riportata in Figura 4.
Un giocatore può ricevere più di una penalizzazione durante un set.
Le sanzioni sono cumulative nell'ambito del singolo set.
La squalifica per aggressione non richiede una sanzione precedente.

CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

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

CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI				
CONDOTTA	VOLTE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
CONDOTTA ANTISPORTIVA	Prima volta	avvertimento	GIALLO	nessuna conseguenza
	Seconda e successive	penalizzazione	ROSSO	perdita dell'azione
CONDOTTA MALEDUCATA	Prima volta	penalizzazione	ROSSO	perdita dell'azione
	Seconda	espulsione	INSIEME GIALLO + ROSSO	Squadra incompleta per il set; Perdita del set
CONDOTTA OFFENSIVA	Prima volta	espulsione	INSIEME GIALLO + ROSSO	Squadra incompleta per il set; Perdita del set
CONDOTTA AGGRESSIVA	Prima volta	squalifica	SEPARATAMENTE GIALLO + ROSSO	Squadra incompleta per la gara; Perdita dell'incontro

CASI PRATICI

Se a due giocatori avversari viene contemporaneamente comminata la sanzione della penalizzazione (cartellino rosso), le conseguenze pratiche sul gioco sono le seguenti:

Nel caso in cui il primo arbitro assegni nello stesso tempo una penalizzazione ad entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione. In questo caso:

a) la squadra al servizio perde l'azione, punto alla squadra in ricezione;
b) la squadra in ricezione perde a sua volta l'azione, punto alla squadra originalmente al servizio;
c) la squadra originalmente al servizio deve servire con un altro giocatore. I punti assegnati sono 1 – 1;
d) il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.

Se la doppia penalizzazione è a 19-20 non porta alla fine del set per 19-21, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione al punteggio di 20-21.

Se l'assegnazione delle due penalizzazioni non è contemporanea, si segue temporalmente l'evolversi degli eventi.

COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

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

- il primo arbitro;
- il secondo arbitro (se presente);
- il segnapunti;

PROCEDURE

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

a) il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio allo scambio di gioco;
b) il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dello scambio se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura

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

Immediatamente dopo aver fischiato per segnalare la fine dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali:

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

PRIMO ARBITRO

POSIZIONE

Il primo arbitro svolge le sue funzioni:

- qualora sia disponibile, seduto o in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete
- in piedi vicino al palo ad una delle estremità della rete e fuori dal terreno di gioco

COMPETENZE

Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Il primo arbitro ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale e sui giocatori.
Durante la gara le sue decisioni sono definitive.
Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che queste siano sbagliate.
Il primo arbitro ha il potere di decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate nelle Regole.
Il primo arbitro non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.
Tuttavia, a richiesta di un atleta, deve fornire una spiegazione sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.
Se il giocatore non è d'accordo con le spiegazioni e protesta formalmente, il primo arbitro deve autorizzare l'effettuazione di un reclamo.
Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere, prima e durante la gara, sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.

RESPONSABILITÀ

Prima dell'incontro, il primo arbitro:

a) controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;
b) effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;
c) controlla il riscaldamento delle squadre;

Durante la gara, il primo arbitro è autorizzato:
a) a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco;
b) a decidere su:

- i falli del giocatore al servizio;
- il velo della squadra al servizio;
- i falli di tocco di palla;
- i falli di rete e sulla sua parte superiore;

Al termine della gara egli controlla il referto e lo firma.

CASI PRATICI

Per una momentanea indisposizione di un arbitro, il gioco può essere interrotto per consentirgli di sottoporsi alle dovute cure.
In caso di infortunio o malore del primo arbitro, tale da non poter continuare la direzione della gara, va informato immediatamente il Responsabile del torneo e sarà lui a valutare come far proseguire l'incontro.

SECONDO ARBITRO

POSIZIONE

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

COMPETENZE

Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza. Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.
Egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere con tali segnalazioni verso il primo arbitro.
Il secondo arbitro supervisiona l'operato del segnapunti.
Il secondo arbitro autorizza i tempi di riposo, i cambi di campo, controlla la loro durata e respinge le richieste improprie.
Il secondo arbitro controlla il numero dei tempi di riposo utilizzati da ciascuna squadra e segnala al primo arbitro ed ai giocatori il completamento del tempo di riposo usufruito in quel set.
In caso di infortunio di un giocatore, il secondo arbitro autorizza la sospensione.
Durante la gara il secondo arbitro controlla anche che il pallone mantenga le condizioni regolamentari.

RESPONSABILITÀ
Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
a) il contatto falloso con la parte inferiore della rete o con l'antenna situata dalla sua parte;
b) l'interferenza nella penetrazione nel campo opposto e sotto la rete;
c) la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente ad di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato;
d) il contatto della palla con un oggetto esterno

Al termine della gara firma il referto.
I giocatori devono rivolgere le proprie richieste di interruzione (tempo di riposo) al secondo arbitro, ma se ciò non è possibile o il secondo arbitro non se ne avvede, possono essere rivolte al primo arbitro, il quale deve intervenire accogliendo la richiesta di interruzione.

SEGNAPUNTI

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

RESPONSABILITÀ
Il segnapunti compila il referto secondo le Regole, in collaborazione con il secondo arbitro.
Prima della gara e del set, il segnapunti registra i dati della gara e delle squadre secondo le modalità previste e raccoglie le firme dei capitani.
Durante la gara il segnapunti:
a) registra i punti acquisiti e si assicura che il tabellone indichi il punteggio corretto;
b) controlla l'ordine di servizio per ciascun giocatore e la sua alternanza nel set;
c) indica l'ordine di servizio a ciascuna squadra ed avvisa gli arbitri immediatamente di ogni errore;
d) registra i tempi di riposo, ne controlla il numero e informa il secondo arbitro;
e) segnala agli arbitri le richieste di improprie di tempo di riposo;
f) comunica agli arbitri la fine del set e i cambi di campo.

Alla fine della gara, il segnapunti:
a) registra il risultato finale;
b) firma il referto, raccoglie le firme dei capitani e poi degli arbitri;
c) in caso di reclamo, scrive o permette di scrivere all'interessato sul referto di gara le annotazioni in relazione all'accaduto contestato

ATTREZZATURE COMPLEMENTARI
a) un seggiolone per il primo arbitro, posto in posizione centrale rispetto al campo, ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete;
b) un tavolo con sedia ed ombrellone per il segnapunti;
c) le sedie e gli ombrelloni per gli atleti;
d) l'asta di misurazione dell'altezza della rete;
e) il tabellone segnapunti da tavolo;
f) manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni;
g) due palette numerate 1 e 2 per indicare il giocatore al servizio;
h) rete di riserva;
i) antenne di riserva.

PALLAVOLO VARIANTE CACHIBOL

REGOLAMENTO TECNICO

Rispetto al Regolamento di gioco della "Pallavolo", la "variante Cachibol" presenta le seguenti differenze e/o integrazioni:

REGOLA 9: GIOCARE LA PALLA

9.4 TOCCHI DI SQUADRA

9.4.1 TOCCHI CONSECUTIVI

Un giocatore ha diritto a tocchi consecutivi nel corso della presa della palla e a condizione che tutti i tocchi consecutivi siano eseguiti di seguito e senza supporto di un mezzo esterno. Tocchi consecutivi che siano usati dal giocatore per uno scopo diverso dal prendere la palla saranno considerati un fallo. Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regole 9.2.3, 14.2 e 14.4.2).

9.5 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.5.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

9.5.2 NON SI APPLICA

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

Eccezioni:

9.5.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione;

9.5.3.2 NON SI APPLICA

9.5.3.3 NON SI APPLICA

9.5.4 È proibito qualsiasi colpo, botta o calcio intenzionale alla palla per prenderla.

9.5.5 Una palla che è stata spinta da un giocatore in modo non intenzionale e sia passata alla parte del campo dell'avversaria (attraverso l'area di passaggio) senza essere presa da un giocatore della squadra, sarà considerata come legittima e il gioco continuerà fino a quando una delle squadre vincerà un punto.

9.6 PASSI

La definizione di passo è il sollevamento di un piede dal pavimento per il suo posizionamento in un altro punto sul terreno di gioco.

9.6.1 Quando la palla è in mano di un giocatore, è proibito eseguire passi, fatto salvo per le situazioni seguenti:

9.3.1.2 Al momento del passaggio della palla fra i membri della squadra è possibile fare solo un passo, a condizione che il passaggio sia eseguito durante il movimento e non alla sua fine, nel qual caso il passaggio sarà considerato camminata con la palla;

9.3.1.3 Nel caso di passaggio della palla con un salto, i passi saranno individuati come schiacciata; 2 passi che comprendono un passo di apertura e un altro passo che finiscono con un salto su un piede solo. 2 passi che comprendono un passo e chiusura che finiscono con un salto su due piedi.

9.3.1.4 Durante un tentativo di prendere la palla è permesso fare passi, quando il giocatore si trova durante lo slancio.

9.7 POSSESSO DELLA PALLA

Il tempo di possesso della palla prima del suo passaggio è limitato a un secondo al massimo.

9.8 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.8.1 DUE TOCCHI: un giocatore tocca la palla più di una volta non con tocchi consecutivi.

9.8.2 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rimandarla nel campo avversario

9.8.3 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla entro l'area di gioco.

9.8.4 Colpo, botta o calcio intenzionale alla palla.

9.8.5 Una palla è tenuta da un giocatore più di un secondo salvo nel caso la giocatore si trovi in movimento per prendere la palla e ancora non abbia preso il controllo della palla.
9.8.6 Un giocatore che abbia fatto più passi di quanto permesso secondo l'articolo 9.3.

REGOLA 11: GIOCATORE A RETE

11.5 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

11.1.2 NON SI APPLICA

11.4 FALLI DELLA GIOCATORE A RETE

11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo con il gioco avversario.

REGOLA 12: SERVIZIO

12.8 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

12.4.1 È necessario buttare la palla al settore dell'avversaria.
12.4.2 Non eseguire la battuta con una botta.
11.4.3 Al battitore è proibito toccare il suo settore (compresa la linea trasversale) o il pavimento fuori dall'area di battuta quando lancia la palla.
11.4.4 Il battitore deve lanciare la palla entro 8 secondi dal fischio di autorizzazione della battuta dell'arbitro.
11.4.5 Una battuta che è eseguita prima del fischio dell'arbitro è annullata e deve essere ripetuta.
11.4.6 Durante l'esecuzione del lancio di battuta, ai giocatori della squadra è proibito saltare o agitare le mani per nascondere il volo della palla del lancio di battuta. I giocatori della squadra che serve devono evitare qualsiasi azione che nasconda il volo della palla.

REGOLA 13: ATTACCO

13.4 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

13.4.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
13.4.2 Per effettuare un attacco, è permesso eseguire: 2 passi che comprendono un passo di apertura e un altro passo che hanno termine con un salto su un piede solo; o 2 passi, che comprendono un passo e chiusura che hanno termine con un salto su due piedi.
13.4.3 I passi di corsa saranno considerati solo dal momento di presa della palla. Se il giocatore ha preso la palla durante l'esecuzione di un movimento saranno contati i passi di corsa solo dopo la fine del passo nel corso del quale ha preso in mano la palla.

13.3 FALLI DI ATTACCO

13.3.6 Il giocatore completa un'azione di attacco passando la sua mano (le sue mani) sopra il bordo superiore della rete al settore dell'avversario. Un attacco della palla quando la mano (le mani) del giocatore è entrata (sono entrate) nella parte dello spazio del terreno di gioco dell'avversario e la palla è stata lasciata sopra al settore dell'avversario costituisce un fatto collegato con l'azione di attacco.

REGOLA 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.4 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

19.4.1 LE AZIONI DI GIOCO
19.3.1.4 NON SI APPLICA

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Per ciascuna attività, approvata dal CN UISP, afferente il proprio Settore di Attività (SdA) Pallavolo sono previsti percorsi formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione UISP.

La UISP nelle attività della Pallavolo organizzate attraverso lo specifico SdA Pallavolo, riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione delle attività, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di carattere competitivo, leale e rispettoso delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa organizzata con il coinvolgimento del SdA Pallavolo, deve fornire ai discenti, su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al proprio settore (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) anche quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sportpertutti.

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Nazionale Formazione, i Settori di Attività Pallavolo Regionali e Territoriali dovranno dare attuazione agli indirizzi della formazione nazionale.
I corsi possono essere organizzati dal SdA nazionale, dai Comitati Territoriali e Regionali UISP.

In particolare i Settori di Attività Pallavolo Regionali e Territoriali, dovranno incentivare la partecipazione annuale ai corsi di formazione, compresi quelli rivolti alle figure giudicanti.

Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:

- Tecnico educatore/educatrice
- Allenatore/Allenatrice
- Giudice di gara pallavolo
- Giudice di gara pallavolo sulla sabbia
- Formatori per i corsi allenatore/allenatrice
- Formatori per i corsi giudice di gara – guida tecnica

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE

QUALIFICHE	ETÀ	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattica di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
Tecnico educatore/educatrice	Min.18		60 ore	10 ore	min.4 ore	26 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Allenatore/Allenatrice	Min.18		62 ore	10 ore	min.4 ore	28 ore	20 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Giudice di gara pallavolo	Min.16		42 ore	10 ore	min.8 ore	16 ore	8 ore	Scritto/orale/ prova pratica
Giudice di gara pallavolo sulla sabbia	Min.16		42 ore	10 ore	min.8 ore	16 ore	8 ore	Scritto/orale/ prova pratica

Formatori dei corsi per allenatori/allenatrici	Min. 18	Essere in possesso della qualifica allenatore allenatrice UISP	40 ore	-		20 ore	20 ore	Scritto/orale
Formatori dei corsi per giudici di gara	Min. 18	Essere in possesso della qualifica UISP giudice di gara	36 ore	-		16 ore	20 ore	Scritto/orale

I corsi di formazione per la figura 1 (Tecnico Educatore/Educatrice) dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze :

- Essere in grado di operare in palestra con bambini a partire dall'età di 6 anni.
- Essere in grado di proporre attività ludiche polisportive (fascia 6-8 anni).
- Conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
- Essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle diverse fasce di età.
- Prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti dell'UISP tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

I corsi di formazione per la figura 2 (Allenatore/Allenatrice) dovranno comprendere materie finalizzate alle seguenti competenze :

- Essere in grado di operare in palestra con bambini a partire dall'età di 11 anni e con adulti.
- Conoscere gli schemi motori di base, le capacità motorie di base, lo schema corporeo e saperli proporre utilizzando le diverse metodologie didattiche.
- Essere in grado di relazionarsi in modo coerente con le caratteristiche psicologiche delle diverse fasce di età.
- Prevedere competenze in uscita rispondenti al metodo dell'obliquità e più in generale ai principi tecnici e metodologici dello sport per tutti dell'UISP tesi a tutelare e ad avere come obiettivo principale e come finalità, il benessere psico-fisico di ogni individuo.

Il Tecnico Educatore/Educatrice può accedere alla qualifica di Allenatore/Allenatrice mediante la partecipazione al relativo corso, con la riduzione delle ore di tirocinio a 10 se nei tre anni precedenti ha seguito regolarmente i corsi di aggiornamento.

CODICE ID CORSO: PVO 01

QUALIFICA: TECNICO EDUCATORE/EDUCATRICE – ALLENATORE/ALLENATRICE MINIVOLLEY

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	Sportpertutti Uisp: "l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione"	1
C	I principali modelli educativi della didattica e nelle attività motorie e sportive	2
D	Le fasi dello sviluppo neuro-motorio, principali caratteristiche per fascia di età	3
E	Elementi base della Teoria e Metodologia dell'allenamento: mezzi, strumenti e metodi allenanti	3
F	Esercitazioni di gruppo sui carichi di lavoro nelle fasce di età otto-dodici	2
G	Le modalità dell'apprendere: il gioco infinito	2
H	Il ruolo del tecnico educatore: aspetti educativi, comunicativi e relazionali (cenno su: figure genitoriali e situazioni)	3
I	Le capacità coordinative di base: giochi di grande movimento finalizzati alla pallavolo per i più piccoli	2

L	Dalle capacità coordinative di base alle tecniche	2
M	Il ruolo dell'Educatore sportivo: azioni e competenze di base (chi è, che cosa deve sapere, che cosa deve saper fare)	2
N	Le relazioni interpersonali: strategie per la costruzione di relazioni positive finalizzate alla motivazione, alla fidelizzazione e all'apprendimento	2
O	Anatomia e fisiologia del movimento	2
	TOTALE	**40**

Questo piano formativo vale anche per la qualifica Allenatori/Allenatrici minivolley: fino all'under 12
TIROCINO: 20 ore
VERIFICA: SI (scritta, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PVO 02
QUALIFICA: ALLENATORE/ALLENATRICE GIOVANI DAI 12 ANNI E ADULTI
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	**ORE**
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Regolamento Tecnico Nazionale	4
B	Modelli della didattica delle attività motorie	1
C	Teoria e metodologia dell'allenamento	2
D	Elementi base di anatomia e fisiologia	2
E	Sicurezza nelle attività	1
F	L'allenatore/allenatrice di pallavolo: ruolo, funzioni, competenza , la squadra e la programmazione di una stagione sportiva	2
G	Gestione del gruppo, tecniche di comunicazione – didattica – metodologia in relazione alle fasce d'età, dall'under 12 all'attività adulti	1
H	Tecniche e tattiche di gioco programmazione del lavoro e della didattica	3
I	Concetti di alimentazione	1
L	Elementi di psicologia e pedagogia dello sport cenni di coaching, la comunicazione tra atleta ed allenatore/allenatrice	3
M	SPORT PER TUTTI UISP: "l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	2
N	"Nozioni di tecnica generale per l'insegnamento dell'ATTACCO, del BAGHER difensivo, con cenni sul muro"	2
O	"Nozioni di tecnica generale per l'insegnamento del PALLEGGIO"	2
P	"Nozioni di tecnica generale per l'insegnamento della BATTUTA, della RICEZIONE"	2
Q	Giovanile: i primi passi nel mondo dello sport -dal minivolley alle prime partite di pallavolo	2
R	Interazione allenatore/giudice di gara	2
	TOTALE	**42**

TIROCINO: 20 ore
VERIFICA: SI (scritta, orale, prova pratica)

CODICE ID CORSO: PVO 03
QUALIFICA: GIUDICE DI GARA - PALLAVOLO
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	**ORE**
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Comunicazione	2
B	Gestione del gruppo e superamento criticità	2
C	Gestione del conflitto-inclusione accoglienza	2
D	Presentazione SdA Pallavolo, comportamento etico. L'arbitro di pallavolo: ruolo, funzioni, competenze in coerenza con la mission UISP	2
E	Regole	14
F	Il referto di gara, il rapporto di gara, il protocollo	2
	TOTALE	**34**

TIROCINO: 8 ore
VERIFICA: SI ((scritta, orale, prova pratica

CODICE ID CORSO: PVO 04
QUALIFICA: GIUDICE DI GARA - PALLAVOLO SULLA SABBIA
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
A	Comunicazione	2
B	Gestione del gruppo e superamento criticità	2
C	Gestione del conflitto-inclusione accoglienza	2
D	Presentazione SdA Pallavolo, comportamento etico. L'arbitro di pallavolo: ruolo, funzioni, competenze in coerenza con la mission UISP	2
E	Regole	12
F	Il referto di gara, il rapporto di gara, il protocollo	2
G	Specifiche delle regole - Studio del regolamento e casistica di gioco - Lezioni teoriche e pratiche (Falli di gioco; servizio, palleggio, ecc. ecc.) - Compilazione del referto di gara	2
	TOTALE	**34**

TIROCINO: 8 ore
VERIFICA: SI (scritta, orale, prova pratica)

Aggiornamento
Per le varie qualifiche è previsto con cadenza annuale uno specifico corso di aggiornamento.

Formazione dei formatori: caratteristiche e competenze
Riguardo le aree tematiche ed i programmi formativi sono previsti i seguenti percorsi formativi:

Formazione dei formatori per i corsi di allenatore/allenatrice
Formazione dei formatori per i corsi di giudice di gara – guida tecnica

I requisiti minimi per accedere al Corso di Formazione a Formatore/Formatrice sono:
a) Diploma di scuola media superiore;
b) Essere in possesso della qualifica per la quale è richiesta l'abilitazione a formatore (Tecnici, Allenatori, Allenatrici, Giudici UISP);
C) Esperienza triennale nell'arco dei precedenti 5 anni in UISP nella disciplina per la quale è richiesta l'abilitazione a Formatore/Formatrice con qualifiche valutabili previa visione curriculum e colloquio tecnico.

Formazione Formatori/Docenti
Per ciascuna figura di formatore/docente sono previste le seguenti aree tematiche, programmi, ore di formazione

CODICE ID CORSO: PVO 05
QUALIFICA: FORMATORE PER ALLENATORI/ALLENATRICI
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
A	SPORT PER TUTTI UISP: l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione	1
B	Modelli della didattica delle attività motorie	1
C	L'allenatore/allenatrice di pallavolo: ruolo, funzioni, competenza, la squadra	1
D	Gestione del gruppo in relazione alle fasce d'età – Tecniche di Comunicazione	2
E	Modulo Formarsi per formare:	
	- Il ruolo del formatore UISP	1
	- Le dinamiche di apprendimento, il processo formativo	2
	- Come si apprende e come si fa apprendere	2
	- Formazione espositiva, esperienziale. Modalità di formazione (lezione frontale, giochi di ruolo, ecc.)	1

	- Utilizzo degli strumenti multimediali	1
	- Come costruire una lezione	1
	- Gestione della leadership e del conflitto in aula	1
	- Simulazione di una lezione da parte dei discenti	6
	TOTALE	**20**

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale)
- **Valutazione:** la valutazione finale è basata su curriculum, prova scritta e orale.
- **Abilità generali:** possesso di leadership, capacità comunicativa

CODICE ID CORSO: PVO 06

QUALIFICA: FORMATORE PER GIUDICI DI GARA

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	**ORE**
A	L'arbitro di pallavolo: ruolo, funzioni, competenze, comportamento etico	1
B	SPORT PER TUTTI UISP: "l'individuo al centro, obliquità, accoglienza, inclusione Gestione del gruppo e superamento criticità Gestione del conflitto-inclusione accoglienza Comunicazione	2
C	Modulo Formarsi per formare:	
	- Il ruolo del formatore UISP	1
	- Le dinamiche di apprendimento, il processo formativo	1
	- Come si apprende e come si fa apprendere	1
	- Formazione espositiva, esperienziale. Modalità di formazione (lezione frontale, giochi di ruolo, ecc.)	1
	- Utilizzo degli strumenti multimediali	1
	- Come costruire una lezione	1
	- Gestione della leadership e del conflitto in aula	1
	- Simulazione di una lezione da parte dei discenti	6
	TOTALE	**16**

- TIROCINO: 20 ore
- VERIFICA: SI (scritto, orale)
- **Valutazione:** la valutazione finale è basata su curriculum, prova scritta e orale.
- **Abilità generali:** possesso di leadership, capacità comunicativa

Riconoscimento Formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo, l'unità di apprendimento della disciplina viene modificato.

Albo dei Formatori e dei Tecnici, Educatori, Operatori, Allenatori, Giudici, Arbitri, etc

Nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Nazionale Formazione è istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet, l'Albo Nazionale Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche.

L'Albo Formazione è suddiviso anche per ciascuna SdA nelle seguenti sezioni:

a. Operatore/Operatrice Sportivo/a
b. Tecnico/a, Insegnante, Educatore/Educatrice, Allenatore/Allenatrice, Animatore/Animatrice;
c. Giudice, Arbitro, Cronometrista e figure similari;
d. Dirigente;
e. Formatore/Formatrice.

L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Nazionale Formazione UISP riguarda le figure sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione precedenti purché in regola:
a. con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
b. con quanto previsto dal presente regolamento;
c. con i successivi corsi di aggiornamento;
d. con il pagamento di eventuali quote economiche.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Nazionale Formazione UISP è necessario aver svolto la parte relativa alle UDB - Unità Didattiche di Base – On Demand (formazione.uisp.it) oppure organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

EQUIPARAZIONI QUALIFICHE

I tesserati UISP in possesso di qualifica insegnante, tecnico, allenatore, educatore, operatore, maestro, arbitro, giudice, commissario di gara, e figure similari **rilasciate da EPS o Enti Privati**, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il proprio Comitato territoriale UISP di appartenenza, accedendo all'Albo formazione sulla piattaforma areariservata2.uisp.it. Dovranno, inoltre, frequentare entro 180 giorni (al massimo entro il 31 agosto della stagione sportiva in corso alla data di equiparazione della qualifica) un modulo integrativo specifico di 4 ore, di Unità di apprendimento della disciplina, da tenersi in modalità on demand sulla piattaforma UISP Nazionale formazione.uisp.it, pena la sospensione della qualifica stessa.

I tesserati UISP in possesso di qualifica insegnante, tecnico, allenatore, educatore, operatore, maestro, arbitro, giudice, commissario di gara, e figure similari **rilasciate da FSN/DSA**, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il proprio Comitato territoriale UISP di appartenenza, accedendo all'Albo formazione sulla piattaforma areariservata2.uisp.it.

I tesserati UISP in possesso di **Diploma Isef, Laurea in scienze motorie, Diploma di Accademia nazionale di danza, Enti lirici, Licei coreutici** possono essere equiparati nel rispetto del Regolamento del Settore di Attività Nazionale specifico. Ove prevista, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il proprio Comitato territoriale UISP di appartenenza, accedendo all'Albo formazione sulla piattaforma areariservata2.uisp.it

Inoltre i tesserati UISP equiparati dovranno frequentare le **UDB (Unità Didattiche di Base** – Corso On demand di 10 ore sulla piattaforma formazione.uisp.it) affinché la loro qualifica sia attiva nell'Albo della formazione UISP.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.