Regole di Gioco 2013-2016

Approvate dal 33° Congresso FIVB
del 19-21 settembre 2012
e aggiornate dal Consiglio di Amministrazione FIVB
del 22 aprile 2013

2ª edizione – agosto 2014
L'edizione 2013-2016 delle Regole di Gioco abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.

Indice

Caratteristiche del gioco....1

Parte 1 – Filosofia delle regole e dell'arbitraggio....3

Parte 2 – Sezione I – Il gioco....7

Capitolo primo – Installazioni ed attrezzature....8

1. Area di gioco....8
2. Rete e pali....10
3. Palloni....12

Capitolo secondo – Partecipanti....12

4. Squadre....12
5. Responsabili della squadra....14

Capitolo terzo – Formula del gioco....16

6. Acquisire un punto, vincere un set e la gara....16
7. Struttura del gioco....18

Capitolo quarto – Azioni di gioco....21

8. Situazioni di gioco....21
9. Giocare la palla....21
10. Palla in direzione della rete....23
11. Giocatore a rete....24
12. Servizio....25
13. Attacco....27
14. Muro....28

Capitolo quinto – Interruzioni, intervalli e ritardi....29

15. Interruzioni....29
16. Ritardi di gioco....33
17. Interruzioni eccezionali di gioco....34
18. Intervalli e cambio dei campi....34

Capitolo sesto – Il giocatore "Libero"....35

19. Il giocatore "Libero"....35

Capitolo settimo – Comportamento dei partecipanti....38

20. Requisiti del comportamento....38
21. Condotta scorretta e sue sanzioni....39

Parte 2 – Sezione II – Gli arbitri, loro responsabilità e gesti ufficiali....43

Capitolo ottavo – Gli arbitri....44

22. Collegio arbitrale e procedure....44
23. 1° arbitro....45
24. 2° arbitro....46
25. Segnapunti....48
26. Assistente segnapunti....49
27. Giudici di linea....50
28. Gesti ufficiali....51

Parte 2 – Sezione III – Figure....53
1 Area di gioco....54
2 Linee del terreno di gioco....55
3a Disegno della rete....56
3b Disegno della rete: particolare....56
4a Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore....57
4b Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea....57
5a Spazio di passaggio....58
5b Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio....58
6 Velo collettivo....59
7 Muro effettivo....59
8a Attacco dei difensori: punto di stacco....60
8b Attacco dei difensori: altezza della palla....60
9 Scala delle sanzioni....61
10 Disposizione del collegio arbitrale....62
11 Segnaletica ufficiale degli arbitri....63
12 Segnaletica ufficiale dei giudici di linea....72
Parte 3 – Definizioni....75
Parte 4 – Indice analitico....79

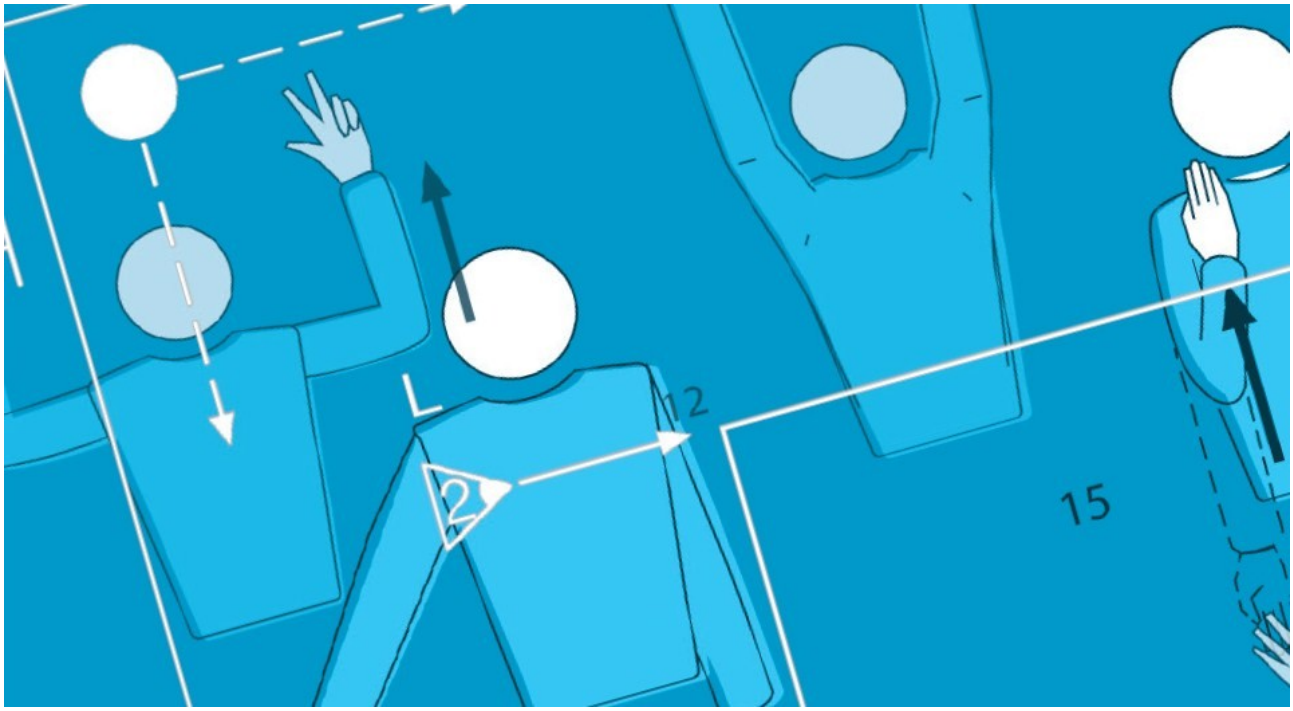
CARATTERISTICHE DEL GIOCO

La pallavolo è uno sport giocato da due squadre su un terreno di gioco diviso da una rete. Ci sono differenti versioni del gioco adattabili a specifiche circostanze nell'ambito della versatilità del gioco per tutti.

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 disposizione 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 battitore 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.

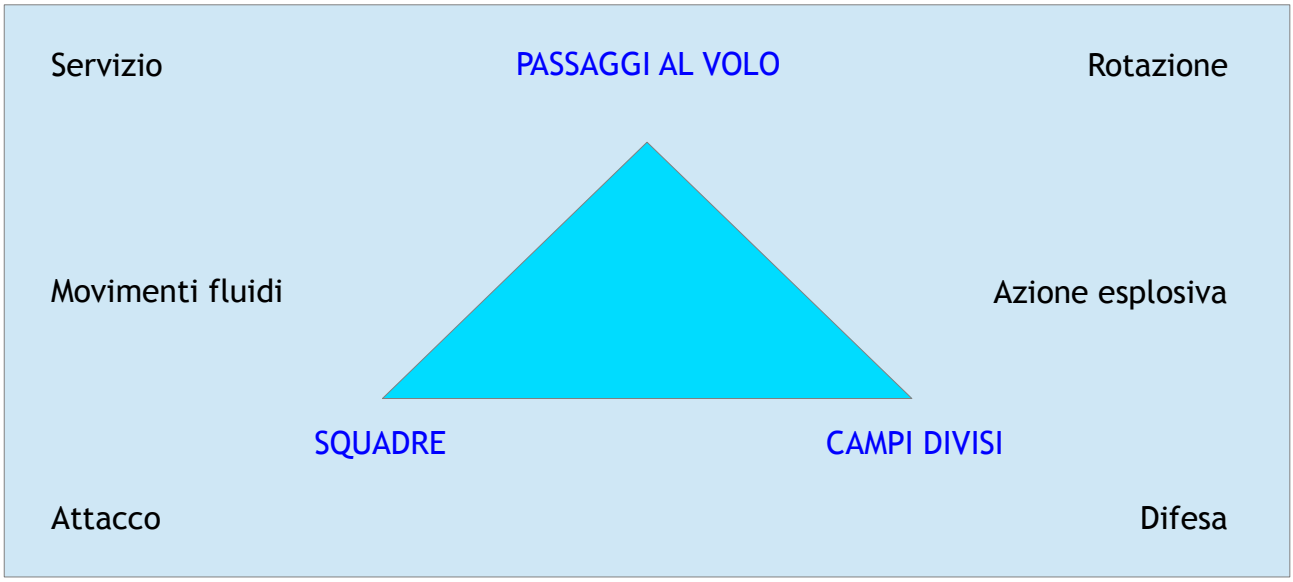
Nella pallavolo, la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto. Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire ed i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario.



PARTE 1
FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ARBITRAGGIO

INTRODUZIONE

La pallavolo è uno degli sport competitivi e ricreativi di maggior successo e più popolare nel mondo. È *veloce*, è *emozionante* e l'azione è *esplosiva*. Eppure la pallavolo comprende alcuni elementi cruciali sovrapposti, le cui *interazioni* complementari la fanno diventare unica tra gli sport di azione.



Negli ultimi anni la FIVB ha fatto passi da gigante per adattare il gioco ad un pubblico moderno.

Questo testo si rivolge in generale a giocatori, allenatori, arbitri, spettatori, commentatori, per le seguenti ragioni:

- la comprensione delle regole permette un gioco migliore: gli allenatori possono creare una migliore struttura di squadra ed una migliore tattica, dando ai giocatori l'opportunità di dimostrare il proprio talento;
- la comprensione delle relazioni tra le regole consente agli arbitri di prendere le migliori decisioni.

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

LA PALLAVOLO COME SPORT AGONISTICO

La competizione esalta qualità nascoste. Mostra le migliori qualità, dell'impegno, della creatività e dell'estetica. Le regole sono strutturate per permettere tutte queste qualità. Con poche eccezioni, la pallavolo permette a tutti gli atleti di giocare sia a rete (in attacco) che in linea arretrata del campo (per difendere o servire).

William Morgan, l'inventore del gioco, ancora lo riconoscerebbe perché la pallavolo ha mantenuto alcuni elementi distintivi ed essenziali nel corso degli anni. Alcuni di questi sono condivisi con altri giochi con rete/palla/racchetta:

- servizio;
- rotazione (turno di servizio);
- attacco;

- difesa.

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

L'introduzione di un atleta specialista nella difesa – il Libero – ha aumentato il numero degli scambi di gioco e la lunghezza delle azioni. Le modifiche alla regola del servizio hanno cambiato l'esecuzione da un semplice colpo di messa in gioco della palla, ad un fondamentale colpo d'attacco.

Il concetto di rotazione fa sì che tutti gli atleti siano completi. Le regole sulle posizioni degli atleti devono permettere alle squadre di avere flessibilità e di creare interessanti sviluppi delle tattiche.

I contendenti utilizzano questa struttura per elaborare tecniche, tattiche e potenza di gioco e ciò permette ai giocatori una libertà di espressione tale da entusiasmare spettatori e telespettatori.

Non a caso l'immagine della pallavolo è sempre più in crescita.

IL RUOLO DELL'ARBITRO

L'essenza di un buon arbitro si riassume nel concetto di imparzialità e uniformità:

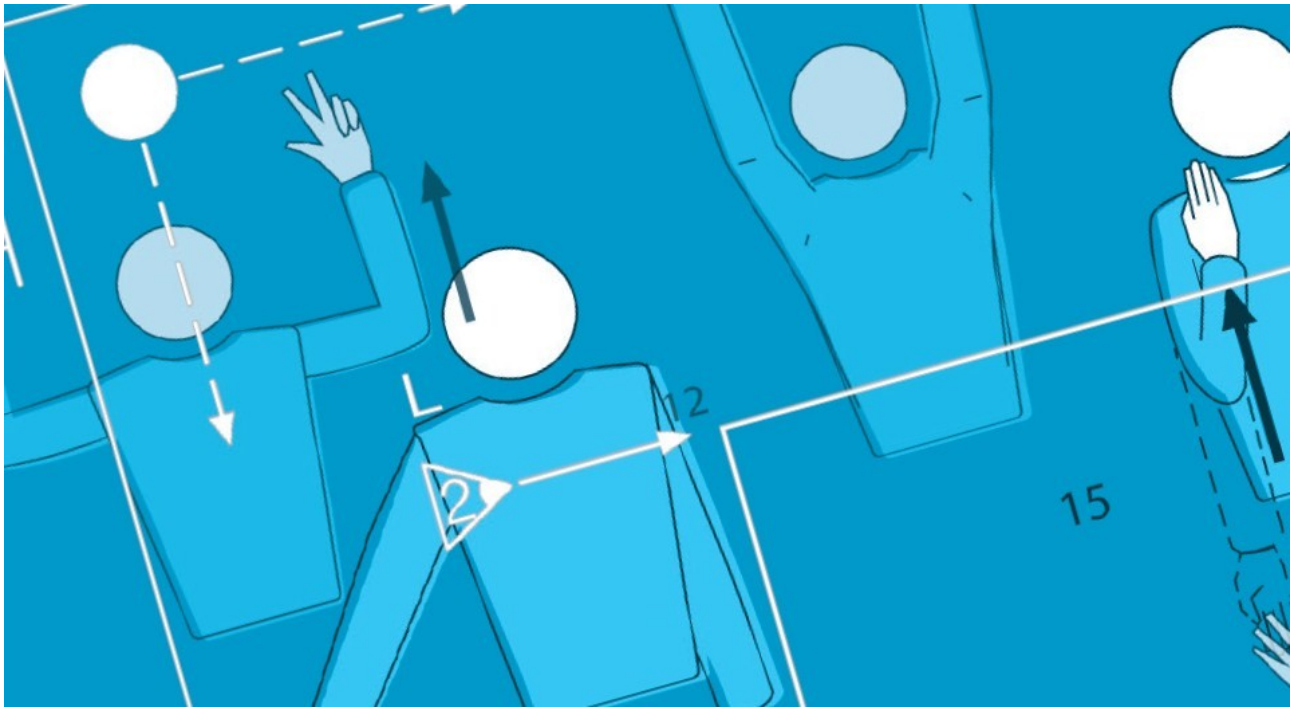
- *essere* imparziale verso ogni partecipante;
- essere *visto* come imparziale dagli spettatori.

Ciò richiede una grande credibilità. L'arbitro deve acquisire la fiducia onde permettere agli atleti di divertirsi e ciò significa che deve:

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

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

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



PARTE 2 – SEZIONE I
IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

1 AREA DI GIOCO

F. 1

L'*area di gioco* comprende il *terreno di gioco* e la *zona libera*. Essa deve essere rettangolare e simmetrica. 1.1

1.1 DIMENSIONI

Il *terreno di gioco* è un rettangolo di 18 x 9 m, circondato da una *zona libera* larga almeno 3 m in ogni parte. F. 2

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 m.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare almeno 5 m dalle linee laterali e almeno 8 m dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 m al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le superfici in legno o in materiale sintetico sono le sole permesse. Ogni superficie deve essere precedentemente omologata dalla FIVB.

1.2.2 Nelle palestre la superficie del terreno di gioco deve essere di colore chiaro.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le linee sono richieste di colore bianco. Il terreno di gioco e la zona libera di altri colori e differenti fra di loro. 1.1, 1.3

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

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

F. 2

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata. 1.2.2

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. 1.1

1.3.3 Linea centrale

L'asse della *linea centrale* divide il terreno di gioco in due campi uguali di 9 x 9 m; 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 è tracciata una linea a 3 m dall'asse della linea centrale, che delimita la *zona d'attacco*. 1.3.3, 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 m.

1.3.5 Linea di delimitazione dell'allenatore

La *linea di delimitazione dell'allenatore* delimita l'area operativa dell'allenatore. È una linea tratteggiata parallela ed a 1,75 m dalla linea laterale dal lato delle panchine, che parte dal prolungamento della linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo, dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm, con i tratti lunghi 15 cm e distanti 20 cm. 5.2.3.4

1.4 ZONE ED AREE F. 1

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. 1.3.3, 1.3.4; F. 2

La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee laterali fino al limite della zona libera. 1.1, 1.3.2

1.4.2 Zona di servizio

La *zona di servizio* è l'area larga 9 m situata oltre la 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. 1.3.2; F. 2

In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera. 1.1

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. 1.3.4

1.4.4 Zona di rimpiazzo del Libero

La *zona di rimpiazzo del Libero* è la parte della zona libera dal lato delle panchine, limitata dal prolungamento della linea d'attacco e dalla linea di fondo. 19.3.2.7

1.4.5 Area di riscaldamento

Le *aree di riscaldamento*, di dimensioni approssimativamente di 3 x 3 m, sono collocate agli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera.

1.4.6 Area di penalizzazione

Un'*area di penalizzazione*, di dimensioni approssimativamente di 1 x 1 m ed equipaggiata con due sedie, è localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina, sul prolungamento della linea di fondo. Essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm di larghezza.

Regola non applicata nei campionati FIPAV.

1.5 TEMPERATURA

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

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, la temperatura non deve essere superiore a 25°C o inferiore a 16°C.

1.6 ILLUMINAZIONE

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere compresa fra 1000 e 1500 lux, misurata a 1 m dalla superficie dell'area di gioco. 1

Nei campionati FIPAV, l'illuminazione deve essere compresa fra 500 e 1500 lux a 1 m dal suolo.

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 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne. 1.3.3; F. 3a

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. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 STRUTTURA

La rete misura 1 m di larghezza e da 9,50 a 10 m di lunghezza (da 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale) ed è fatta di maglie quadrate nere di 10 cm di lato. F. 3b

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estre- F. 3a, 3b

mità 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 di 5 cm, simile a quella superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali. F. 3a

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 m e sono considerate come facenti parte della rete. 1.3.2; F. 3a, 3b

2.4 ANTENNE

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale similare, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete. 2.3; F. 3a, 3b

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. 10.1.1; F. 3a, 5a

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,50 ÷ 1,00 m oltre le linee laterali. Sono alti 2,55 m, preferibilmente regolabili. F. 3a

Per le competizioni mondiali ed ufficiali della FIVB, i pali sono posti ad 1 m di distanza dalle linee laterali.

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

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.

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.

Il materiale sintetico e la combinazione dei colori per i palloni utilizzati nelle competizioni internazionali ufficiali, devono essere stabiliti dalla FIVB.

La sua circonferenza deve essere di 65 ÷ 67 cm ed il suo peso di 260 ÷ 280 g. La sua pressione interna deve essere di 0,300 ÷ 0,325 Kg/cm^2 (4,26 ÷ 4,61 psi – 294,30 ÷ 318,82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

I palloni utilizzati durante un incontro devono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc. 3.1

Le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, così come i campionati nazionali o di lega, devono essere giocati con palloni omologati FIVB.

3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB devono essere utilizzati tre palloni. In questo caso sei raccattapalle saranno localizzati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro a ciascun arbitro. F. 10

Le* Refereeing Guidelines and Instructions FIVB 2014 *prevedono l'utilizzo di 5 palloni; tale indicazione <u>non</u> viene recepita nei campionati FIPAV.

CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI

4 SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di un massimo di 12 giocatori, più: 5.2, 5.3

- staff tecnico: un allenatore e un massimo di 2 assistenti allenatori;
- staff medico: un fisioterapista e un medico.

Soltanto coloro iscritti a referto possono normalmente entrare nell'area di controllo e partecipare al riscaldamento ufficiale e alla gara.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, il medico e il fisioterapista devono essere preventivamente accreditati dalla FIVB.

Nei campionati FIPAV, la presenza del secondo assistente allenatore è possibile solo nei campionati di serie "A"; negli altri campionati, al suo posto può essere presente un dirigente accompagnatore. 5.1, 19.1.3

4.1.2 Uno dei giocatori, diverso dal Libero, 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, la composizione della squadra non può più essere modificata. 1, 5.1.1, 5.2.2

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. L'allenatore, così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma egli può temporaneamente alzarsi. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, fuori della zona libera. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3; F. 1

4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale. 4.1.1, 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; 1.4.5, 8.1

4.2.3.2 durante i tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici, nella zona libera dietro il proprio campo di gioco. 1.3.3, 15.4

4.2.4 Negli intervalli tra i set, i giocatori possono utilizzare la palla per riscaldarsi nella zona libera. 18.1

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia, di pantaloncini, di calzini (la *divisa*) e di scarpe sportive.

4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini e calzini, devono essere uniformi (ad eccezione del Libero) e puliti per tutta la squadra. 4.1, 19.2

4.3.2 Le scarpe devono essere leggere e flessibili, con suole in gomma o in cuoio, senza tacco.

4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 20.

Nei campionati nazionali FIPAV, è permessa la numerazione da 1 a 18; in quelli regionali e provinciali, da 1 a 99.

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 sono formati i numeri deve avere una larghezza di almeno 2 cm.

4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di 8 x 2 cm, posto sotto il numero sul petto. 5.1

4.3.5 È vietato indossare divise di colore diverso da quello degli altri giocatori, ad eccezione dei Libero, e/o senza i numeri ufficiali. 19.2

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori: 23

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; 4.3, 15.5

4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano dello stesso colore e modello per tutta la squadra (ad eccezione dei Libero) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3. 4.1.1, 4.3.3, 19.2

4.5 OGGETTI VIETATI

4.5.1 È 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.

5 RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il *capitano* e l'*allenatore* sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. 20

I Libero non possono essere né capitano della squadra, né capitano in gioco. 19.1

5.1 CAPITANO

5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra firma il referto e rappresenta la sua squadra al sorteggio. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 DURANTE LA GARA e quando 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, ma non il Libero, per assumere le funzioni di capitano in gioco. 15.3.1

Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando è sostituito 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 gli arbitri: 8.2

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e anche per portare a conoscenza dell'arbitro le richieste o le questioni formulate dai suoi compagni di squadra. Se le spiegazioni non lo soddisfano, può esprimere immediatamente il suo disaccordo, da registrare immediatamente sul referto, che alla fine della gara può essere confermato per iscritto; 23.2.4

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:

a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento; 4.3, 4.4.2

b) a verificare le posizioni delle squadre; 7.4

c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.; 1.2, 2, 3

5.1.2.3 in assenza dell'allenatore, per richiedere i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*. 15.3.1, 15.4, 15.5

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra: 6.3

5.1.3.1 ringrazia gli arbitri e firma il referto per ratificare il risultato; 25.2.3.3

5.1.3.2 può, quando è stata espressa nel dovuto tempo al 1° arbitro, confermare e registrare sul referto una protesta ufficiale relativa all'applicazione o interpretazione delle Regole da parte degli arbitri. 5.1.2.1, 25.2.3.2

Nei campionati FIPAV, non è prevista la firma del capitano per la ratifica del risultato, né la possibilità di registrare il reclamo sul referto, ma solo la sua conferma da parte del capitano o del dirigente accompagnatore della squadra.

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 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5

loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il 2° arbitro.

5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore riporta o verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto, che poi sottoscrive. 4.1, 19.1.2, 25.2.1.1

Nei campionati FIPAV, non è permessa la trascrizione a referto dell'elenco da parte dell'allenatore.

5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:

5.2.3.1 prima di ogni set consegna al 2° arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato; 7.3.2

5.2.3.2 siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi; 4.2

5.2.3.3 richiede i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*; 15.4, 15.5

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 d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco, stazionando dietro la propria linea di delimitazione. 1.3.4, 1.4.5, 1.3.5

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, un assistente allenatore può assumere le sue funzioni per la durata dell'assenza, previa autorizzazione del 1° arbitro su richiesta del capitano in gioco. 5.1.2, 5.2

CAPITOLO TERZO – FORMULA DEL GIOCO

6 ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 Punto

Una squadra conquista un *punto*:

6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo opposto; 8.3, 10.1.1

6.1.1.2 quando la squadra avversa commette un *fallo*; 6.1.2

6.1.1.3 quando la squadra avversa riceve una *penalizzazione*. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Fallo di gioco

Una squadra commette un *fallo di gioco* eseguendo un'azione contraria alle regole (o violandole per altri versi). Gli arbitri 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. 6.1.2; F. 11.23

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 battitore fino a che la palla è fuori gioco. Un'*azione di gioco completata* è la sequenza di scambi che assegna un punto: 8.1, 8.2

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 decisivo 5° set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno due punti. 6.3.2; F. 11.9

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. 6.2; F. 11.9

6.3.2 Nel caso di 2 set pari, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti. 7.1

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. 6.2, 6.3

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 risultato di cui alla Regola 6.4.1.

6.4.3 Una squadra dichiarata *incompleta* per il set o per la gara, perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti. 6.2, 6.3, 7.3.1

7 STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 IL SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro effettua il *sorteggio* per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set. 12.1.1

Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio. 6.3.2

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre. 5.1

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio, 12.1.1

oppure

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un *riscaldamento ufficiale* di 6 minuti insieme a rete, altrimenti 10 minuti.

7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 3 minuti ciascuna o 5 minuti, in conformità alla Regola 7.2.1.

7.2.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che ha il primo servizio si riscalda per prima a rete. 7.1.2.1

7.3 FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra. 6.4.3

Il *tagliando della formazione iniziale* indica l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Quest'ordine deve essere mantenuto per tutto il set. 7.6

7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al 2° arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2

7.3.3 I giocatori non inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set (eccetto per i Libero). 7.3.2, 15.5

7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione. 15.3.2, 15.5

7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue: 24.3.1

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; 7.3.2

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; 7.3.2

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. 15.3.2; F. 11.5

Se una discrepanza tra le posizioni in campo e il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta formazione. I punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo, dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati.

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 successivo. 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. 6.1.2, 7.3.2

7.4 POSIZIONI

Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo nell'*ordine di rotazione* (ad eccezione del battitore). 7.6.1, 8.1, 12.4; F. 11.22

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 (dietro-sinistro), 6 (dietro-centro) e 1 (dietro-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 come segue:

7.4.3.1 ogni giocatore avanti deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea centrale dei piedi del corrispondente difensore; 1.3.3; F. 4a

7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi del giocatore di centro della propria linea. 1.3.2; F. 4b

7.4.4 Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul proprio campo e sulla 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, compreso quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare. 7.3, 7.4, 15.9; F. 4, 11.13

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

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

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; 6.1.3

7.5.4.2 le posizioni dei giocatori devono essere corrette. 7.3, 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. 7.3.1, 7.4.1, 12.2

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. 12.2.2.2

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: 7.6.1, 12; F. 11.13

7.7.1.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria; 6.1.3

7.7.1.2 l'ordine di rotazione viene rettificato. 7.6.1

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 25.2.2.2

fallo successivamente all'errore devono essere annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversa sono mantenuti.

Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento di punti ed un punto ed il servizio all'avversaria è la sola sanzione da adottare. 6.1.3

CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO

8 SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA IN GIOCO

La palla è *in gioco* dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro. 12.3

8.2 PALLA FUORI GIOCO

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

8.3 PALLA DENTRO

La palla è *dentro* quando tocca la superficie del campo di gioco, comprese le linee perimetrali. 1.1, 1.3.2; F. 11.14, 12.1

8.4 PALLA FUORI

La palla è *fuori* quando: F. 11.15

8.4.1 la parte della palla che viene a contatto con il suolo è completamente fuori dalle linee perimetrali; 1.3.2; F. 12.2

8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco; F. 12.4

8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali; 2.3; F. 5a, 12.4

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; 10.1.1, 10.1.2; F. 5a, 12.4

8.4.5 attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa. 23.3.2.3f; F. 5a, 11.22

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 zona libera. 10.1.2

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 quello di muro) per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di *quattro tocchi*. 14.4.1, 9.3.1

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). 9.2.3, 14.2, 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 fra giocatori non costituisce fallo.

9.1.2.2 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 del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.

9.1.2.3 Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una *palla bloccata*, il gioco continua. 9.2.2

9.1.3 Tocco agevolato

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso di avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla. 1

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. 1.3.3, 11.4.4

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. 9.3.3

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 della stessa azione; 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso della stessa azione. 9.1, 14.4.1

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla. 9.1; F. 11.18

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. 9.1.3

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco. 9.2.2; F. 11.16

9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo. 9.2.3; F. 11.17

10 PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo *spazio di passaggio*. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata: 10.2; F. 5a

10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete; 2.2

10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario; 2.4

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 i tocchi previsti per la squadra, a condizione che: 9.1; F. 5b

10.1.2.1 non sia toccato il campo opposto dal giocatore in recupero; 11.2.2

10.1.2.2 la palla quando è rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello stesso lato dello spazio esterno. 11.4.4

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. 23.3.2.3f; F. 5a

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete, la palla può toccarla. 10.1.1

10.3 PALLA IN RETE

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

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 o durante l'ultimo colpo d'attacco. 14.1, 14.3

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

11.2 INVASIONE SOTTO LA RETE

11.2.1 È 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: 1.3.3

11.2.2.1 è permesso il contatto con 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;

11.2.2.2 il contatto con il suolo del campo opposto con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, è permesso a condizione che non interferisca con il gioco avversario.

11.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco. 8.2

11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avverso.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, a condizione che non interferisca con il gioco. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

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.

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 opposto prima o durante l'attacco avversario. 11.1.1; F. 11.20

11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio opposto sotto la rete interferendo con il gioco avverso. 11.2.1; F. 11.22

11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra/no completamente nel campo avverso. 11.2.2.2; F. 11.22

11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro): 11.3.1; F. 11.19

- toccando la banda superiore della rete o la parte superiore dell'antenna (80 cm) mentre compie l'azione di giocare la palla, o
- appoggiandosi alla rete mentre gioca la palla, o
- avvantaggiandosi sull'avversario toccando la rete, o
- facendo un'azione che ostacola un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario.

12 SERVIZIO

Il *servizio* è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore difensore destro, posto nella zona di servizio. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

12.1.1 Il primo servizio del 1° e del 5° set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio. 6.3.2, 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. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è determinato come segue: 12.1

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; 6.1.3, 15.5

12.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire e deve ruotare prima di servire. Il servizio sarà eseguito dal giocatore che ruota dalla posizione di avanti destro a quella di difensore destro. 6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il 1° arbitro 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; F. 11.1

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. F. 11.10

12.4.2 È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.

12.4.3 Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. 1.4.2, 27.2.1.4; F. 11.22, 12.4

Dopo aver colpito la palla, 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" seguenti il fischio di autorizzazione del 1° arbitro. 12.3; F. 11.11

12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto. 12.3

12.5 VELO

12.5.1 I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla per mezzo di un *velo individuale* o *collettivo*. 12.5.2

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o sono raggruppati per coprire il giocatore al servizio e la traiettoria della palla. 12.4; F. 6

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. Il giocatore al servizio: 12.2.2.2, 12.7.1

12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio; 12.2

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio. 12.4

12.6.2 Falli dopo il 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: 12.4, 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; 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1; F. 11.19

12.6.2.2 va fuori; 8.4; F. 11.15

12.6.2.3 passa al di sopra di un velo. 12.5; F. 11.12

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

12.7.1 Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra avversaria è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che viene sanzionato. 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

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. 7.5.3, 12.6.2

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*. 12, 14.1.1

13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se il contatto con la palla è netto e la stessa non viene fermata o accompagnata. 9.2.2

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 avvenga entro il proprio spazio di gioco (ad eccezione delle Regole 13.2.4 e 13.3.6). 7.4.1.1, 13.2.4, 13.3.6

13.2.2 Un difensore può completare un attacco, a qualsiasi altezza, dietro la zona d'attacco: 1.4.1, 7.4.1.2, 13.3.6, 19.3.1.2

13.2.2.1 al momento del salto, il/i suo/i piede/i non deve/devono toccare o avere superato la linea d'attacco; 1.3.4; F. 8a

13.2.2.2 dopo il colpo, egli può cadere nella zona d'attacco. 1.4.1

13.2.3 Un difensore può anche completare un qualsiasi attacco nella zona d'attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete. 1.4.1, 7.4.1.2; F. 8b

13.2.4 Non è permesso ai giocatori di 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. 1.4.1

13.3 FALLI D'ATTACCO

13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario. 13.2.1; F. 11.20

13.3.2 Un giocatore invia la palla fuori. 8.4; F. 11.15

13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona d'attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3; F. 11.21

13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona d'attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete. 1.4.1, 13.2.4; F. 11.21

13.3.5 Il Libero completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete. 19.3.1.2, 23.3.2.3d; F. 11.21

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. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e; F. 11.21

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. 7.4.1.1

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. F. 7

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 della medesima azione. 9.1.1, 9.2.3

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 fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco. 13.1.1

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. Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla. 9.1, 14.4.2

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro. 14.4.1

14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare la palla del servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO F. 11.12

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario. 14.3; F. 11.20

14.6.2 Un difensore o il Libero effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo. 14.1, 14.5, 19.3.1.3

14.6.3 Murare la palla proveniente dal servizio avverso. 14.5

14.6.4 Il muro invia la palla fuori. 8.4; F. 11.15

14.6.5 Murare la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.

14.6.6 Un Libero tenta di effettuare un muro, individuale o collettivo. 14.1, 19.3.1.3

CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

15 INTERRUZIONI

Una *interruzione* è il tempo tra un'azione di gioco completata ed il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio successivo. 6.1.3, 8.1, 8.2

Le sole *interruzioni regolamentari di gioco* sono i *tempi di riposo* e le *sostituzioni* dei giocatori. 15.4, 15.5, 24.2.6

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

Ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di due tempi di riposo e sei sostituzioni di giocatori per set. 6.2, 15.4, 15.5

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.2.1 Alla richiesta di uno o due tempi di riposo e ad una richiesta di sostituzione di una delle squadre ne può seguire un'altra della squadra opposta, all'interno della stessa interruzione. 15.4, 15.5

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. 15.5

15.2.3 Ci deve essere un'azione di gioco completata tra due distinte richieste di sostituzione della stessa squadra. 6.1.3, 15.5

15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.3.1 Le interruzioni regolamentari possono essere richieste dall'allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco e soltanto da loro. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

15.3.2 È consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, che deve essere registrata come una sostituzione regolamentare di quel set. 7.3.4, 7.3.5.3

15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

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. 6.1.3, 8.2, 12.3; F. 11.4

La durata dei tempi di riposo che sono richiesti è di 30".

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB è obbligatorio l'uso del segnalatore acustico-visivo e quindi il segnale ufficiale per richiedere il tempo di riposo.

15.4.2 **Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, nei primi quattro set sono applicati automaticamente due *tempi di riposo tecnici* per set, della durata di 60" ciascuno, quando la squadra al comando raggiunge gli 8 ed i 16 punti.** 26.2.2.3

Nei campionati FIPAV di serie "A", nei primi quattro set è previsto un unico tempo di riposo tecnico, della durata di 60", quando la squadra al comando raggiunge i 12 punti; nei campionati regionali e provinciali non sono previsti tempi di riposo tecnici.

15.4.3 Nel set decisivo (5°) non sono previsti tempi di riposo tecnici; ogni squadra può richiedere solo i due tempi di riposo della durata di 30". 6.3.2

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

15.5 SOSTITUZIONE

15.5.1 Una *sostituzione* è l'atto con 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. 19.3.2

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 corrispondente segnale ufficiale. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3; F. 11.5

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 iniziale. 7.3.1

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. 7.3.1

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione del Libero), che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia, 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. 19.4

Per sostituzione eccezionale si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio/malattia (ad eccezione del Libero, del secondo Libero o del giocatore da questi rimpiazzato) può sostituire l'infortunato/malato. Il giocatore infortunato/malato, 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.

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore *espulso* o *squalificato* deve essere sostituito immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata *incompleta*. 6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3

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. 15.6, 15.7

15.9.2 Quando una squadra ha effettuato una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura: 8.1, 15.6

15.9.2.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario; 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. 1.4.3; F. 1

15.10.2 Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori ed alla loro uscita ed entrata nel campo. 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3a La richiesta di sostituzione è l'ingresso del/dei giocatore/i sostituente/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. 1.4.3, 7.3.5.3

15.10.3b Se il giocatore non è pronto, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco. 16.2

15.10.3c La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal 2° arbitro usando rispettivamente uno strumento sonoro o il fischio. Il 2° arbitro autorizza la sostituzione.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni.

15.10.4 Se una squadra intende procedere a più di una sostituzione contemporaneamente, tutti i giocatori sostituenti devono portarsi insieme nella zona di sostituzione per essere considerata come unica richiesta. In tal caso le sostituzioni devono 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. 5.2, 15.2.2

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 È improprio richiedere una interruzione regolamentare di gioco: 15

15.11.1.1 nel corso di un scambio di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio; 12.3

15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato; 5.1.2.3, 5.2.3.3

15.11.1.3 per una seconda richiesta di sostituzione della stessa squadra durante una medesima interruzione, eccetto il caso di infortunio o malattia di un atleta in gioco; 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6

15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso. 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, 16.1, 25.2.2.6

15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco. 16.1.4; F. 11.25

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 un'interruzione regolamentare di gioco; 15.4.1, 15.4.2, 15.10.2

16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco; 15

16.1.3 richiedere una sostituzione irregolare; 15.9

16.1.4 ripetere una richiesta impropria; 15.11.3

16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI F. 9

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. 6.3

16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara. 25.2.2.6

16.2.2 Il primo ritardo di un componente di una squadra nella gara è sanzionato con un *avvertimento per ritardo*. 4.1.1; F. 11.25

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. 6.1.3; F. 11.25

16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set sono applicate nel set seguente. 18.1

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, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. 8.1

L'azione è rigiocata. 6.1.3; F. 11.23

17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente, è concesso un *tempo di recupero* di 3', ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara. 15.6, 15.7, 24.2.8

Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata *incompleta*. 6.4.3, 7.3.1

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato. 6.1.3; F. 11.23

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione della gara, il 1° arbitro, gli organizzatori e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali. 23.2.3

17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale: 17.3.1

17.3.2.1 se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori (esclusi quelli espulsi o squalificati) e formazioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti; 1, 7.3

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un altro terreno, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (esclusi quelli espulsi o squalificati), mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto. Sono conservati i punteggi dei set precedenti. 7.3

17.3.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, la gara deve essere rigiocata.

18 INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

Un *intervallo* è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli hanno una durata di 3'. 4.2.4

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

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

18.2 CAMBIO DEI CAMPI F. 11.3

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

18.2.2 Nel set decisivo, quando una squadra raggiunge gli 8 punti, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare nel momento in cui viene segnalato. I punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

CAPITOLO SESTO – IL GIOCATORE "LIBERO"

19 IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti due specialisti difensori: i *Libero*. 4.1.1

19.1.2 I Libero devono essere registrati sul referto nelle speciali righe a loro riservate. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

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. 5

Solo un Libero può essere in campo in ogni momento.

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I Libero devono indossare una divisa (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. 4.3

La divisa del Libero deve essere numerata come il resto della squadra.

Per le Competizioni Mondiali FIVB ed ufficiali il Libero ridesignato deve, se possibile, indossare la maglia dello stesso stile e colore del Libero originale, ma con il proprio numero.

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. 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. 13.1.3, 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6; F. 11.12

19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco della palla che 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. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3e

19.3.2 Rimpiazzi dei Libero

19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il Libero non sono conteggiati come sostituzioni. 15.5

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). 6.1.3

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 2° arbitro non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei giocatori in campo. 7.3.2, 12.1

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. 8.2, 12.3

19.3.2.5 Un rimpiazzo del Libero 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 del *ritardo di gioco*. 12.3, 12.4

19.3.2.6 Un susseguente simile rimpiazzo deve portare all'immediata interruzione del gioco ed alla sanzione di un *ritardo di gioco*. La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato. 16.2

19.3.2.7 Il Libero ed il giocatore rimpiazzato devono entrare ed uscire dal campo attraverso la *zona di rimpiazzo del Libero*. 1.4.4, 7.5.1; F. 1

19.3.2.8 Tutti i rimpiazzi coinvolgenti i Libero devono essere registrati sullo speciale referto di controllo (o nel referto elettronico, se viene utilizzato). 26.2.2.1, 26.2.2.2

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

- per azione non completata tra susseguenti rimpiazzi del Libero; 6.1.3
- 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: 15.9

- se il rimpiazzo irregolare è rilevato prima dell’inizio dell’azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri 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.

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO “LIBERO”

19.4.1 Un Libero diventa inabile a giocare se si infortuna, si ammala, viene espulso o squalificato. 21.3.2, 21.3.3

Un Libero può essere dichiarato inabile a giocare per qualunque ragione dall’allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco. 5.1.2.1, 5.2.1

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 a referto solo uno, e questo Libero diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l’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 ugualmente essere oggetto di una ridesignazione. Il Libero dichiarato inabile a giocare non può rientrare in gioco per il resto della gara.

19.4.2.3 L’allenatore, o il capitano in gioco se non è presente l’allenatore, contatta il 2° arbitro per informarlo della ridesignazione. 5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2.4 Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse. 19.4.1

19.4.2.5 Se l’allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come Libero, ciò è permesso, ma in questo caso egli deve rinunciare a tutti i suoi diritti di *leader*. 5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del Libero, il numero del giocatore ridesignato deve essere registrato sul referto nello spazio “OSSERVAZIONI” e sul referto di controllo del Libero (o nel referto elettronico, se viene utilizzato). 25.2.2.7, 26.2.2.1

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. 4.1.1, 19.1.1

Nessuna ridesignazione sarà concessa, tuttavia, a meno che il Libero rimanente sia inabile a continuare a giocare per la gara. 19.4.1

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 una ridesignazione. 19.4, 21.3.2, 21.3.3

CAPITOLO SETTIMO – COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

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. 5.1.2.1

20.1.3 I partecipanti devono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri 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 degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.

20.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara. 5.2.3 4

21 CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una *lieve condotta scorretta* non è soggetta a sanzioni. È compito del 1° arbitro prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile. Questo avviene in due fasi: 5.1.2, 21.3

- fase 1: assegnando un avvertimento verbale tramite il capitano in gioco;
- fase 2: mostrando 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. È registrato a referto ma non ha conseguenze immediate. F. 11.6a

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti. 4.1.1

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 1° arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: *penalizzazione*, *espulsione* o *squalifica*. 21.2, 25.2.2.6; F. 9

21.3.1 Penalizzazione

F. 11.6b

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria. 4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Espulsione

F. 11.7

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non può giocare per il resto del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e deve restare seduto nell'area di penalizzazione, senza altre conseguenze. 1.4.6, 4.1.1, 15.8; F. 1

Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set e deve restare seduto nell'area di penalizzazione. 5.2.1, 5.2.3.3, 5.3.2

Nei campionati FIPAV, il componente della squadra espulso non deve sostare in qualsiasi zona dell'impianto da cui possa avere contatto visivo con il campo di gioco.

21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze. 4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze. 4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Squalifica F. 11.8

21.3.3.1 Un componente della squadra sanzionato con la squalifica deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara, senza altre conseguenze. 4.1.1, 15.8

Nei campionati FIPAV, il componente della squadra squalificato non deve sostare in qualsiasi zona dell'impianto da cui possa avere contatto visivo con il campo di gioco.

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze. 21.2.3

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. 4.1.1, 21.2.2

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. 4.1.1, 21.2.1

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. 21.3, 25.2.2.6

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nella gara, è sanzionato progressivamente (il componente della squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta). 4.1.1, 21.2, 21.3; F. 9

21.4.3 L'espulsione o la squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiedono sanzioni precedenti. 21.2, 21.3

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 sono applicate nel set seguente. 18.1, 21.3

21.6 CARTELLINI

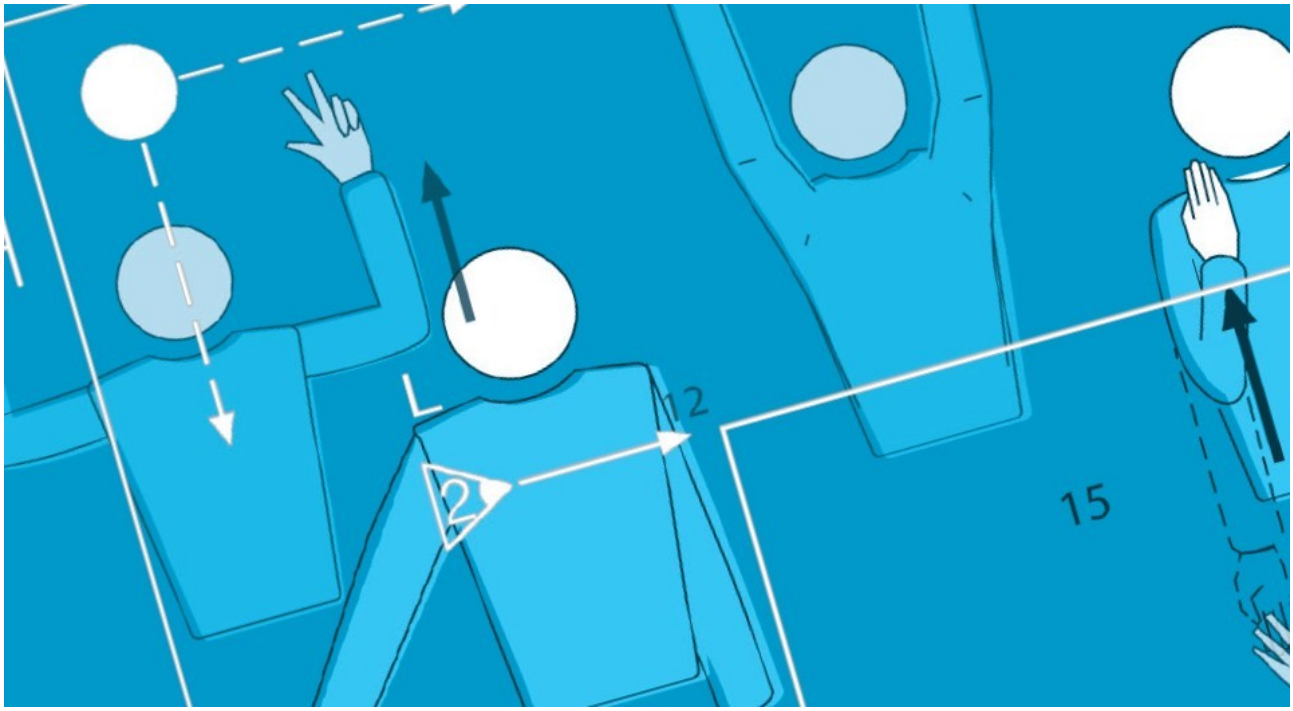
AVVERTIMENTO – fase 1: verbale, senza cartellini. 21.1

AVVERTIMENTO – fase 2: cartellino giallo. 21.1; F. 11.6a

PENALIZZAZIONE: cartellino rosso. 21.3.1; F. 11.6b

ESPULSIONE: cartellini giallo + rosso insieme. 21.3.2; F. 11.7

SQUALIFICA: cartellini giallo + rosso separatamente. 21.3.3; F. 11.8



PARTE 2 – SEZIONE II
GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

CAPITOLO OTTAVO – GLI ARBITRI

22 COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

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

- il 1° arbitro; 23
- il 2° arbitro; 24
- il segnapunti; 25
- quattro (due) giudici di linea. 27

La loro posizione è indicata nella Figura 10. F. 10

Per le Competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è obbligatoria la presenza di un assistente segnapunti. 26

22.2 PROCEDURE

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

22.2.1.1 il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 il 1° o il 2° arbitro fischiano la fine dello scambio 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. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per stabilire il completamento dell'azione di gioco, essi devono indicare con i gesti ufficiali: 6.1.3, 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 se il fallo è fischiato dal 1° arbitro, egli indicherà nell'ordine:

a) la squadra che dovrà servire; 12.2.2; F. 11.2

b) la natura del fallo;

c) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

Il 2° arbitro seguirà la segnaletica ufficiale del 1° arbitro, ripetendola.

Le* Refereeing Guidelines and Instructions FIVB 2014 *prevedono la non applicazione dell'ultimo capoverso; tale indicazione viene recepita nei campionati FIPAV.

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

a) la natura del fallo;

b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);

c) la squadra al servizio, seguendo la segnaletica del 1° arbitro. 12.2.2; F. 11.2

In questo caso, il 1° arbitro 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 d'attacco da parte di un difensore o del Libero, entrambi gli arbitri si comportano come previsto dalle Regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2. 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e

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

a) la natura del fallo; 17.2

b) i giocatori in fallo (se necessario);

c) la squadra al servizio come indicato dal 1° arbitro. 12.2.2; F. 11.2

23 1° ARBITRO

23.1 POSIZIONE

Il 1° arbitro svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto al segnapunti. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete. F. 10

23.2 AUTORITÀ

23.2.1 Il 1° arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre. 4.1.1, 6.3

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 regolarmente rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolge correttamente la sua funzione.

23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori. 3.3

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. 20.1.2

Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione. 5.1.2.1

Se il capitano in gioco non è d'accordo con le spiegazioni del 1° arbitro e chiede di annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara, lo deve autorizzare a farlo. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2

23.2.5 Il 1° arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature. 1, 2, 3, 23.3.1.1

23.3 RESPONSABILITÀ

23.3.1 Prima dell'incontro, il 1° arbitro:

23.3.1.1 controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature; 1, 2, 3, 23.2.5

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i due capitani delle squadre; 7.1

23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre. 7.2

23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

23.3.2.1 a comunicare gli *avvertimenti* alle squadre; 21.1

23.3.2.2 a sanzionare le *condotte scorrette* ed i *ritardi di gioco*; 16.2, 21.2; F. 11.6, 11.7, 11.8, 11.25

23.3.2.3 a decidere su:

a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo; 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1

b) i falli di tocco di palla; 9.3

c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato dell'attaccante; 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4

d) l'attacco falloso del Libero e dei difensori; 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4

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; 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4

f) la palla che attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa; 8.4.5, 24.3.2.7

g) il muro effettivo da parte del difensore o il tentativo di muro del Libero. 14.6.2, 14.6.6

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

24 2° ARBITRO

24.1 POSIZIONE

Il 2° arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco, dal lato opposto e di fronte al 1° arbitro. F. 10

24.2 AUTORITÀ

24.2.1	Il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza. Può rimpiazzare il 1° arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.	24.3
24.2.2	Egli può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.	24.3
24.2.3	Controlla l'operato del/dei segnapunti.	25.2, 26.2
24.2.4	Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta.	4.2.1
24.2.5	Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento.	4.2.3
24.2.6	Autorizza le interruzioni regolamentari di gioco, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Controlla il numero di tempi di riposo e di sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala, all'allenatore interessato ed al 1° arbitro, il 2° tempo di riposo e la 5ª e 6ª sostituzione richiesti.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale o concede il tempo di recupero di 3'.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Controlla le condizioni del terreno, particolarmente nella zona d'attacco. Durante la gara, controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.	1.2.1 3
24.2.10	Controlla i componenti delle squadre nelle aree di penalizzazione ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta. **Per le Competizioni mondiali e ufficiali FIVB, i compiti previsti dalle Regole 24.2.5 e 24.2.10 sono svolti dall'arbitro di riserva.**	1.4.6, 21.3.2

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 2° arbitro verifica che le posizioni dei giocatori sul campo di gioco corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Durante la gara, decide, fischia e segnala:	
24.3.2.1	la penetrazione nel campo avverso e nello spazio sotto la rete;	11.2
24.3.2.2	i falli di posizione della squadra in ricezione;	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 dalla sua parte;	11.3.1

24.3.2.4	il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del Libero o l'attacco falloso dei difensori o del Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g
24.3.2.5	il contatto della palla con un oggetto esterno;	8.4.2, 8.4.3
24.3.2.6	il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto;	8.3
24.3.2.7	la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato.	8.4.3, 8.4.4
24.3.3	Al termine della gara controlla e firma il referto.	25.2.3.3

25 SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso. F. 10

25.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il 2° arbitro.

Egli usa un campanello o altro dispositivo sonoro per informare sulle irregolarità o avvertire gli arbitri 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;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
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 2° arbitro.	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.2	Durante la gara il segnapunti:	
25.2.2.1	registra i punti acquisiti;	6.1
25.2.2.2	controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala gli errori agli arbitri immediatamente dopo il colpo di servizio;	12.2
25.2.2.3	è incaricato di rilevare e comunicare le richieste di sostituzione usando il segnalatore acustico, controllandone il numero, e registra le sostituzioni e i tempi di riposo, informandone il 2° arbitro;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	segnala agli arbitri le richieste di interruzioni regolamentari di gioco al di fuori delle regole;	15.11

25.2.2.5 comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo; 6.2, 15.4.1, 18.2.2

25.2.2.6 registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie; 15.11.3, 16.2, 21.1, 21.3

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del 2° arbitro, come sostituzioni eccezionali, tempo di recupero, interruzioni prolungate, interferenze esterne, ridesignazioni del Libero, ecc.; 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4.2.6

25.2.2.8 controlla la durata degli intervalli tra i set.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 registra il risultato finale; 6.3

25.2.3.2 in caso di reclamo, con l'autorizzazione del 1° arbitro, annota o permette di annotare sul referto al capitano della squadra (o in gioco) una dichiarazione sull'evento oggetto dello stesso; 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4

Nei campionati FIPAV, la conferma del reclamo è permessa anche al dirigente accompagnatore e il segnapunti, con l'autorizzazione del 1° arbitro, annota l'orario di tale conferma.

25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26 ASSISTENTE SEGNAPUNTI

La presente Regola non si applica nei campionati FIPAV.

26.1 POSIZIONE

L'assistente segnapunti esplica le sue funzioni seduto al tavolo accanto al segnapunti. 22.1; F. 10

26.2 RESPONSABILITÀ

Registra i rimpiazzi che coinvolgono il Libero. 19.3.2

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

Se il segnapunti non può continuare a svolgere il suo lavoro, lo sostituisce nelle sue funzioni.

26.2.1 Prima della gara e del set, l'assistente segnapunti:

26.2.1.1 prepara il referto di controllo del Libero;

26.2.1.2 prepara il referto di riserva.

26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:

26.2.2.1 registra i rimpiazzi e le ridesignazioni del Libero; 19.3.1.1, 19.4.2.6

26.2.2.2 avverte gli arbitri di ogni errore di rimpiazzo del Libero, usando il segnalatore acustico; 19.3.2

26.2.2.3 fa partire e terminare il tempo relativo ai *tempi di riposo tecnici*; 15.4.2

26.2.2.4 aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo del segnapunti;

26.2.2.5 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti; 25.2.2.1

26.2.2.6 se necessario, aggiorna il referto di gara di riserva e lo fornisce al segnapunti. 25.2.1.1

26.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:

26.2.3.1 firma il modulo di controllo del Libero e lo consegna per la verifica;

26.2.3.2 firma il referto di gara.

Per le Competizioni mondiali e ufficiali FIVB in cui si usa il referto elettronico, l'assistente segnapunti coopera con il segnapunti per annunciare le sostituzioni e individuare i rimpiazzi dei Libero.

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 ciascun arbitro, diagonalmente da 1 a 2 m dall'angolo.

Ciascuno di essi controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato. F. 10

Per le Competizioni mondiali e ufficiali della FIVB è obbligatorio disporre di quattro giudici di linea.

Essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 m da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.

27.2 RESPONSABILITÀ

27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm), per segnalare: F. 12

27.2.1.1 la palla *dentro* e *fuori* ogni qualvolta essa cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza; 8.3, 8.4; F. 12.1, 12.2

27.2.1.2 la palla *fuori*, che è stata toccata dalla squadra ricevente; 8.4; F. 12.3

27.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che supera la rete fuori dallo spazio di passaggio, ecc.; 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1; F. 12.4

27.2.1.4 un giocatore (escluso il battitore) che si trova fuori dal suo campo al momento del servizio; 7.4; F. 12.4

27.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio; 12.4.3; F. 12.4

27.2.1.6 ogni contatto con la parte superiore (80 cm) dell'antenna dal proprio lato del campo da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce sul gioco; 11.3.1, 11.4.4; F. 12.4

27.2.1.7 la palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo. 10.1.1; F. 12.4

27.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del 1° arbitro.

28 GESTI UFFICIALI

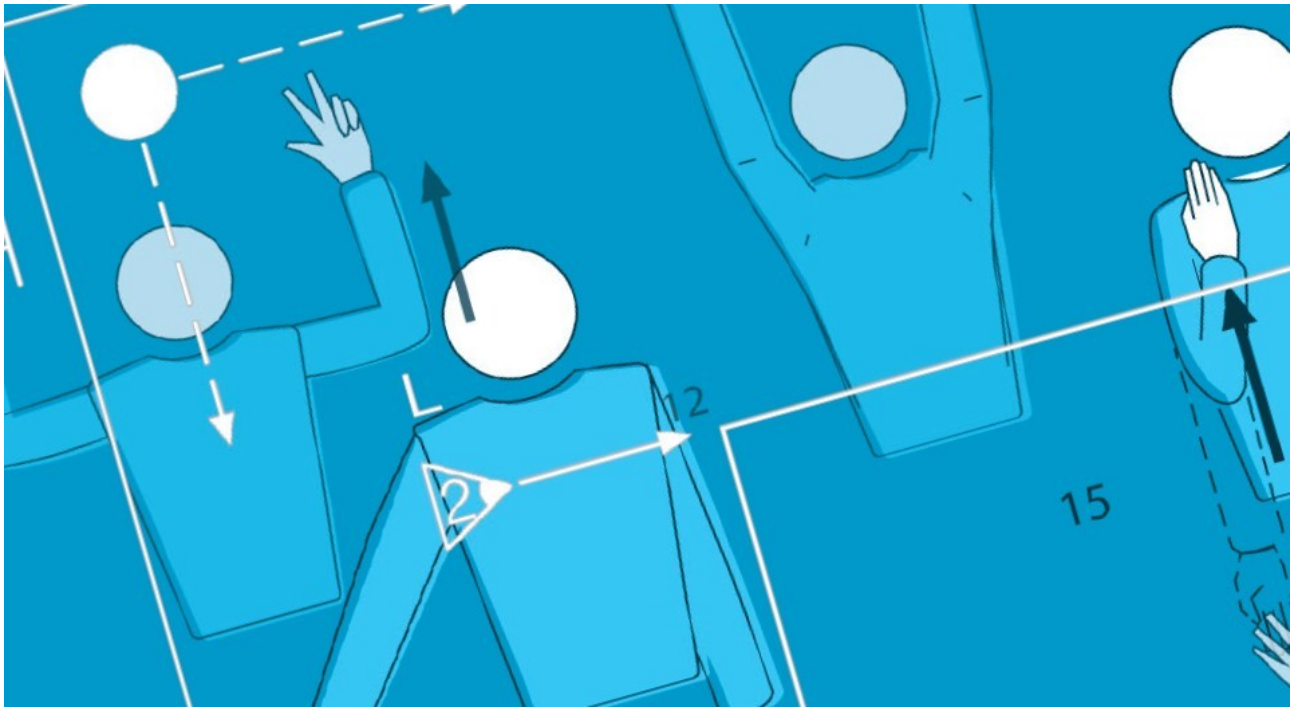
28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI F. 11

Gli arbitri devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o scopo dell'interruzione autorizzata).

Il segnale deve essere mantenuto per un momento e, se è indicato con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA F. 12

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



PARTE 2 – SEZIONE III
FIGURE

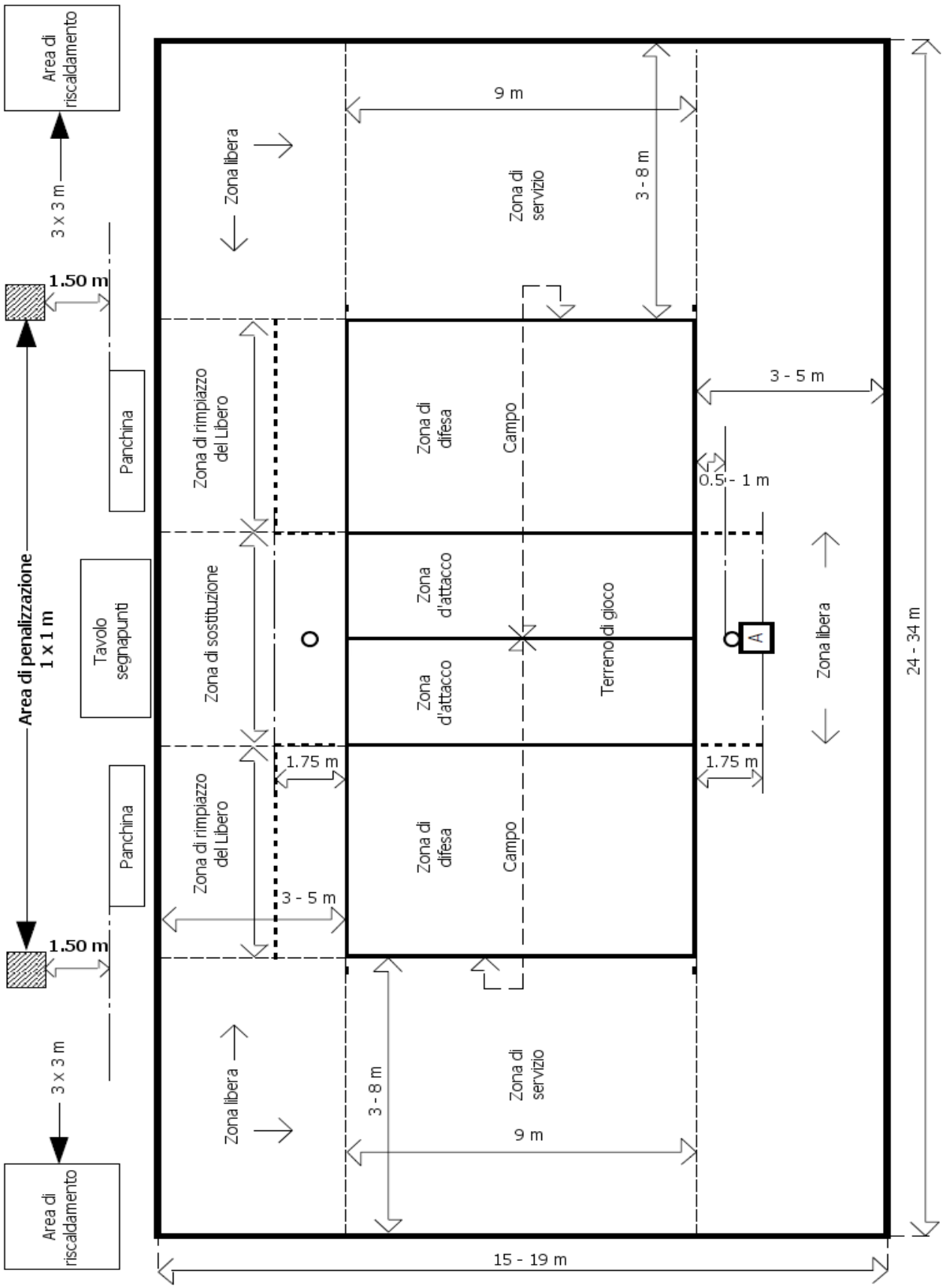


Figura 1 - Area di gioco - R. 1, 1.4, 4.2.1, 15.10.1, 19.3.2.7, 21.3.2.1

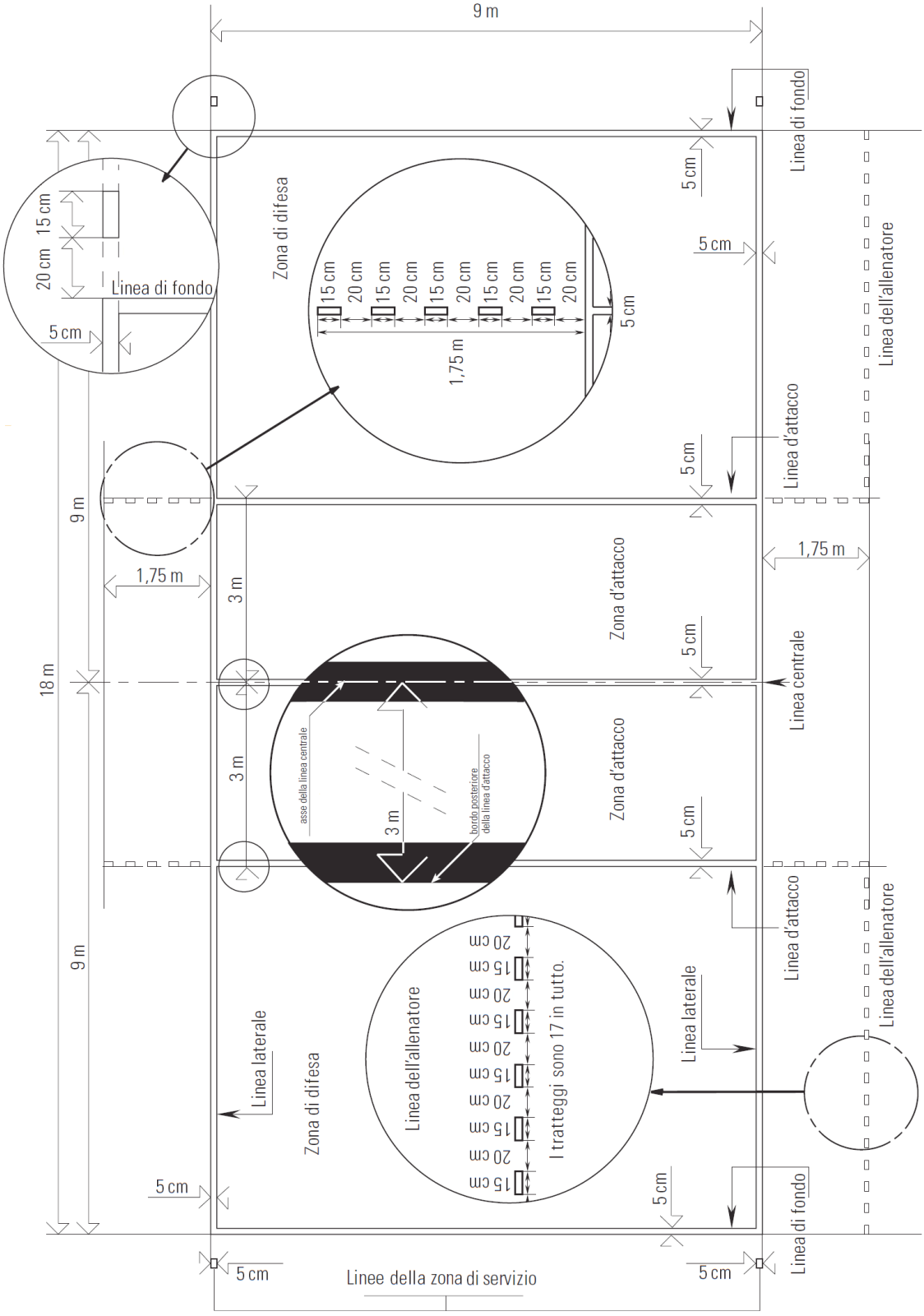


Figura 2 - Linee del terreno di gioco - R. 1.1, 1.3, 1.4.1, 1.4.2

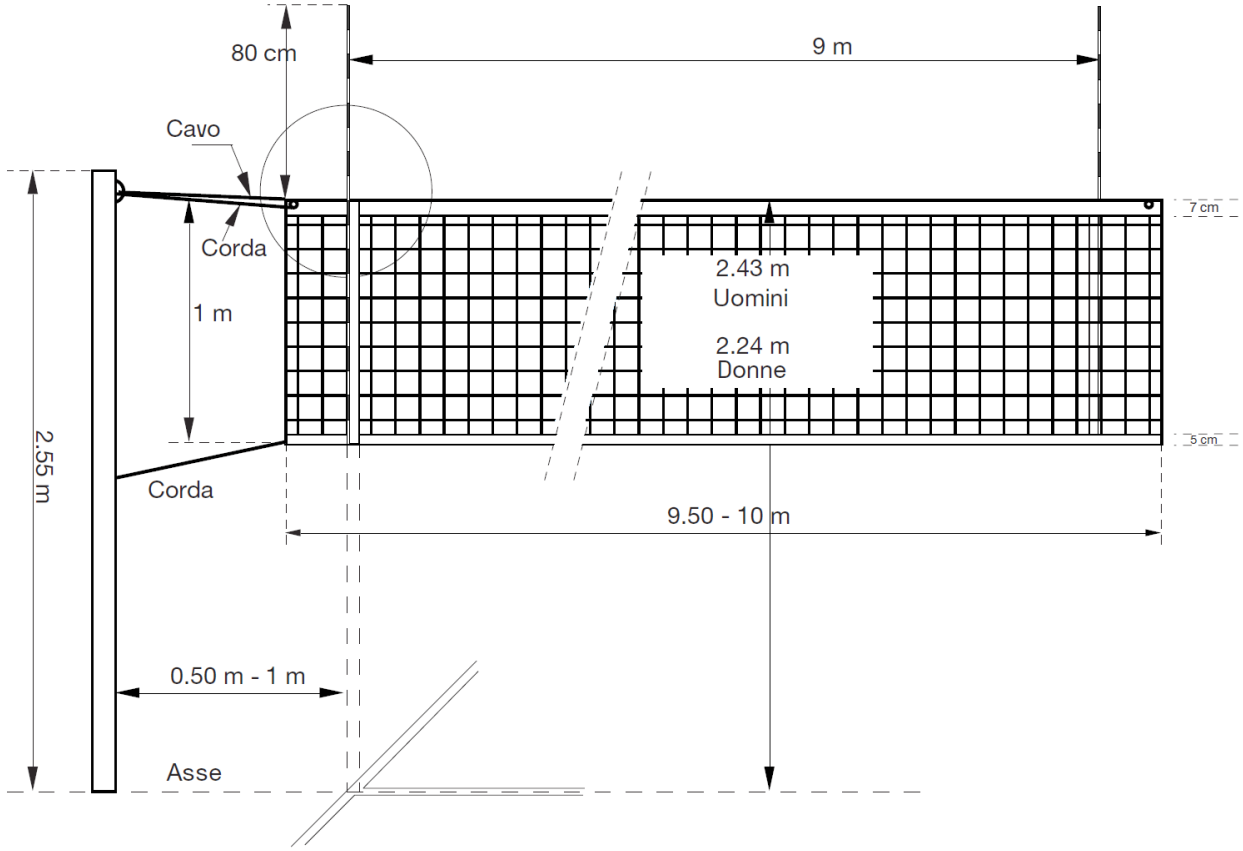


Figura 3a – Disegno della rete – R. 2.1, 2.4, 2.5.1

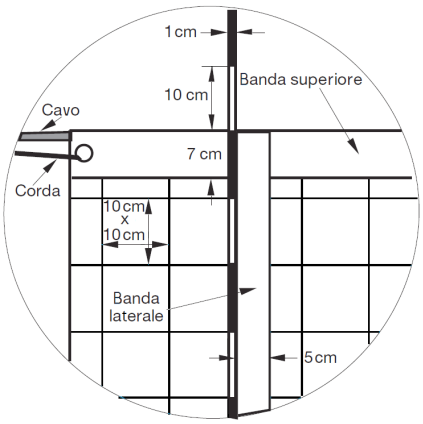


Figura 3b – Disegno della rete: particolare – R. 2.2, 2.3, 2.4

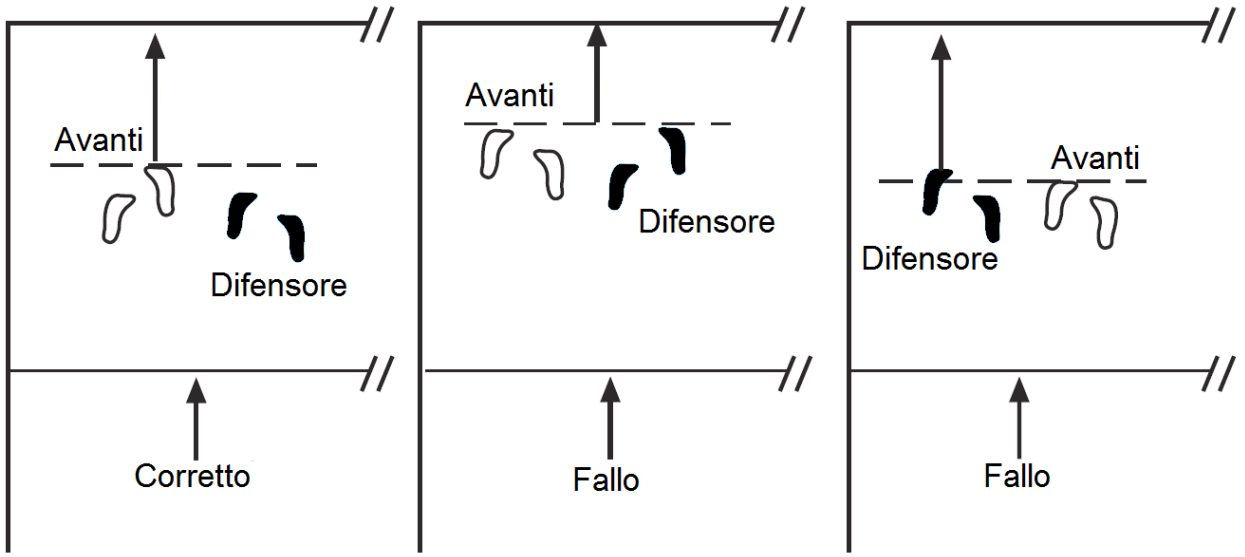
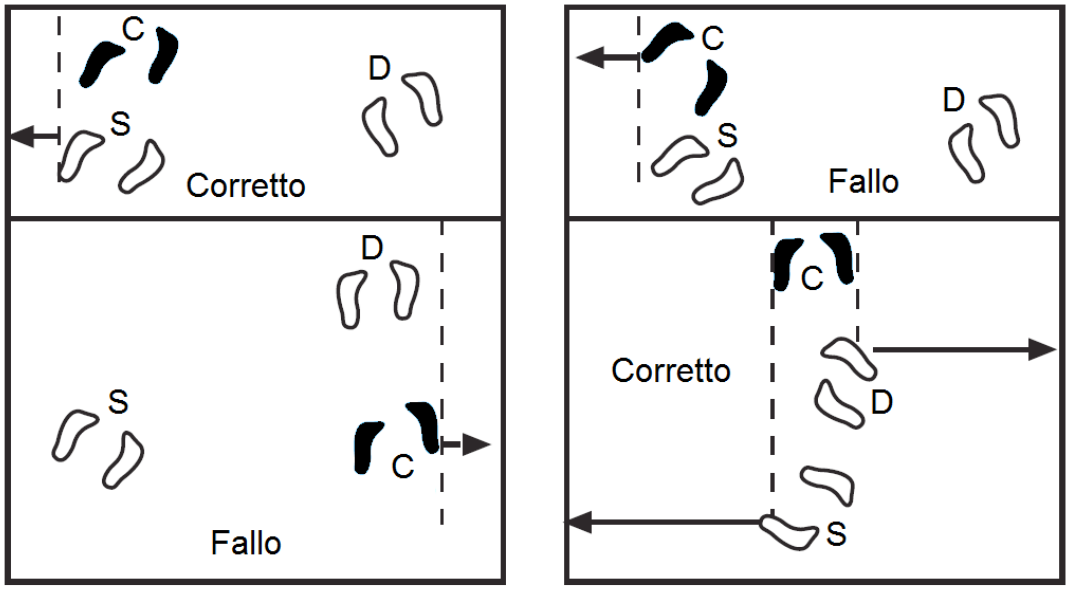


Figura 4a – Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore – R. 7.4.3.1



C = Giocatore centrale
D = Giocatore di destra
S = Giocatore di sinistra

Figura 4b – Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea – R. 7.4.3.2, 7.5.1

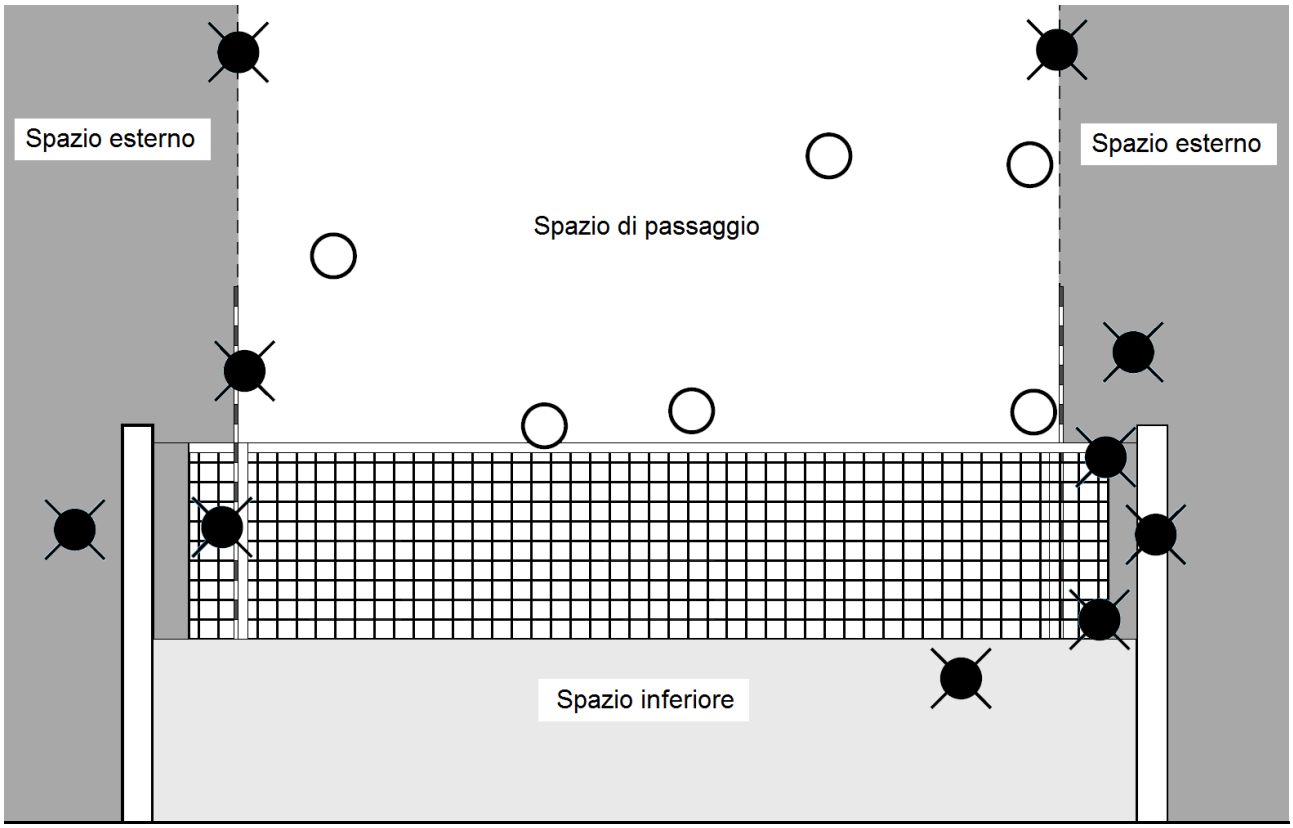


Figura 5a – Spazio di passaggio – R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3

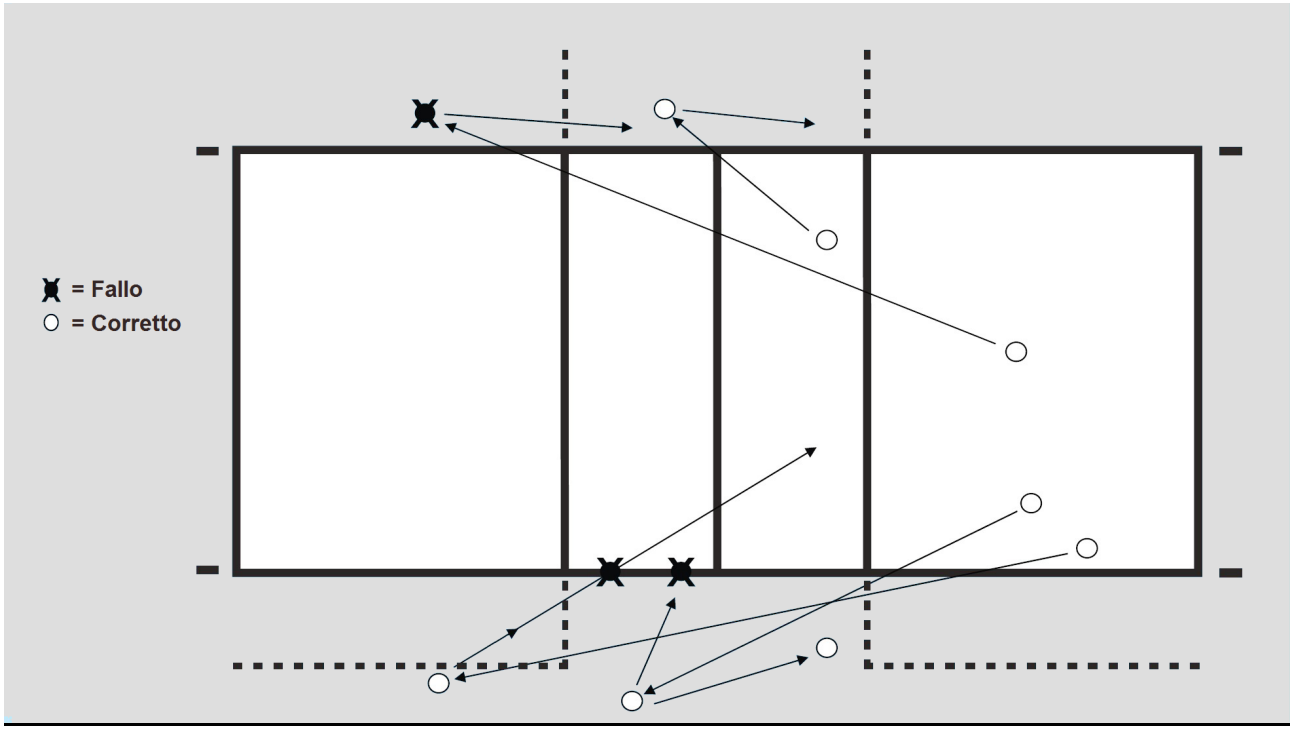


Figura 5b – Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio – R. 10.1.2

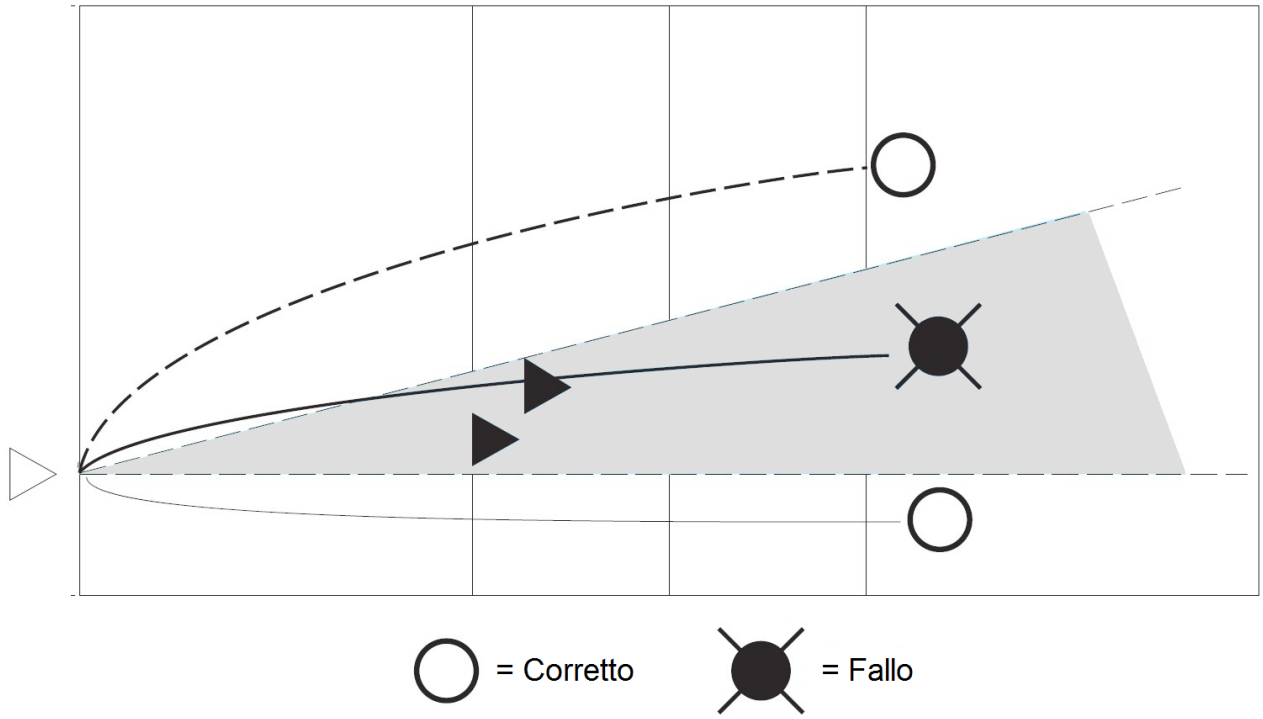


Figura 6 – Velo collettivo – R. 12.5.2

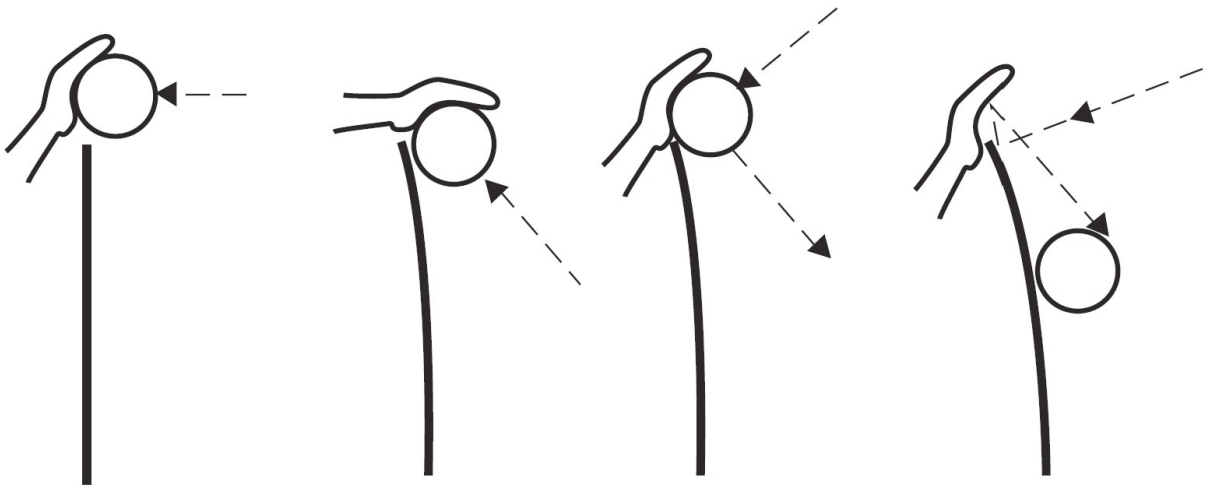


Figura 7 – Muro effettivo – R. 14.1.3

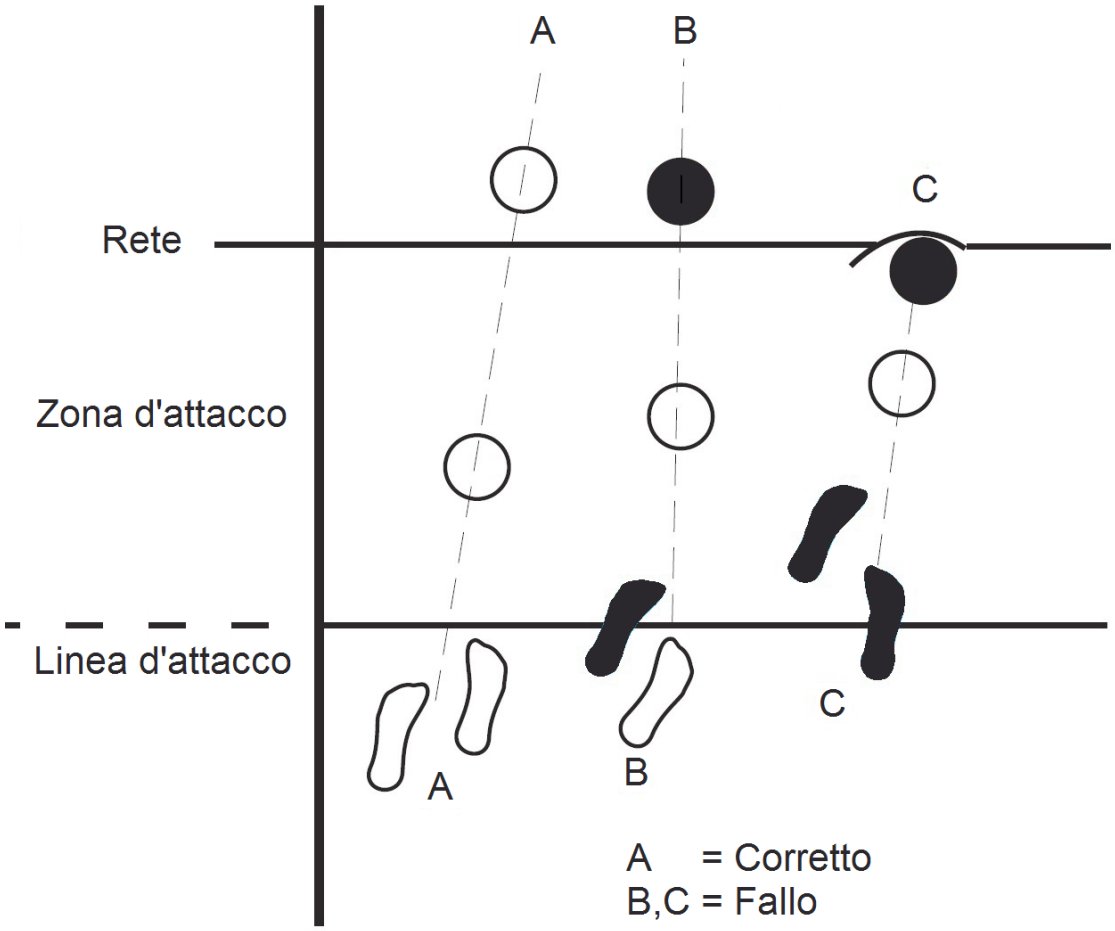


Figura 8a - Attacco dei difensori: punto di stacco – R. 13.2.2.1

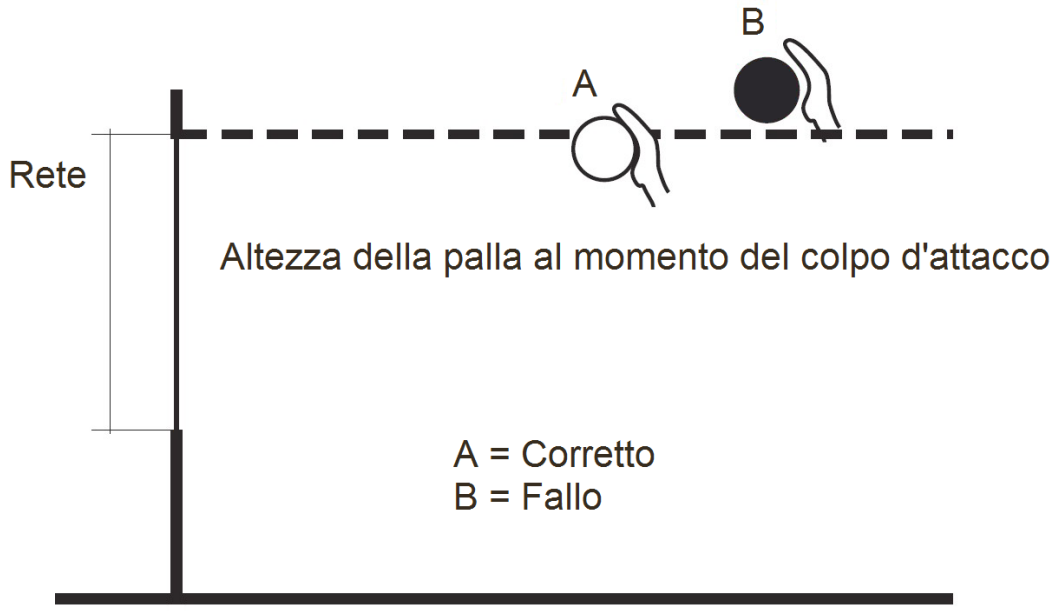
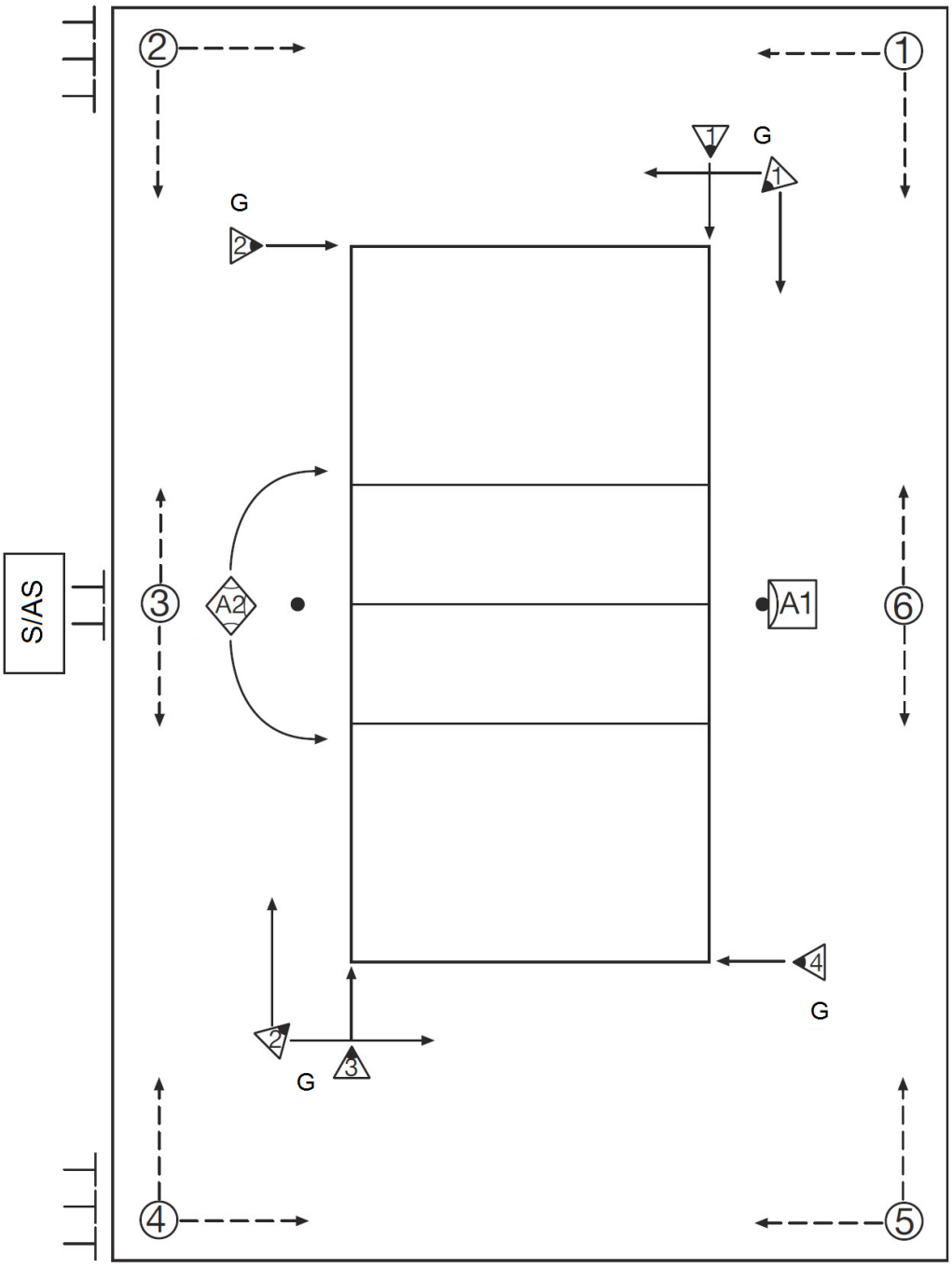


Figura 8b – Attacco dei difensori: altezza della palla – R. 13.2.3

SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA				
CONDOTTA	**TRASGRESSORE**	**SANZIONE**	**CARTELLINO**	**CONSEGUENZA**
CONDOTTA MALEDUCATA	1° evento di un partecipante	Penalizzazione	**ROSSO**	Perdita dell'azione
	2° evento stesso partecipante	Espulsione	**GIALLO + ROSSO (insieme)**	Lasciare l'area di controllo per il set
	3° evento stesso partecipante	Squalifica	**GIALLO + ROSSO (separatamente)**	Lasciare l'area di controllo per la gara
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento di un partecipante	Espulsione	**GIALLO + ROSSO (insieme)**	Lasciare l'area di controllo per il set
	2° evento stesso partecipante	Squalifica	**GIALLO + ROSSO (separatamente)**	Lasciare l'area di controllo per la gara
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento di un partecipante	Squalifica	**GIALLO + ROSSO (separatamente)**	Lasciare l'area di controllo per la gara
SANZIONI PER RITARDO DI GIOCO				
CONDOTTA	**TRASGRESSORE**	**SANZIONE**	**CARTELLINO**	**CONSEGUENZA**
RITARDO DI GIOCO	1° evento di un partecipante	Avvertimento per ritardo	**GIALLO AL POLSO**	Nessuna conseguenza
	Successivi eventi stessa squadra	Penalizzazione per ritardo	**ROSSO AL POLSO**	Perdita dell'azione

Figura 9 – Scala delle sanzioni – R. 16.2, 21.3, 21.4.2



A1 = Primo Arbitro

A2 = Secondo Arbitro

S/AS = Segnapunti / Assistente Segnapunti

2 = Giudici di linea (numeri 1-4 o 1-2)

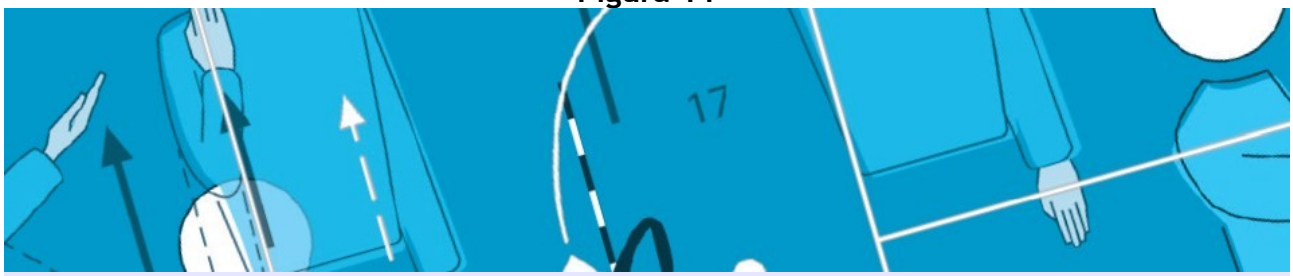
④ = Raccattapalle (numeri 1-6)

⊣ = Asciugatori

Figura 10 – Disposizione del collegio arbitrale – R. 3.3, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

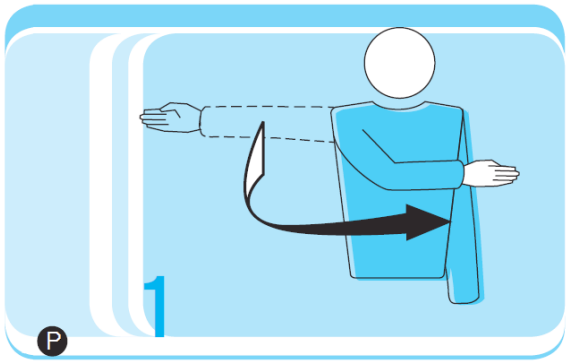
SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

Figura 11



11.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

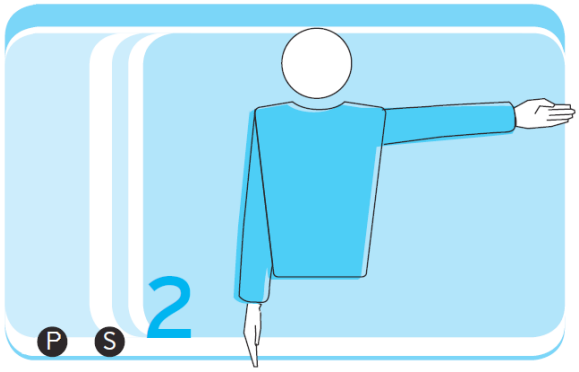
Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.



R. 12.3

11.2 SQUADRA AL SERVIZIO

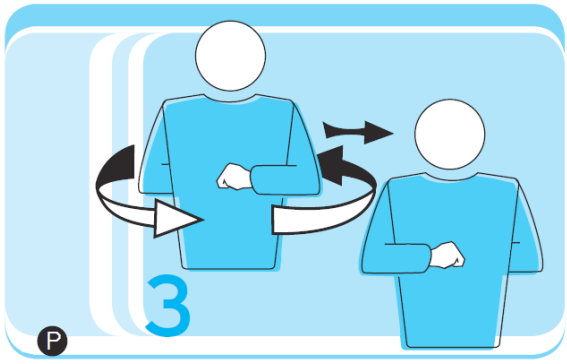
Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.



R. 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

11.3 CAMBIO DEI CAMPI

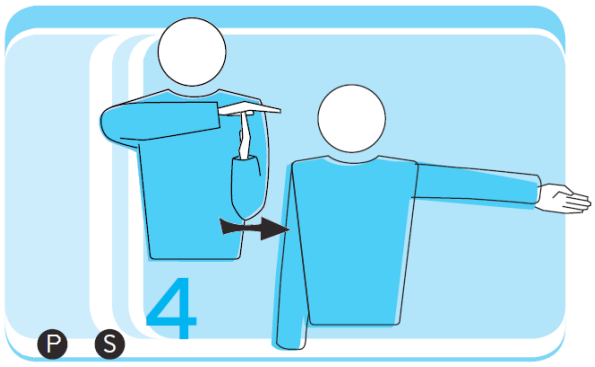
Portare gli avambracci in avanti e ruotarli attorno al corpo.



R. 18.2

11.4 TEMPO DI RIPOSO

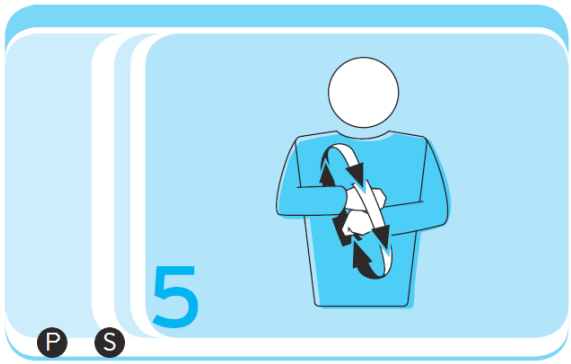
Poggiare il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di "T"), quindi indicare la squadra richiedente.



R. 15.4.1

11.5 SOSTITUZIONE

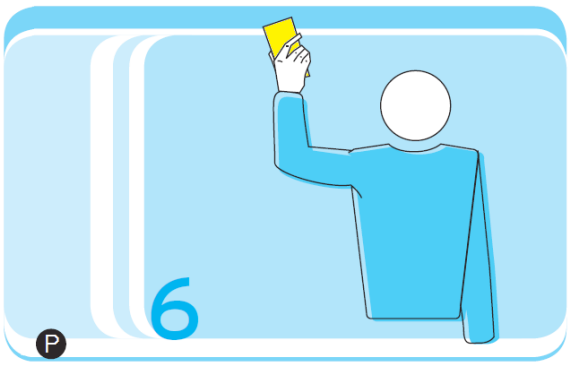
Ruotare un avambraccio attorno all'altro.



R. 15.5

11.6a AVVERTIMENTO

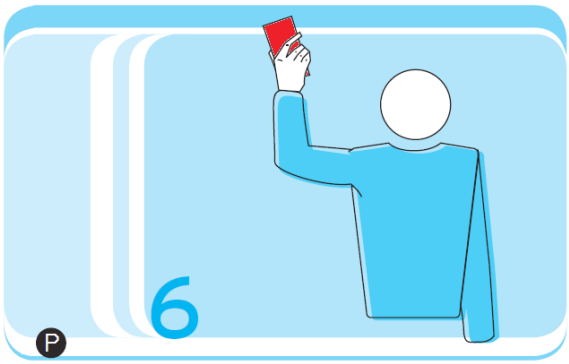
Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.



R. 21.1, 21.6

11.6b PENALIZZAZIONE

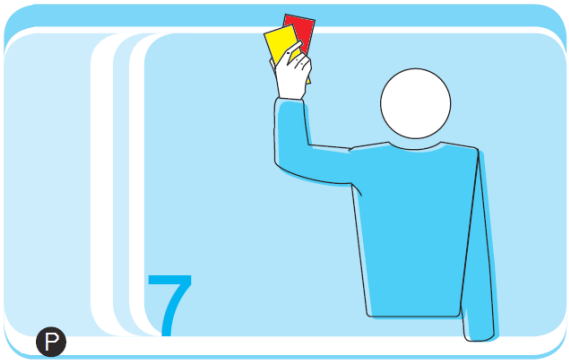
Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.



R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

11.7 ESPULSIONE

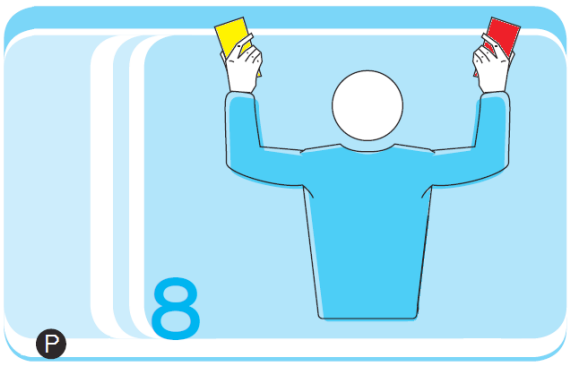
Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione.



R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

11.8 SQUALIFICA

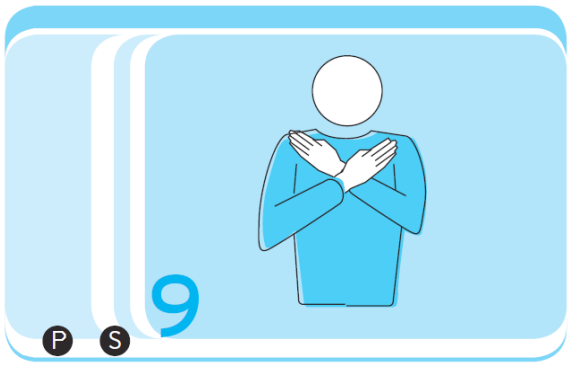
Mostrare entrambi i cartellini nelle due mani per la squalifica.



R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

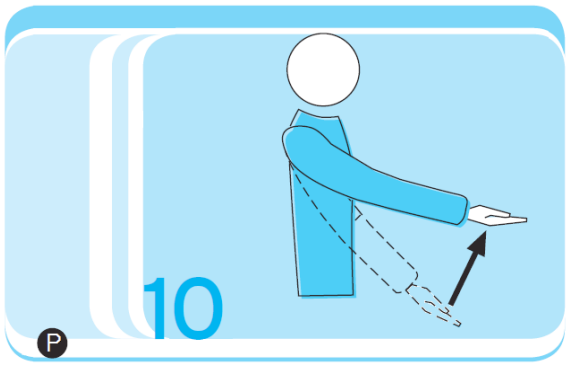
Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte.



R. 6.2, 6.3

11.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

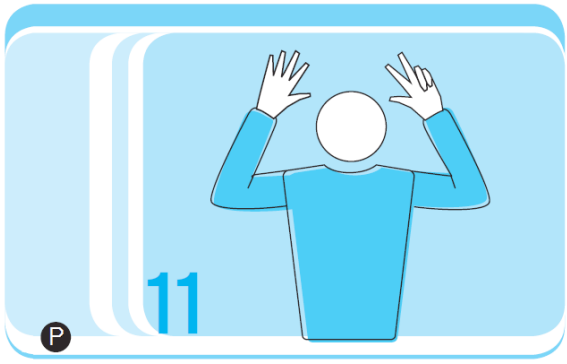
Alzare il braccio teso, il palmo della mano verso l'alto.



R. 12.4.1

11.11 RITARDO AL SERVIZIO

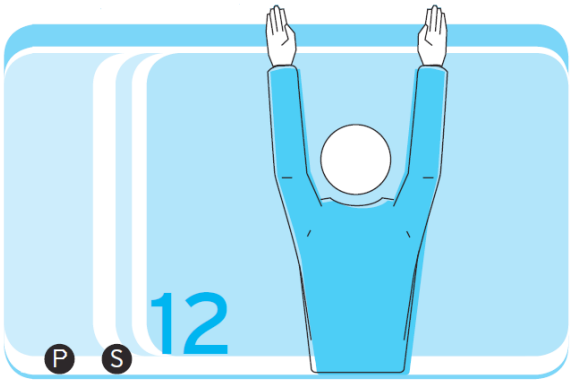
Mostrare otto dita divaricate.



R. 12.4.4

11.12 FALLO DI MURO O VELO

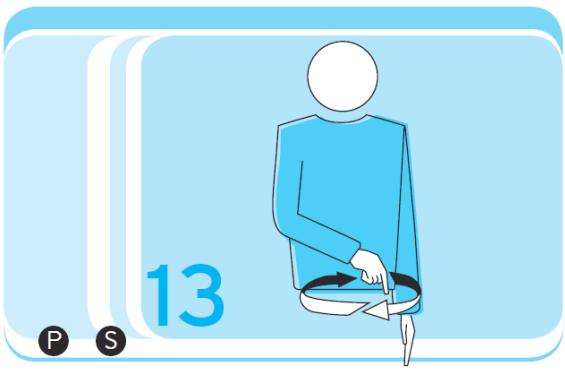
Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti.



R. 14.6, 12.6.2.3, 19.3.1.3

11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

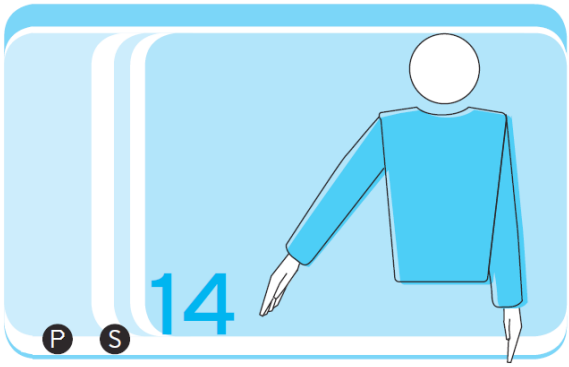
Fare un movimento circolare con l'indice di una mano.



R. 7.5.1, 7.7.1; C. 7.7, 17.2

11.14 PALLA DENTRO

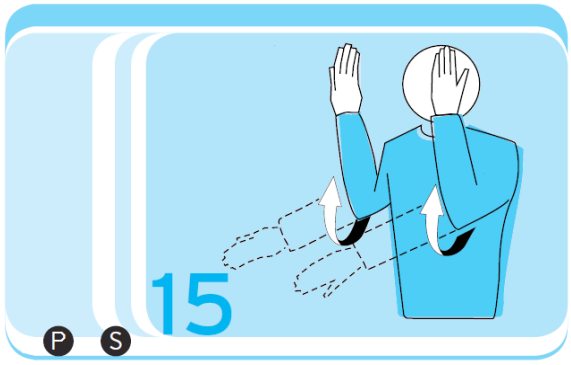
Stendere il braccio e le dita verso il suolo.



R. 8.3

11.15 PALLA FUORI

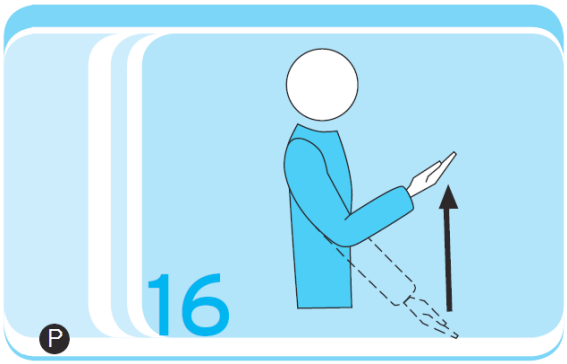
Alzare gli avambracci verticalmente, mani aperte e palmi verso di sé.



R. 8.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 14.6.4

11.16 TRATTENUTA

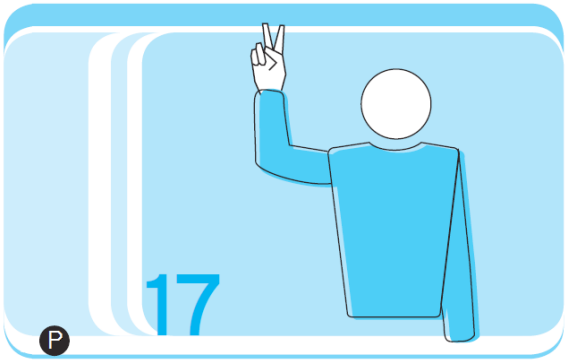
Alzare lentamente l'avambraccio, il palmo della mano verso l'alto.



R. 9.3.3

11.17 DOPPIO TOCCO

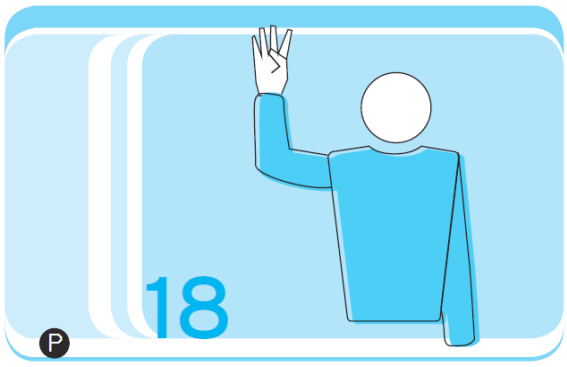
Alzare due dita divaricate.



R. 9.3.4

11.18 QUATTRO TOCCHI

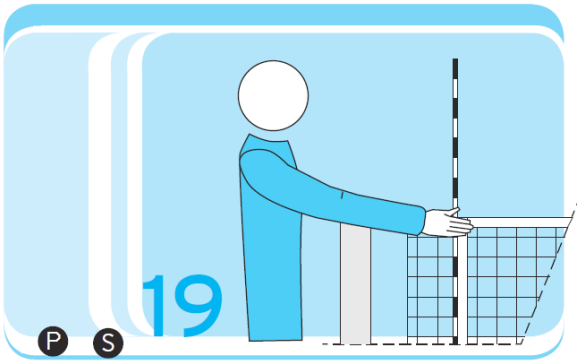
Alzare quattro dita divaricate.



R. 9.3.1

11.19 GIOCATORE TOCCA LA RETE - PALLA DI SERVIZIO TOCCA E NON SUPERA LA RETE NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO

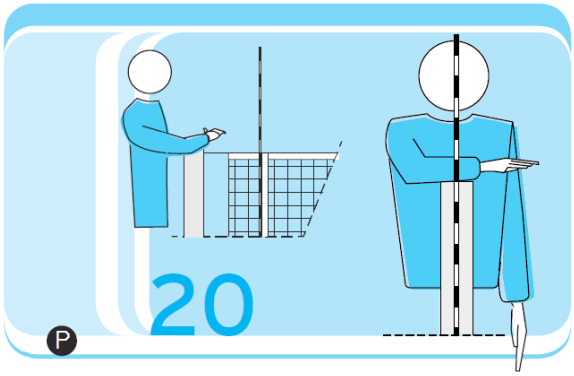
Indicare il lato interessato della rete con la mano corrispondente.



R. 11.4.4, 12.6.2.1

11.20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

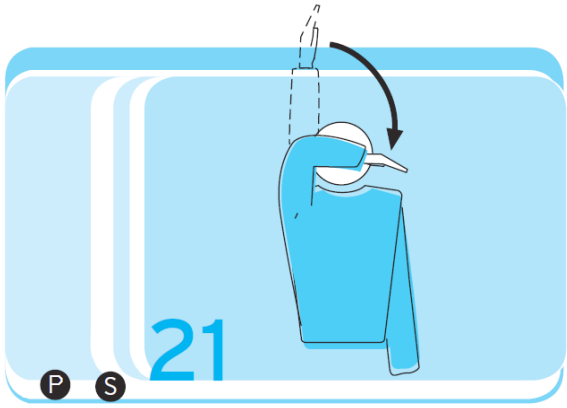
Mettere una mano al di sopra la rete, palmo verso il basso.



R. 11.4.1, 13.3.1, 14.6.1

11.21 FALLO D'ATTACCO

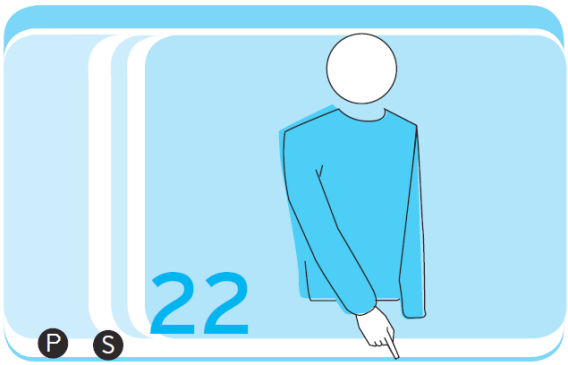
Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, la mano aperta.



R. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.6

11.22 INVASIONE NEL CAMPO AVVERSO - PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETE - GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO - GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO

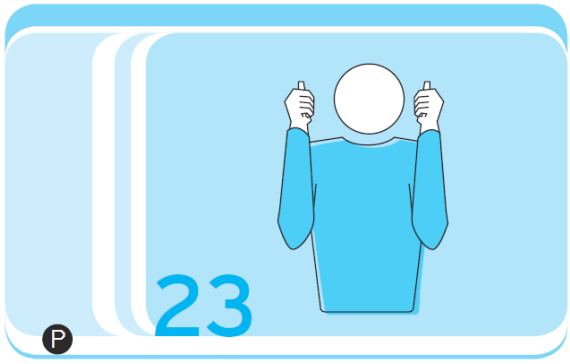
Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata.



R. 7.4, 8.4.5, 11.4.2, 11.4.3, 12.4.3

11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

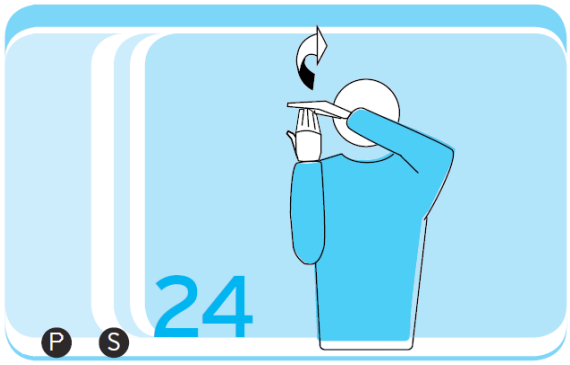
Alzare verticalmente i pollici delle mani.



R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2

11.24 PALLA TOCCATA

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



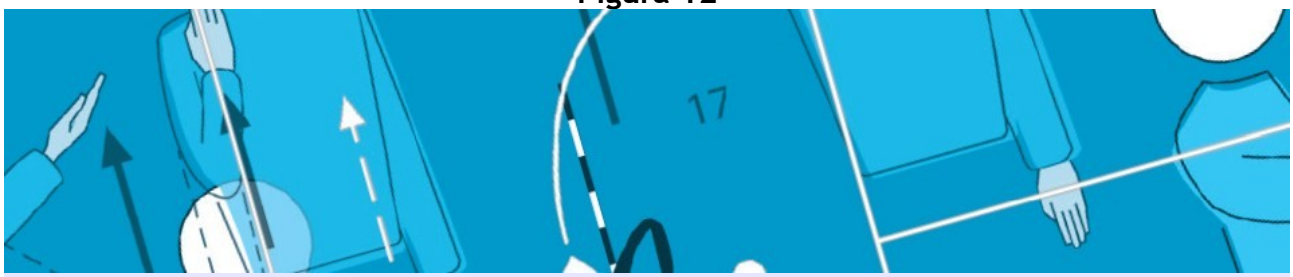
11.25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

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

R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

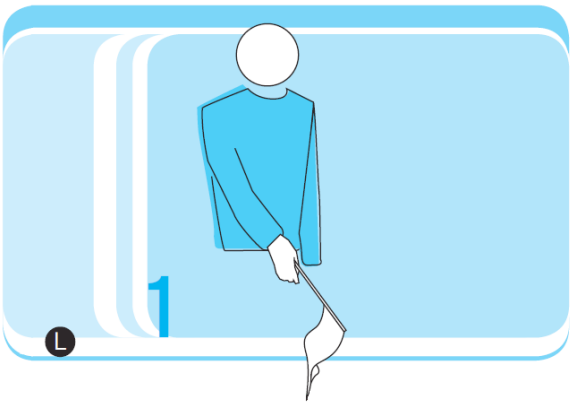
SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA

Figura 12



12.1 PALLA DENTRO

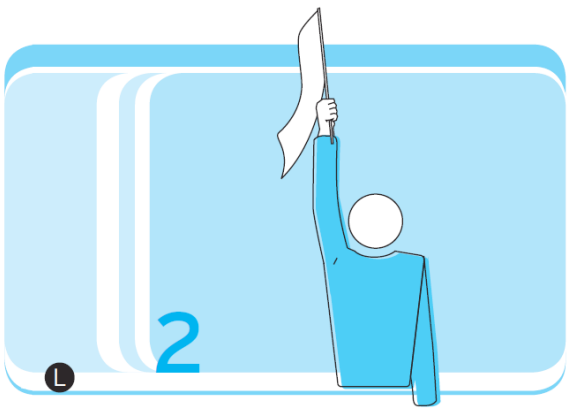
Abbassare la bandierina.



R. 8.3, 27.2.1.1

12.2 PALLA FUORI

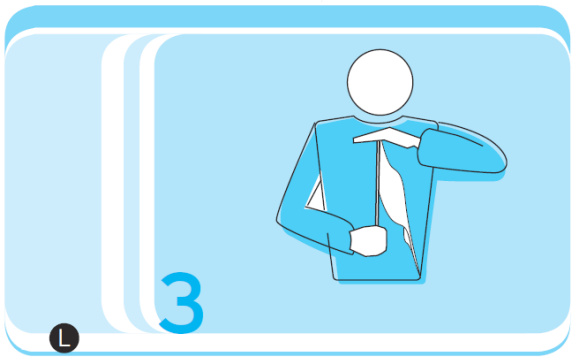
Alzare verticalmente la bandierina.



R. 8.4.1, 27.2.1.1

12.3 PALLA TOCCATA

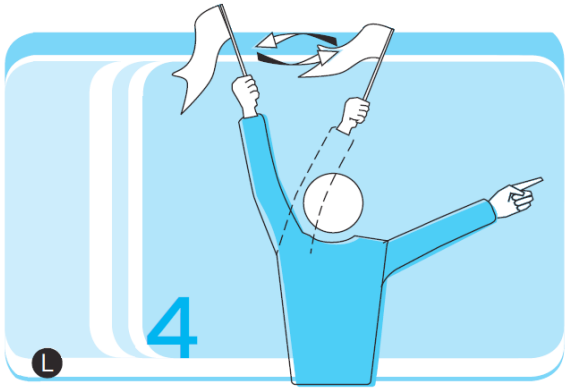
Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.



R. 27.2.1.2

12.4 FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO – PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO – FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO

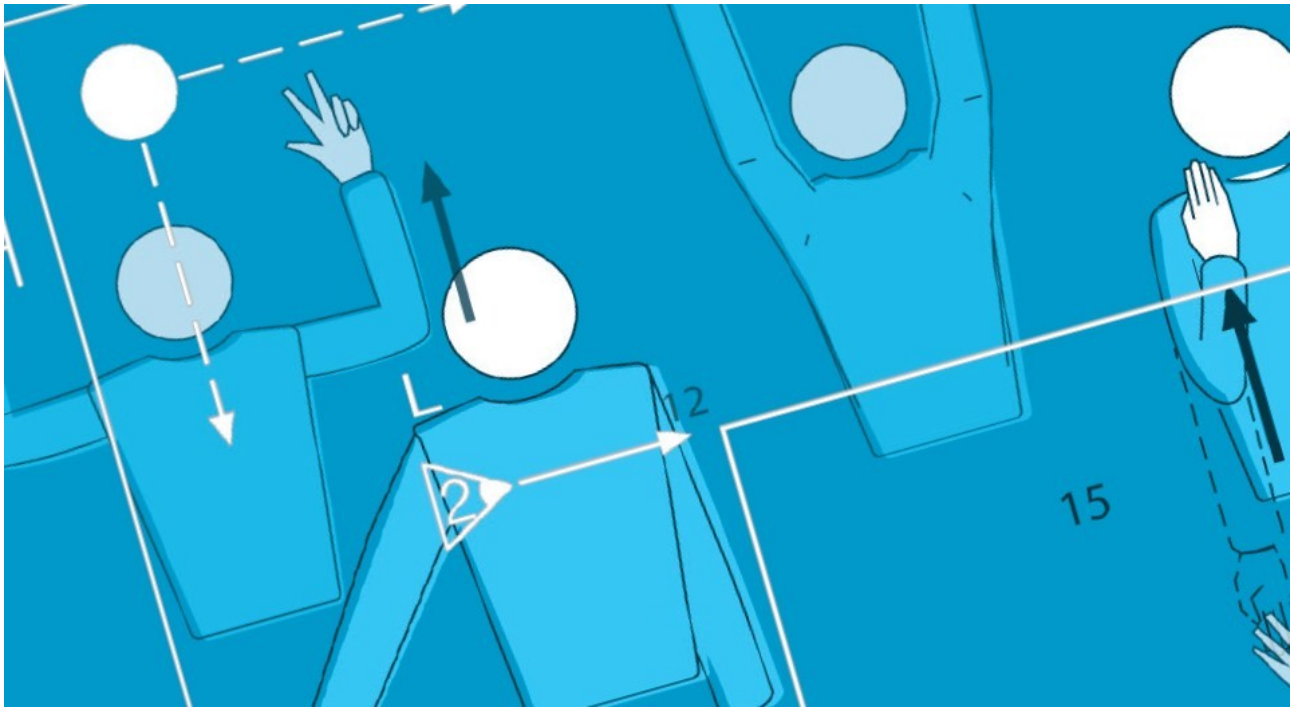
Agitare la bandierina in alto sulla testa e mostrare con il dito l'antenna o la linea interessata.



R. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.5, 27.2.1.6, 27.2.1.7

12.5 GIUDIZIO IMPOSSIBILE

Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto.



PARTE 3
DEFINIZIONI

AREA DI CONTROLLO

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

ZONE

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

AREE

Queste sono sezioni del terreno **al di fuori** della zona libera, identificate dalle regole come aventi una funzione specifica. Comprendono: l'area di riscaldamento e l'area di penalizzazione.

ZONA DI SOSTITUZIONE

È la parte della zona libera in cui si effettuano le sostituzioni.

AREA DI PENALIZZAZIONE

In ogni metà dell'area di controllo c'è un'area di penalizzazione posizionata dietro il prolungamento della linea di fondo campo, fuori dalla zona libera, che deve essere ad un minimo di 1,5 m dietro al bordo posteriore della panchina.

SPAZIO INFERIORE

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

SPAZIO DI PASSAGGIO

Lo spazio di passaggio è delimitato:
- dalla banda orizzontale del bordo superiore della rete;
- dalle antenne e dal loro prolungamento immaginario;
- dal soffitto.

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

SPAZIO ESTERNO

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

TEMPO DI RIPOSO TECNICO

Questo speciale tempo di riposo obbligatorio, in aggiunta ai tempi di riposo richiesti, permette la promozione della pallavolo, l'analisi del gioco e la pubblicità. I tempi di riposo tecnici sono obbligatori nelle competizioni mondiali ed ufficiali FIVB.

RACCATTAPALLE

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

RALLY POINT

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

FALLO

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

INTERVALLO

Il tempo tra i set. Il cambio dei campi nel 5° set (decisivo) non è da considerarsi un intervallo.

SOSTITUZIONE

È l'atto con il quale un giocatore regolare lascia il campo e un altro giocatore regolare prende il suo posto.

RIMPIAZZO

È l'atto con il quale un giocatore regolare lascia il campo e uno dei Libero (se più di uno è presente) prende il suo posto. Il rimpiazzo include anche lo scambio tra un Libero e l'altro. Il giocatore regolare può poi rimpiazzare uno qualunque dei Libero.

Dev'esserci un'azione di gioco completata tra i rimpiazzi che coinvolgono i Libero.

RIDESIGNAZIONE

È l'atto con cui un Libero, che non può continuare a giocare o è dichiarato dalla squadra *inabile a giocare*, è sostituito nel suo ruolo da un altro giocatore (ad eccezione del giocatore regolare da lui rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.

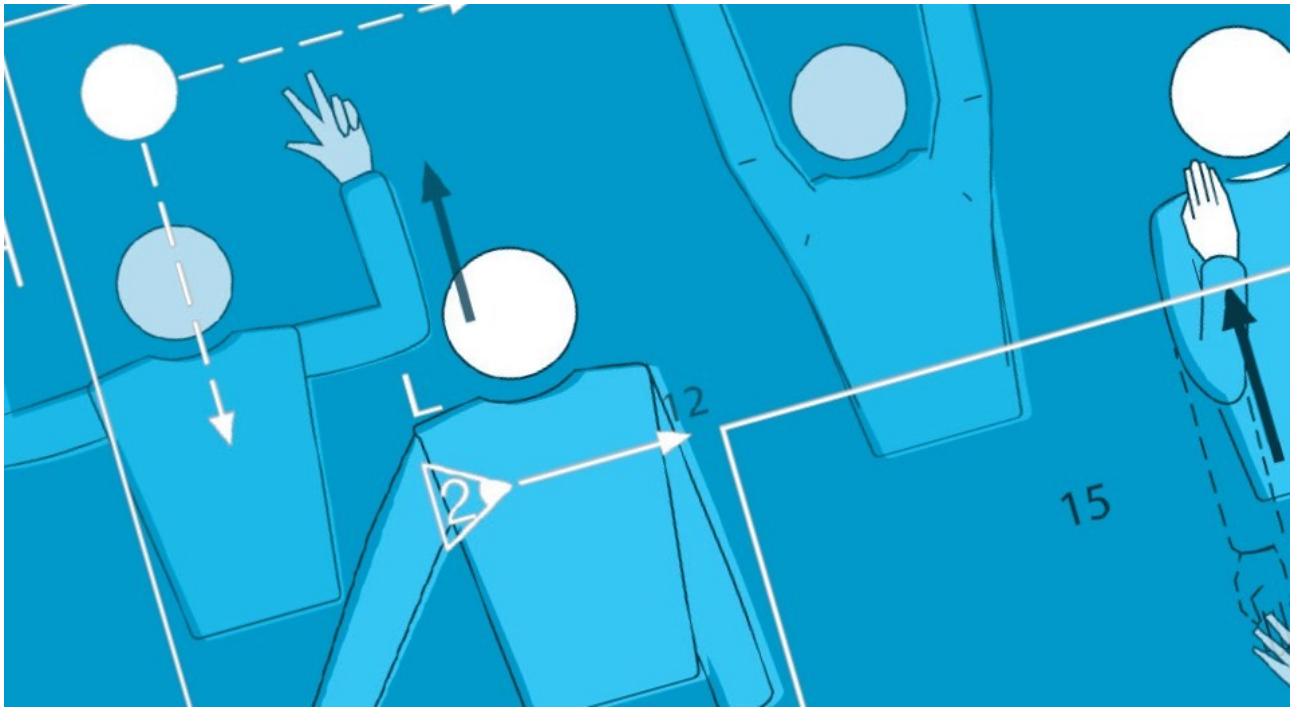
INTERFERENZA

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

OGGETTO ESTERNO

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

Gli oggetti esterni non includono le antenne, dato che sono considerate facenti parte della rete.



PARTE 4
INDICE ANALITICO

Indice analitico

A

Allenatore.....9, 12-14, **15,** 16, 18, 19, 30-32, 37-39, 47, 48
— Assistente allenatore.....13, **16**
Antenne.....**11,** 21, 23-25, 29, 47, 48, 50, 51, 73, 76, 77
Area di controllo.....10, 13, 40, 61, **76**
Area di gioco.....**8,** 10, 22, 23, 46, 54, 76
Area di penalizzazione.....**10,** 39, 47, 76
Area di riscaldamento.....**10,** 13, 16, 47, 76
Attacco.....25, **27,** 60
— Attacco completato.....**27,** 28, 36, 46
— Colpo d'attacco.....**24,** 29
— Restrizioni dell'attacco.....**27**
Azione di gioco.....**17,** 44, 77
— Azione di gioco completata.....**17,** 29, 30, 77
— Azione di gioco non completata.....36, 37

B

Bande laterali.....10, **11,** 21

C

Cambio dei campi.....34, **35,** 47, 64, 77
Capitano.....14, **15,** 18, 46, 48
— Capitano della squadra.....13, 14, **15,** 38, 49
— Capitano in gioco.....14, **15,** 16, 30, 31, 36-39, 45, 46
Cartellini.....**41,** 65, 66
— Cartellino giallo.....39, 41, 61, **65,** 71
— Cartellino rosso.....41, 61, **65,** 71
Collegio arbitrale.....**44,** 45, 62
— 1° arbitro.....5, 14-16, 18, 21, 26, 29, 34, 39, 44, **45,** 46-49, 51
— 2° arbitro.....16, 18, 32, 36, 37, 44, 45, **46,** 47-49
— Assistente segnapunti.....44, **49,** 50
— Giudici di linea.....44, **50,** 51, 72
— Segnapunti.....16, 18, 20, 31, 32, 44, 45, 47, **48,** 49, 50
Condotta scorretta.....**39,** 40, 46, 47, 61
— Lieve condotta scorretta.....**39**

D

Dirigente accompagnatore.....**13,** 15, 49

E

Equipaggiamento.....**13,** 14, 15, 35

F

Fallo.....77
— Doppio fallo.....**17,** 45, 71

— Falli d'attacco.....**28,** 45, 46, 48, 70
— Falli del giocatore a rete.....**25**
— Falli di muro.....**29,** 67
— Falli di posizione.....**20,** 26, 27, 47, 67
— Falli di rotazione.....**20,** 27, 67
— Falli di servizio.....**26,** 27
— Falli di tocco di palla.....**23,** 46
— Falli dopo il colpo di servizio.....**26**
— Fallo di gioco.....**17**
FIPAV.....10, 12-16, 30, 40, 44, 49
Fisioterapista.....**12,** 13
FIVB.....8, 10-13, 30, 32, 35, 44, 47, 50, 76
Formazione iniziale.....16, **18,** 19, 20, 25, 31, 34-36, 47, 48

G

Giocatore.....
— avanti.....**19,** 20, 25, 27, 28, 57
— difensore.....**19,** 20, 25, 27-29, 36, 45, 46, 57
— riserva.....**18,** 31
— titolare.....**15**

I

Illuminazione.....**10**
Infortunio.....31-33, **34,** 47
— Malattia.....31, 33, **34**
— Tempo di recupero.....**34,** 47, 49
Interferenze esterne.....**34,** 49
Interruzioni.....**29,** 30, 32-34, 51
— Interruzioni eccezionali.....**34**
— Interruzioni prolungate.....**34,** 49
— Interruzioni regolamentari.....**29,** 30, 32, 33, 47, 48
Intervalli.....13, 29, **34,** 49, 77

L

Libero.....13-15, 18, 28, 29, 31, **35,** 36-38, 45, 46, 48-50, 77
— Libero attivo.....**35,** 36, 37
— Libero inabile a giocare.....36, **37,** 38, 77
— Libero ridesignato.....35, **37,** 38
— Ridesignazione.....**37,** 38, 49, 77
— Rimpiazzo.....**36,** 37, 49, 50, 77
— Secondo Libero.....31, **35,** 36-38
Linee del terreno di gioco.....**8,** 21, 55
— Linea centrale.....**9,** 10, 19, 20, 22, 24, 70
— Linea d'attacco.....**9,** 16, 27
— Linea di delimitazione dell'allenatore.....**9**
— Linea di fondo.....**8,** 9, 10, 26, 50, 70, 76
— Linea laterale.....**8,** 9-11, 20, 50

M

Medico.....**12,** 13

Muro.....22, 24, 27, **28,** 29, 47
— Muro collettivo.....**28**
— Muro effettivo.....**28,** 29, 46, 48, 59
— Tentativo di muro.....**28,** 29, 46, 48

P

Pali.....10, **11,** 21, 24, 46, 76, 77

Palla.....
— Palla dentro.....**21,** 50, 68, 72
— Palla fuori.....**21,** 28, 29, 50, 68, 72
— Palla fuori gioco.....15, 17, **21,** 24, 30, 36, 44
— Palla in gioco.....**21,** 22, 23, 25, 34
— Palla toccata.....**71,** 73

Palleggio.....28, **36,** 46

Palloni.....**12,** 13, 15, 46, 47
— Sistema dei tre palloni.....**12**

Panchina.....9, 10, **13,** 16, 30, 47, 76

Posizioni.....15, **19,** 20, 35, 47

R

Reclamo.....**15,** 46, 49

Referto.....13, 15, 16, 19, 31-35, 37-40, 46, **48,** 49, 50
— Riquadro “OSSERVAZIONI”.....38
— Referto elettronico.....37, 38, **50**
— Risultato finale.....**49**

Rete.....9, **10,** 11, 15, 18, 19, 21-25, 28, 29, 45-47, 50, 51, 56, 59, 69, 70, 76, 77
— Altezza della rete.....**10**
— Banda inferiore.....**11**
— Banda superiore.....**10,** 25
— Bordo superiore della rete.....23, 27, **28,** 36, 46, 76
— Piano verticale della rete.....**21,** 23, 26, 27, 46, 48, 76

Ricezione.....17, **18,** 20, 25, 47

Richieste improprie.....**32,** 33, 47, 49

Riscaldamento ufficiale.....13, **18**

Ritardi di gioco.....32, **33,** 36, 37, 46, 61
— Avvertimento per ritardo.....**33,** 61, 71
— Penalizzazione per ritardo.....**33,** 61, 71

Rotazione.....**20**, 36
— Ordine di rotazione.....18, 19, **20**

S

Sanzioni disciplinari.....49
— Avvertimento ufficiale.....**39,** 41, 49, 65
— Avvertimento verbale.....**39,** 41, 46

— Espulsione.....31, 38, **39,** 40, 41, 61, 65
— Penalizzazione.....16, 36, **39,** 41, 61, 65
— Scala delle sanzioni.....**39,** 61
— Squalifica.....31, 38, 39, **40,** 41, 61, 66
Servizio.....17-21, **25,** 26-30, 32, 33, 36, 39, 44, 45, 50, 51, 70, 73
— Autorizzazione del servizio.....**26,** 32, 36, 63
— Colpo di servizio.....17, 20, **21,** 36, 37, 48, 70
— Giocatore al servizio.....20, **25,** 26, 27, 46, 70, 77
— Ordine del servizio.....20, **25,** 26, 48
— Primo servizio del set.....18, **25**
Set decisivo.....**17,** 18, 30, 35, 47, 49
Sorteggio.....15, **18,** 25, 46
Sostituzione.....14-16, 18, 19, 29, 30, **31,** 32, 33, 36, 47, 48, 50, 64, 76, 77
— Procedura di sostituzione.....**32**
— Sostituzione eccezionale.....**31,** 47, 49
— Sostituzione irregolare.....20, **32,** 33, 37
— Sostituzione per espulsione o squalifica.....**31**
Spazio di gioco libero.....**8**
Spazio di passaggio.....11, **23,** 26, 48, 50, 51, 58, 69, 73, 76
Squadra incompleta.....**17,** 31, 34
Superficie di gioco.....**8**

T

Tavolo del segnapunti.....**9,** 13, 50, 77
Temperatura.....**10,** 14
Tempo di riposo.....13, 15, 16, 29, **30,** 33, 47, 48, 64, 76
— Tempo di riposo tecnico.....13, **30,** 50, 76
Terreno di gioco.....**8,** 9, 10, 13, 15, 17, 18, 21, 22, 36, 46, 50, 55, 76, 77
Tocco.....
— Caratteristiche del tocco.....**22**
— Primo tocco di squadra.....**23,** 29
— Terzo tocco di squadra.....50
— Tocchi consecutivi.....**22,** 28
— Tocchi di squadra.....**22,** 29
— Tocchi simultanei.....**22**
— Tocco di muro.....**28**

V

Velo.....**26,** 27, 46, 67
— Velo collettivo.....**26,** 59
— Velo individuale.....**26**

Z

Zona d'attacco.....**9,** 27, 28, 36, 46, 47, 76
Zona di difesa.....76
Zona di rimpiazzo del Libero.....**9,** 37, 76

Zona di servizio.....**9,** 25, 26, 76
Zona di sostituzione.....**9,** 32, 76
Zona libera.....**8,** 9, 10, 12, 13, 16, 20, 21, 23, 24, 30, 36, 50, 76, 77