



# Casistica Ufficiale 2017-2020

*1ª edizione - dicembre 2019*

La Casistica è l'interpretazione ufficiale della Federazione Italiana Pallavolo delle Regole di Gioco 2017-2020 emanate dal World ParaVolley.

## Indice

Capitolo secondo - Partecipanti.....	1
4. Squadre.....	1
5. Responsabili della squadra.....	2
Capitolo terzo - Formula del gioco.....	2
7. Struttura del gioco.....	2
Capitolo quarto - Azioni di gioco.....	4
9. Giocare la palla.....	4
11. Giocatore a rete.....	7
12. Servizio.....	8
13. Attacco.....	9
14. Muro.....	9
Capitolo sesto - Il giocatore "Libero" .....	10
19. Il giocatore "Libero".....	10
Indice analitico.....	12

## CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

### 4 SQUADRE

1. IL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE DI UNA SQUADRA PRESENTA UN **CAMP3** CON **12** GIOCATORI E **2** LIBERO. PUÒ ESSERE ACCETTABILE PER UNA COMPETIZIONE UFFICIALE?

No. Una squadra può consistere al massimo di 12 giocatori, inclusi, eventualmente, due giocatori Libero.

2. QUANTI GIOCATORI **VS2** (DISABILE MINIMALE) POSSONO ENTRARE IN CAMPO?

Nelle competizioni internazionali World ParaVolley, i sei giocatori in campo possono includere un solo giocatore VS2. Se il Libero è in campo, i sei giocatori devono comunque soddisfare tale requisito. La squadra può includere un massimo di due giocatori classificati VS2 nell'elenco dei partecipanti.

Nelle competizioni FIPAV, il numero minimo obbligatorio di giocatori VS1 e VS2 iscritti sul CAMP3 e la presenza obbligatoria in campo di giocatori VS1 e VS2 è disciplinata dalle circolari organizzative vigenti.

3. DURANTE IL RISCALDAMENTO UFFICIALE PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA, I GIOCATORI DELLA SQUADRA "A" INDOSSANO CALZINI DI COLORI DIFFERENTI. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI?

Gli arbitri devono informare immediatamente l'allenatore comunicandogli che il colore dei calzini deve essere uniforme per tutta la squadra (ad eccezione dei giocatori Libero) e che dovrebbero cambiarli prima dell'inizio della partita. Se la squadra non ha calzini dello stesso colore, il 1° arbitro farà comunque disputare la gara, riportando il fatto nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto.

4. È PERMESSO INDOSSARE PROTESI DELLA GAMBA, SUPPORTI PER LE GAMBE, APPARECCHIO GESSATO SUL POLSO INFORTUNATO, ECC.?

Sì, a condizione che non possano causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.

5. DURANTE IL RISCALDAMENTO UFFICIALE PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA, GLI ARBITRI NOTANO CHE IL N° 5 DELLA SQUADRA "B" INDOSSA DEI PANTALONCINI IMBOTTITI. GLI ARBITRI POSSONO AUTORIZZARLO A GIOCARE?

No. Nessun giocatore è autorizzato a indossare imbottiture nei pantaloncini o nei pantaloni lunghi, né pantaloncini a compressione. Gli arbitri devono informare immediatamente l'allenatore del fatto. Se il giocatore non provvederà a rimuovere l'indumento non autorizzato, non potrà prendere parte alla gara.

## 5 RESPONSABILI DELLA SQUADRA

1. DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, UN ALLENATORE S'INGINOCCHIA PER SEGUIRE L'AZIONE. INOLTRE, DURANTE I TEMPI DI RIPOSO SI SIEDE SUL PAVIMENTO INSIEME ALLA SQUADRA. È CONSENTITO?

Sì.

2. PUÒ UN ALLENATORE, INFORTUNATO O DISABILE, UTILIZZARE LE STAMPELLE O LA SEDIA A ROTELLE NELLA ZONA LIBERA, NELL'ESERCIZIO DELLE PROPRIE FUNZIONI DURANTE LA GARA?

Sì. All'allenatore è consentito di stare in piedi, o camminare con le stampelle, oppure utilizzare la sedia a rotelle, nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.

## CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO

### 7 STRUTTURA DEL GIOCO

1. DURANTE IL RISCALDAMENTO UFFICIALE A RETE, IL LIBERO SEDUTO NEL PROPRIO CAMPO DIFENDE GLI ATTACCHI PROVENIENTI DALLA SQUADRA AVVERSARIA. È CONSENTITO?

Sì. Non è vietato se il Libero non interferisce con il riscaldamento della squadra avversaria.

2. DURANTE IL RISCALDAMENTO UFFICIALE A RETE, UN GIOCATORE DELLA SQUADRA "B" MURA GLI ATTACCHI DELLA SQUADRA "A". È CONSENTITO?

No. I giocatori della squadra "B" non possono ostacolare i giocatori della squadra "A" durante il riscaldamento ufficiale, anche se il loro muro è all'interno del loro spazio di gioco.

3. IL GIOCATORE AL SERVIZIO DELLA SQUADRA "A" SI TROVA NELLA ZONA DI SERVIZIO. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO, LE SUE NATICHE SONO DIETRO LA LINEA DI FONDO, MA LE SUE GAMBE SONO IN CAMPO. I GIOCATORI DELLA SQUADRA "B" SONO CORRETTAMENTE POSIZIONATI NEL PROPRIO CAMPO. IL 1° ARBITRO NON INTERROMPE L'AZIONE. LA DECISIONE È CORRETTA?

Sì. Al momento del colpo di servizio, solo le natiche del giocatore al servizio devono essere dietro la linea di fondo (nella zona di servizio): qualsiasi altra parte del corpo può essere a contatto con il terreno di gioco e/o la zona libera al di fuori della zona di servizio. Le posizioni dei giocatori sono determinate solo in base alla posizione delle natiche a contatto con il pavimento.

## 7. STRUTTURA DEL GIOCO

4. IL GIOCATORE AL SERVIZIO DELLA SQUADRA “A” SI TROVA NELLA ZONA DI SERVIZIO: LE SUE GAMBE SONO CHIARAMENTE IN CAMPO E LE NATICHE DIETRO LA LINEA DI FONDO (NELLA ZONA DI SERVIZIO). AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO, LE NATICHE PERDONO CONTATTO CON IL PAVIMENTO. NELLO STESSO MOMENTO LA SQUADRA “B” È IN FALLO DI POSIZIONE. QUALE FALLO DEVE ESSERE SANZIONATO?

Se le natiche del giocatore al servizio non sono a contatto con il pavimento al momento del colpo sulla palla, tale giocatore commette fallo di *sollevamento*. Nello stesso momento, il 2° arbitro sanziona il fallo di posizione alla squadra “B”. La Regola 12.7.1 stabilisce che, nel caso di fallo di servizio e contemporaneo fallo di posizione della squadra in ricezione, viene sanzionato il fallo di servizio.

12.7.1

5. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO DELLA SQUADRA “A”, IL GIOCATORE N° 9 DELLA SQUADRA “B” HA ENTRAMBE LE NATICHE A CONTATTO CON IL PROPRIO CAMPO, MA UNA MANO COMPLETAMENTE AL DI FUORI DELLA LINEA LATERALE. IL 2° ARBITRO FISCHIA FALLO DI POSIZIONE AL GIOCATORE N° 9. IL CAPITANO DELLA SQUADRA “B”, IN DISACCORDO CON LA DECISIONE ARBITRALE, CHIEDE AL 1° ARBITRO DI ANNULLARE LA DECISIONE PRESA DAL COLLEGA, SOSTENENDO CHE IL GIOCATORE N° 9 NON FOSSE IN FALLO. IL 1° ARBITRO, CONSULTATO IL 2° ARBITRO, DECIDE DI FAR RIPETERE L’AZIONE (DOPPIO FALLO). È CORRETTA TALE DECISIONE?

La decisione del 1° arbitro è corretta, in quanto la posizione dei giocatori in campo è determinata e controllata solo attraverso il contatto delle loro natiche con il terreno. La posizione delle mani e delle gambe è irrilevante, a condizione che ciò non interferisca con il gioco avversario.

6. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO, ALCUNI GIOCATORI HANNO PARTE DEI PIEDI E/O DELLE GAMBE NEL CAMPO AVVERSO. GLI ARBITRI NON INTERROMPONO L’AZIONE. LA DECISIONE È CORRETTA?

Sì. Gli arbitri devono tuttavia assicurarsi sempre che i giocatori non interferiscano o impediscano ai loro avversari di giocare la palla.

7. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO DELLA SQUADRA “A”, UN GIOCATORE DELLA SQUADRA “B” HA LE NATICHE SULLA LINEA CENTRALE. IL 2° ARBITRO NON SANZIONA IL FALLO AL GIOCATORE DELLA SQUADRA “B”. LA DECISIONE È CORRETTA?

Sì. L’intera larghezza della linea centrale è considerata appartenere equamente ad entrambi i campi, quindi il giocatore seduto sulla linea non commette fallo. Anche se si trovasse parzialmente sul campo avverso, non commetterebbe fallo, a condizione che non interferisca con il gioco avversario.

8. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO DELLA SQUADRA “A”, IL GIOCATORE IN POSTO 6 DELLA SQUADRA “B” POGGIA UNA MANO SUL PAVIMENTO CHIARAMENTE PIÙ AVANTI RISPETTO ALLE NATICHE DEL GIOCATORE IN POSTO 3. LE NATICHE DEL GIOCATORE *DIFENSORE* RIMANGONO DIETRO RISPETTO A QUELLE DEL GIOCATORE *AVANTI*. È CORRETTA LA POSIZIONE DEI GIOCATORI DELLA SQUADRA “B”?
- Sì. Per determinare se i giocatori sono in fallo di posizione vengono considerate solo le natiche a contatto con il pavimento.

## CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

### 9 GIOCARE LA PALLA

1. UN GIOCATORE PUÒ COLPIRE, SENZA COMMITTERE FALLO, LA PALLA CON IL PALMO DI UNA MANO RIVOLTO VERSO L'ALTO?

Il colpo deve essere giudicato in base alla qualità del contatto con la palla, ovvero se si tratta di un rimbalzo morbido o netto o se la palla è stata bloccata e/o lanciata. Il 1° arbitro non deve essere frettoloso nel sanzionare questo tipo di azione. Relativamente al fallo di *palla trattenuta*, fermo restando quanto previsto dalla Regola 9.3.3, il criterio valutativo deve essere improntato a garantire la continuità del gioco, ossia dovranno essere sanzionati solo quei tocchi che risultino incontrovertibilmente fallosi, nell'ambito della soggettività professionale, anche se non raggiungono il livello di palla bloccata o lanciata tipo pallamano.

9.3.3

2. DOPO UN MURO, UN GIOCATORE PUÒ COLPIRE LA PALLA DUE VOLTE IN UNA SOLA AZIONE?

Il giocatore a muro ha il diritto di effettuare contatti consecutivi dopo aver completato la sua azione di murare l'attacco o il servizio avversario, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione. Se la palla non rimbalza dal punto di contatto, ma viene “trattenuta”, deve essere sanzionato il fallo di *palla trattenuta*.

3. IL 1° ARBITRO DEVE FISCHIARE *PALLA TRATTENUTA* SE IL GIOCATORE STA EFFETTUANDO UN RECUPERO SPETTACOLARE?

L'arbitro dovrebbe considerare il principio di “*keep the ball flying*”: ciò significa che, se un giocatore fa un rapido movimento e un grande sforzo per recuperare la palla e durante il colpo questa viene leggermente trattenuta oppure si verifica un leggero doppio contatto, l'approccio valutativo deve essere improntato alla continuità del gioco.

## 9. GIOCARE LA PALLA

4. IL PALLEGGIATORE N° 6 DELLA SQUADRA "A" ALZA LA PALLA AL GIOCATORE ATTACCANTE N° 4. QUEST'ULTIMO, DURANTE IL COLPO D'ATTACCO, COLPENDE LA PALLA COMPLETAMENTE SOPRA IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE, APPOGGIA LA MANO SUL PAVIMENTO TANTO DA SOLLEVARSI DA TERRA E PERDERE MOMENTANEAMENTE IL CONTATTO DELLE NATICHE CON IL PAVIMENTO. L'ARBITRO SANZIONA IL FALLO DI SOLLEVAMENTO. LA DECISIONE È CORRETTA?

Sì. Durante le azioni di gioco, in ogni istante, i giocatori devono essere a contatto col terreno con una parte del corpo compresa tra le natiche e le spalle (Regola 9.4.1).

9.4.1

5. DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, IL 2° ARBITRO SANZIONA IL FALLO DI SOLLEVAMENTO AL GIOCATORE ATTACCANTE N° 6 DELLA SQUADRA "A" AL MOMENTO DEL COLPO D'ATTACCO. LA DECISIONE È CORRETTA?

Entrambi gli arbitri devono osservare il contatto delle natiche dei giocatori con il pavimento durante le azioni di gioco. Naturalmente, il 1° e il 2° arbitro hanno le proprie responsabilità e campi di competenza. Tra le responsabilità del 2° arbitro, nelle fasi di attacco, vi è quella di osservare particolarmente l'azione del muro e sanzionare eventuali falli di sollevamento dei giocatori. Ma nello spirito di collaborazione, nel caso specifico, se il 1° arbitro non vede un fallo di sollevamento durante l'azione di attacco e il 2° sì, quest'ultimo deve fischiare e sanzionare il fallo di sollevamento al giocatore attaccante.

6. IL GIOCATORE N° 5 DELLA SQUADRA "A" RICEVE LA PALLA E LA PASSA AL PALLEGGIATORE N° 3. QUEST'ULTIMO SI ALZA, FA QUALCHE PASSO PER RAGGIUNGERE LA PALLA, PER POI SEDERSI SULLE NATICHE E GIOCARE LA PALLA. IL 1° ARBITRO LASCIA PROSEGUIRE IL GIOCO. LA DECISIONE È CORRETTA?

No. Sia il 1° che il 2° arbitro hanno commesso un errore: nel Sitting Volley è proibito alzarsi in piedi, sollevare il corpo o camminare (Regola 9.4.2).

9.4.2

7. DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, UN GIOCATORE AVANTI DELLA SQUADRA "A" SOLLEVA LE NATICHE MENTRE ESEGUE UN COLPO D'ATTACCO (SOLLEVAMENTO). DOPO L'ATTACCO, UNO DEI GIOCATORI A MURO DELLA SQUADRA "B" COMMITTE FALLO DI SOLLEVAMENTO PER INTERCETTARE LA PALLA. ENTRAMBI GLI ARBITRI FISCHIANO CONTEMPORANEAMENTE FALLO DI SOLLEVAMENTO, RISPETTIVAMENTE IL 1° ARBITRO ALL'ATTACCANTE DELLA SQUADRA "A" E IL 2° ARBITRO AL GIOCATORE A MURO DELLA SQUADRA "B". IL 1° ARBITRO ASSEGNA COMUNQUE IL PUNTO ALLA SQUADRA "B". LA DECISIONE DEL 1° ARBITRO È CORRETTA?

Sì. Anche se la Regola 13.1.3 stabilisce che un colpo d'attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o viene toccata da un avversario, il colpo d'attacco diventa falloso quando un giocatore solleva le natiche nel momento in cui colpisce la palla. Di conseguenza, in questa situazione, l'attaccante della squadra "A" commette fallo prima del giocatore a muro della squadra "B".

13.1.3

- 8. DURANTE UN COLPO D'ATTACCO DEL GIOCATORE DELLA SQUADRA "A" IN POSIZIONE 4, IL GIOCATORE A MURO DELLA SQUADRA "B" IN POSIZIONE 2 SI ALZA (SOLLEVAMENTO), MA NON TOCCA LA PALLA. IL 2° ARBITRO FISCHIA IL FALLO AL GIOCATORE A MURO. LA DECISIONE DELL'ARBITRO È CORRETTA?**

Sì. Il giocatore a muro commette fallo se solleva le proprie natiche quando sta giocando la palla o partecipando ad un muro (Regola 14.6.3), sia esso un *muro effettivo* o un *tentativo di muro*.

14.6.3

- 9. LA PALLA STA VIAGGIANDO VERSO IL CAMPO DELLA SQUADRA "B" DOPO L'ATTACCO DI UN GIOCATORE AVVERSARIO. NELLA ZONA DI DIFESA DELLA SQUADRA "B" IL GIOCATORE IN POSIZIONE 6 CERCA DI RAGGIUNGERE LA PALLA, SOLLEVANDO LE NATICHE DAL PAVIMENTO E COLPISCE LA PALLA CHE IN QUEL MOMENTO SI TROVA COMPLETAMENTE AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. IL 1° ARBITRO FISCHIA E SANZIONA FALLO DI SOLLEVAMENTO ALLA SQUADRA "B", ASSEGNANDO IL PUNTO ALLA SQUADRA "A". LA DECISIONE DELL'ARBITRO È CORRETTA?**

Sì. Il sollevamento è permesso in zona di difesa, giocando la palla in un'azione difensiva, se il contatto con essa avviene quando questa non si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 9.4.1).

9.4.1

- 10. DOPO UN FORTISSIMO ATTACCO DEL GIOCATORE N° 9 DELLA SQUADRA "A", LA PALLA TOCCA IL MURO E SI DIRIGE NELLA ZONA DI DIFESA DELLA SQUADRA "B". IL GIOCATORE N° 3 DELLA SQUADRA "B" PERDE IL CONTATTO CON IL PAVIMENTO ESEGUENDO UN RECUPERO SPETTACOLARE. IL CONTATTO CON LA PALLA È SOTTO IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. IL GIOCATORE SUCCESSIVO N° 1 DELLA STESSA SQUADRA, PERDE IL CONTATTO CON IL PAVIMENTO E GIOCA ANCHE LUI LA PALLA SOTTO IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. IL GIOCATORE N° 3 O IL GIOCATORE N° 1 HANNO COMMESSO FALLO DI SOLLEVAMENTO?**

No. Quando i giocatori nella zona di difesa perdono il contatto con il pavimento per giocare la palla che si trova parzialmente o completamente al di sotto del bordo superiore della rete durante le azioni difensive, l'azione non è fallosa.

- 11. LA PALLA STA VIAGGIANDO VERSO IL CAMPO DELLA SQUADRA "B" DOPO L'ATTACCO DI UN GIOCATORE AVVERSARIO. NELLA ZONA DI DIFESA DELLA SQUADRA "B" IL GIOCATORE N° 3 PERDE IL CONTATTO CON IL PAVIMENTO E TOCCA LEGGERMENTE LA PALLA CHE, IN QUEL MOMENTO, È SOTTO IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. SUCCESSIVAMENTE, IL GIOCATORE N° 6 POSIZIONATO VICINO ALLA LINEA DI FONDO SI INGINOCCHIA, RECUPERA LA PALLA E LA COLPISCE SOTTO IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. I GIOCATORI N° 3 E N° 6 COMMITTONO FALLO DI SOLLEVAMENTO?**

Il giocatore n° 3 non commette fallo, in quanto recupera la palla sotto il bordo superiore della rete in un'azione difensiva.

Anche il giocatore n° 6 esegue un'azione difensiva di recupero della palla quando quest'ultima è al di sotto del bordo superiore

9.4.2



## 9. GIOCARE LA PALLA

della rete ma, per farlo, **s'inginocchia**: quest'azione è fallosa in quanto mai permessa (Regola 9.4.2).

- 12. UN GIOCATORE DIFENSORE DELLA SQUADRA "A" ATTACCA LA PALLA NELLA ZONA D'ATTACCO QUANDO È COMPLETAMENTE AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. PRIMA CHE LA PALLA ATTRAVERSI IL PIANO VERTICALE DELLA RETE, I GIOCATORI AVVERSARI A MURO SI SOLLEVANO. QUAL È IL FALLO CORRETTO DA SANZIONARE?**

La palla non deve necessariamente toccare il muro per far sì che questo sia falloso (*sollevamento*). Se il giocatore a muro solleva le natiche mentre sta giocando la palla o partecipa a un muro, commette fallo.

Nel caso specifico, è importante stabilire il momento in cui è stato effettuato il sollevamento dei giocatori a muro.

Se il muro si solleva dopo il colpo d'attacco, è da considerare falloso. Se, invece, il sollevamento del muro avviene nello stesso momento in cui l'attaccante difensore colpisce la palla completamente sopra il bordo superiore della rete con le natiche nella zona d'attacco, deve essere sanzionato *doppio fallo* e l'azione va ripetuta.

## 11 GIOCATORE A RETE

- 1. DOPO UN'AZIONE DI MURO, IL GIOCATORE N° 6 DELLA SQUADRA "A" SI GIRA VERSO IL PROPRIO CAMPO. DURANTE QUESTO MOVIMENTO ATTRAVERSA LA LINEA CENTRALE PENETRANDO NEL CAMPO AVVERSO SENZA INTERFERIRE CON IL GIOCO DELLA SQUADRA "B". IL 2° ARBITRO NON SANZIONA IL FALLO. LA DECISIONE È CORRETTA?**

Sì.

- 2. DURANTE UN'AZIONE DI MURO, IL GIOCATORE DELLA SQUADRA "A" PENETRA SOTTO LA RETE NEL CAMPO AVVERSO. LA SUA GAMBA TOCCA L'ATTACCANTE DELLA SQUADRA "B" CHE NON RIESCE A COLPIRE LA PALLA A CAUSA DELL'INTERFERENZA. IL 2° ARBITRO FISCHIA E SANZIONE IL FALLO AL GIOCATORE DELLA SQUADRA "A". LA DECISIONE DELL'ARBITRO È CORRETTA?**

Sì, il 2° arbitro deve fischiare il fallo del giocatore a muro, in quanto ha impedito all'avversario di giocare la palla.

- 3. IL PALLEGGIATORE IN POSTO 2 ALZA LA PALLA AL GIOCATORE IN POSTO 4. NEL FRATTEMPO, IL MURO OPPOSTO TOCCA IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE IN POSIZIONE 3. L'AZIONE È FALLOSA?**

No. L'interferenza avviene toccando la banda superiore della rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla o il tentativo di farlo.

- 4. IL GIOCATORE N° 6 DELLA SQUADRA "A" ATTACCA LA PALLA. DOPO QUESTA AZIONE, LA SUA MANO TOCCA LA PARTE INFERIORE DELLA RETE SOTTO LA BANDA SUPERIORE. L'AZIONE È FALLOSA?**

No. Contrariamente alle Regole della Pallavolo, nel Sitting Volley è consentito il tocco della rete sotto la banda superiore, a meno

che interferisca con il gioco. In questa situazione il giocatore n° 6 non commette fallo e gli arbitri devono far proseguire il gioco.

5. IL PALLEGGIATORE N° 1 DELLA SQUADRA "B" ALZA LA PALLA AD UN SUO ATTACCANTE. SUCCESSIVAMENTE, SI APPOGGIA ALLA RETE SOTTO LA BANDA SUPERIORE PER STABILIZZARSI. L'AZIONE È PERMESSA?

No. Tutte le azioni dei giocatori che interferiscono con il gioco avversario sono fallose. In questo caso, il giocatore commette fallo in quanto si sostiene alla rete per stabilizzarsi.

6. IL CONTATTO FISICO TRA GIOCATORI AVVERSARI È SEMPRE CONSIDERATO FALLOSO?

No. Molti contatti si possono verificare effettivamente in una gara, ma gli arbitri devono sanzionare solo quelli che interferiscono con il gioco avversario o ne impediscono la capacità di giocare.

7. I GIOCATORI A MURO DELLA SQUADRA "A" EFFETTUANO UN MURO INVADENTE NELLO SPAZIO DELLA SQUADRA "B". IL GIOCATORE N° 9 DELLA SQUADRA "B" COLPISCE LA MANO DEL GIOCATORE A MURO DELLA SQUADRA "A" DETERMINANDO IL CONTATTO CON LA RETE. QUAL È LA DECISIONE DEGLI ARBITRI?

Questa è una decisione molto difficile per gli arbitri.

Se l'arbitro non ravvisa la volontarietà del tocco del giocatore giocatore n° 9 della squadra "B", il tocco di rete del muro della squadra "A" non deve essere considerato falloso e l'azione non s'interrompe.

Se l'arbitro, invece, ravviserà la volontarietà del tocco del giocatore in attacco, sanzionerà il fallo a tale giocatore per aver interferito con il gioco avversario e considererà inoltre tale comportamento come *condotta maleducata*, con l'applicazione di quanto previsto dalla scala delle sanzioni.

## 12 SERVIZIO

1. DOPO IL SERVIZIO, LA PALLA COLPISCE IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE FACENDOLA CADERE. QUALE DECISIONE DEVE PRENDERE IL 1° ARBITRO?

Nel caso in cui la rete si abbassi o si rompa per l'impatto della palla di servizio e questa non superi il piano verticale della rete, viene comunque sanzionato il servizio falloso; qualora invece la palla abbia superato la rete, il servizio dovrà essere ripetuto.

## 13 ATTACCO

1. IL GIOCATORE PALLEGGIATORE DELLA SQUADRA “B” ALZA LA PALLA AL GIOCATORE N° 6 IN POSIZIONE 5. DURANTE L’ATTACCO, LE GAMBE DI QUESTO GIOCATORE SONO NELLA ZONA D’ATTACCO: UNA NATICA È COMPLETAMENTE DIETRO LA LINEA D’ATTACCO, MENTRE L’ALTRA LA TOCCA LEGGERMENTE. LA PALLA ERA PARZIALMENTE AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. L’ARBITRO FISCHIA E SANZIONA IL FALLO D’ATTACCO QUANDO LA PALLA VIENE INTERCETTATA DAL MURO DELLA SQUADRA “A”. LA DECISIONE È CORRETTA?

No. Un giocatore difensore può sempre toccare la zona d’attacco con le gambe. Se completa un attacco colpendo la palla completamente sopra il bordo superiore della rete e con almeno una natica all’interno della zona d’attacco, commette fallo. Nel caso specifico, la palla è colpita quando non è ancora completamente sopra il bordo superiore della rete e quindi l’attacco è regolare.

## 14 MURO

1. IL GIOCATORE DELLA SQUADRA “A” SERVE. LA SQUADRA “B” RINVIÀ REGOLARMENTE LA PALLA IN DIREZIONE DELLA SQUADRA “A”. IL MURO DELLA SQUADRA “A”, DURANTE LA PROPRIA AZIONE, DIRIGE LA PALLA CHIARAMENTE IN DUE DIREZIONI, PRIMA IN AVANTI E DOPO DI LATO. IL 1° ARBITRO FISCHIA E SANZIONA IL FALLO DI *TRATTENUTA* AL GIOCATORE A MURO DELLA SQUADRA “A”. LA DECISIONE È CORRETTA?

Sì. Se il giocatore a muro non si limita ad intercettare la palla, ma la “direziona” verso il campo avverso, il 1° arbitro dovrà valutare se la palla, anziché rimbalzare semplicemente, sia stata fermata o lanciata (nel qual caso sanzionerà il fallo).

2. IL PALLEGGIATORE N° 14 È IL GIOCATORE DI POSTO 1 DELLA SQUADRA “B”. DURANTE L’AZIONE DI GIOCO, PENETRA NELLA ZONA D’ATTACCO CON L’INTENTO DI ALZARE LA PALLA AL GIOCATORE ATTACCANTE CHE, PERÒ, NON LA COLPISCE. LA PALLA ATTRAVERSA LO SPAZIO DI PASSAGGIO IN DIREZIONE DELLA SQUADRA “A” E VIENE INTERCETTATA DAL GIOCATORE N° 6 CHE L’ATTACCA IMMEDIATAMENTE. DOPO QUESTO ATTACCO, LA PALLA TOCCA LE MANI DEL GIOCATORE N° 14 DELLA SQUADRA “A” POSIZIONATE SOPRA IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE MA A CIRCA 50 CM DI DISTANZA DALLA RETE, NEL PROPRIO CAMPO. IL 2° ARBITRO FISCHIA E SANZIONA *FALLO DI MURO* AL N° 14. LA DECISIONE DELL’ARBITRO È CORRETTA?

No. Se le mani dei giocatori a muro non sono nei pressi della rete, non lo si può considerare tale ma *primo tocco* della squadra “B”. Nel caso specifico, nessuno dei giocatori ha commesso fallo e quindi l’azione va ripetuta.

3. IL SERVIZIO DELLA SQUADRA “A” VIENE MURATO DAL GIOCATORE N° 8 DELLA SQUADRA “B” OLTRE LA RETE, NELLO SPAZIO DELLA SQUADRA “A”, FACENDO CADERE LA PALLA NEL CAMPO AVVERSO. IL 1° ARBITRO ASSEGNA IL PUNTO E IL SERVIZIO ALLA SQUADRA “B”. IL CAPITANO DELLA SQUADRA “A” È IN DISACCORDO CON LA DECISIONE DELL’ARBITRO SOSTENENDO CHE IL MURO NON PUÒ ESSERE INVADENTE OPPURE PUÒ SOLO INTERCETTARE IL SERVIZIO SOPRA IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE NEL PROPRIO SPAZIO. È CORRETTA LA DECISIONE DEL 1° ARBITRO?

Sì. Nel Sitting Volley è consentito murare il servizio avverso, anche nello spazio avversario.

4. UN GIOCATORE DELLA SQUADRA “A” ESEGUE IL SECONDO TOCCO DI SQUADRA VICINO ALLA RETE IN DIREZIONE DEL CAMPO OPPOSTO. SECONDO IL 1° ARBITRO, NESSUN GIOCATORE DELLA SQUADRA “A” PUÒ RAGGIUNGERE LA PALLA. IL MURO INVADENTE DELLA SQUADRA “B” INTERCETTA LA PALLA. QUALE DECISIONE DEVE ASSUMERE IL 1° ARBITRO?

Nonostante si tratti del secondo tocco di squadra, se la palla è indirizzata verso il campo avverso, questo deve essere considerato un colpo d’attacco. Se, in base alla valutazione dell’arbitro, nessun giocatore della squadra “A” può raggiungere la palla, il muro della squadra “B” è regolare.

5. UN GIOCATORE DIFENSORE DELLA SQUADRA “A” ATTACCA NELLA ZONA D’ATTACCO COLPENDO LA PALLA COMPLETAMENTE SOPRA IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. CONTEMPORANEAMENTE, IL LIBERO DELLA SQUADRA “B” TENTA DI MURARE. QUALE FALLO SI VERIFICA PER PRIMO?

Il colpo d’attacco del difensore diventa falloso solo nel momento in cui la palla attraversa completamente il piano verticale della rete o viene intercettata dal muro. Il tentativo di muro del Libero è un’azione compiuta prima del completamento del colpo d’attacco dell’avversario ed è quindi il primo fallo da sanzionare.

## **CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE “LIBERO”**

### **19 IL GIOCATORE “LIBERO”**

1. IL GIOCATORE LIBERO ESEGUE UN PASSAGGIO IN “PALLEGGIO” CON LE DITA RIVOLTE VERSO L’ALTO E LE NATICHE SULLA LINEA D’ATTACCO. LA PALLA VIENE ATTACCATO DAL GIOCATORE AVANTI COMPLETAMENTE SOPRA IL BORDO SUPERIORE DELLA RETE. QUALE FALLO È STATO COMMesso?

Un giocatore non può completare un attacco colpendo la palla completamente sopra il bordo superiore della rete, proveniente da un “palleggio” con le dita rivolte verso l’alto di un Libero che si trova nella propria zona d’attacco. La palla può essere attaccata liberamente se il Libero compie la stessa azione fuori dalla propria zona d’attacco.

## 19. IL GIOCATORE “LIBERO”

2. DURANTE UN'INTERRUZIONE, IL GIOCATORE N° 8, CHE HA GIOCATO IN POSTO 6, ESCE DAL CAMPO E VIENE RIMPIAZZATO DAL LIBERO. DOPO QUALCHE SECONDO L'ALLENATORE SI RENDE CONTO CHE ERA STATO UN RIMPIAZZO INVOLONTARIO E CHE IL GIOCATORE N° 8 DEVE RIMANERE IN CAMPO PER LA PROSSIMA AZIONE. IL LIBERO TORNA IN PANCHINA E IL GIOCATORE N° 8 RIENTRA IN CAMPO (QUESTO EVENTO NON È STATO ANCORA REGISTRATO SUL REFERTO). L'AZIONE È PERMESSA? I rimpiazzi del Libero sono illimitati ma ci deve essere un'azione completata tra due di essi. Nel caso specifico c'è stato un rimpiazzo irregolare da parte del giocatore n° 8 e del Libero, che però è stato corretto immediatamente senza essere stato registrato ancora sul referto; questo caso non può essere considerato come un rimpiazzo irregolare. Qualora la durata del secondo rimpiazzo sia troppo lunga, questo deve essere respinto con le conseguenze di una sostituzione irregolare.

## Indice analitico

### A

Allenatore.....	1, 2, 11
Antenne.....	7
Area di riscaldamento.....	2
Attacco.....	2, 4-10
– Attacco completato.....	9, 10
– Colpo d’attacco.....	5-7, 10
Azione di gioco.....	2, 3, 5, 7-9
– Azione di gioco completata.....	11
Azione difensiva.....	6

### C

CAMP3.....	1
Capitano della squadra.....	3, 10
Collegio arbitrale	
– 1° arbitro.....	1-6, 8-10
– 2° arbitro.....	3, 5-7, 9

### D

Dirigente accompagnatore.....	1
Disabile.....	1, 2
– VS1.....	1
– VS2, disabile minimale.....	1

### F

Fallo	
– Doppio fallo.....	3, 7
– Fallo d’attacco.....	9
– Fallo di muro.....	9
– Fallo di posizione.....	3, 4
– Fallo di servizio.....	3
– Fallo di sollevamento.....	3, 5-7
– Palla trattenuta.....	4, 9
FIPAV.....	1

### G

Giocatore	
– Avanti.....	4, 5, 10
– Difensore.....	4, 7, 9, 10

### I

Infortunio.....	2
Interruzioni.....	11

## INDICE ANALITICO

### L

Libero.....	1, 2, 10, 11
– Rimpiazzo.....	11
Linee del terreno di gioco	
– Linea centrale.....	3, 7
– Linea d’attacco.....	2, 9, 10
– Linea di fondo.....	2, 3, 6
– Linea laterale.....	3

### M

Muro.....	2, 4-10
– Muro effettivo.....	6
– Tentativo di muro.....	6, 10

### N

Natiche.....	2-7, 9, 10
--------------	------------

### P

Palla.....	3-10
Panchina.....	2, 11

### R

Referto.....	1, 11
– Riquadro “OSSERVAZIONI”.....	1
– Rete.....	2, 7-10
– Banda superiore.....	7, 8
– Bordo superiore della rete.....	5-10
– Parte inferiore della rete.....	7
– Piano verticale della rete.....	5, 7, 8, 10
Riscaldamento ufficiale.....	1, 2

### S

Sanzioni disciplinari	
– Condotta maleducata.....	8
– Scala delle sanzioni.....	8
Servizio.....	4, 8-10
– Colpo di servizio.....	2-4
– Giocatore al servizio.....	2, 3
Sostituzione irregolare.....	11
Spazio di gioco.....	2, 8, 10
Spazio di passaggio.....	9

### T

Tempo di riposo.....	2
Tocco	
– Primo tocco di squadra.....	9
– Secondo tocco di squadra.....	10

## INDICE ANALITICO

### W

World ParaVolley.....1

### Z

Zona d'attacco.....7, 9, 10

Zona di difesa.....6

Zona di servizio.....2, 3

Zona libera.....2