



## Campionati Italiani Beach Volley Regolamento

### 1. PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata alle società affiliate ed agli atleti sordi tesserati, in regola con le D.O.A. FSSI e con gli altri regolamenti federali.

Possono partecipare alla manifestazione tutti gli atleti italiani, in regola con il tesseramento per la società iscritta al Campionato di Beach Volley, che hanno anagraficamente compiuto il 14° anno di età, in possesso di regolare certificato di idoneità specifica.

Per gli atleti minorenni vi è l'obbligo del consenso di entrambi i genitori o di chi ne fa le veci.

Tutti gli atleti devono inoltre presentare la certificazione sportiva non agonistica.

La partecipazione di un tesserato di minore età ad attività agonistica senza la prevista autorizzazione di chi esercita la responsabilità genitoriale e la relativa esecutività da parte della FSSI, comporta la squalifica della gara, unitamente ad una sanzione amministrativa in misura che il Giudice Sportivo riterrà opportuno disporre. Il rilascio di quest'ultima autorizzazione è subordinato alla presentazione, a cura e spese della società che ne fa richiesta, della seguente documentazione:

- *certificato di idoneità specifica all'attività agonistica, rilasciato ai sensi del D.M. 15 febbraio 1982 del Ministero della Sanità;*
- *relazione di un medico, che attesti la raggiunta maturità psico-fisica del tesserato alla partecipazione a tale attività;*
- *certificato audiometrico attestante la perdita media di almeno 55db nell'orecchio migliore nelle frequenze base di 500, 1000 e 2000 Hz..*

La partecipazione di un tesserato di minore età ad attività agonistica senza la prevista autorizzazione di chi esercita la responsabilità genitoriale e la relativa esecutività da parte della FSSI, comporta la perdita della gara, unitamente ad una sanzione amministrativa nella misura che il Giudice Sportivo ritiene opportuno disporre. Alle società, è consentito tesserare in numero illimitato atleti Comunitari dietro versamento per ciascun tesserato di una Tassa di importo pari ad € 200,00 per i non residenti in Italia ed € 50,00 per quelli residenti in Italia (€ 15,00 per il Tesseramento Regionale + € 35,00 per il Tesseramento Nazionale).

È possibile tesserare anche atleti con Status di Rifugiato, purché in regola con le seguenti disposizioni:

- *certificato di idoneità specifica all'attività agonistica, rilasciato ai sensi del D.M. 15 febbraio 1982 del Ministero della Sanità;*
- *Certificato Audiometrico, Riflessometria e Timpanografia attestante la perdita media di almeno 55dB nell'orecchio migliore nelle frequenze base di 500, 1000 e 2000 Hz (solo per gli atleti che si tesserano con la FSSI per la prima volta da inviare a [tesseramento@fssi.it](mailto:tesseramento@fssi.it)) o in alternativa il Codice ICSD;*
- *Copia di un documento attestante lo Status di Rifugiato;*
- *Ricevuta del versamento della tassa prevista di importo pari a € 16,00, effettuando il pagamento con Carta di Credito, attraverso il Tesseramento On Line, della tassa prevista, per ciascun tesserato.*



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## 2. VERIFICA TESSERAMENTO ATLETI

E' compito della FSSI verificare la regolarità degli atleti partecipanti attraverso il modulo di partecipazione alla gara che dovrà essere inviato via mail all'Ufficio Tesseramento ([tesseramento@fssi.it](mailto:tesseramento@fssi.it)) almeno 7 giorni prima della gara.

## 3. ISCRIZIONE AI CAMPIONATI NAZIONALI

Le società interessate dovranno iscriversi nei termini stabiliti per ciascuna disciplina provvedendo direttamente dall'apposita sezione del Sistema Tesseramento Online.

La partecipazione degli atleti alle attività sportive, comporterà una tassa di iscrizione per ciascuna Società e per ciascuna attività che la Società intende praticare. L'importo di ogni specialità è specificato nel sistema Tesseramento Online FSSI (Sezione Iscrizione gare). Le iscrizioni dovranno pervenire via mail alla Società Organizzatrice, all'Ufficio Tesseramento ([tesseramento@fssi.it](mailto:tesseramento@fssi.it)) e al Direttore Tecnico di disciplina secondo le scadenze stabilite nel programma del Campionato.

## 4. DIVIETI

È severamente vietato l'uso di protesi acustiche di qualsiasi tipo durante le gare.

In caso di accertamento dell'uso delle protesi acustiche, oltre all'esclusione immediata dalla gara, l'atleta verrà squalificato e la Società punita con una sanzione amministrativa come stabilito dalle Tasse Nazionali.

## 5. ASSISTENZA TECNICA IN GARA

- Arbitro FIPAV e/o altri enti sportivi riconosciuti dal CIP o dal CONI;
- Giuria Arbitrale (Direttore Tecnico, Direttore di gara).

Il sorteggio per gli abbinamenti degli incontri verrà effettuato dal direttore di gara FIPAV, almeno una settimana prima della gara. In caso di assenza di impossibilità, detto sorteggio sarà effettuato prima della gara dal Direttore Tecnico FSSI coadiuvato, se presente dal Giudice di Gara FIPAV.

## 6. ASSISTENZA MEDICA

È fatto obbligo per la società ospitante durante il Campionato Italiano della presenza sul campo di gara di Defibrillatore con Personale Abilitato BLSD o del Medico o dell'Autoambulanza, la quale dovrà essere obbligatoriamente presente nel caso in cui l'Ospedale di zona risulta ubicato ad una distanza superiore ai 10 Km dall'Impianto di svolgimento della gara.

In caso di assenza all'ora stabilita di inizio gara dell'Assistenza Sanitaria di cui sopra (Personale Abilitato BLSD e/o Medico e/o Ambulanza), ***l'Arbitro designato dovrà obbligatoriamente segnalare sul referto di gara la mancanza dell'Assistenza Sanitaria.***

***La mancanza dell'Assistenza Sanitaria comporterà per la società ospitante / organizzatrice una sanzione amministrativa (vedi Tasse Nazionali).***





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004  
Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## 7. PREMI

Saranno premiati con le medaglie FSSI i primi tre classificati di ogni disciplina.

## 8. RECLAMI

Trattandosi di manifestazione a rapido svolgimento, al fine di assicurare il regolare andamento della competizione sono fissate le seguenti modalità:

- a) le decisioni del Giudice Unico inerenti i risultati delle gare sono inappellabili;
- b) gli eventuali Reclami al Giudice Unico dovranno essere preannunciati per iscritto, in duplice copia, al Giudice della gara, entro 30 minuti dal termine della gara stessa;
- c) il Giudice designato provvederà a consegnare direttamente copia del preannuncio di Reclamo alla Società controparte;
- d) il reclamo con le relative motivazioni dovrà essere inoltrato a mezzo PEC al Giudice Sportivo ([organigiustizia@pec.fssi.it](mailto:organigiustizia@pec.fssi.it)). Le Società interessate di quest'ultime gare avranno la facoltà di prendere visione del reclamo presentato e le eventuali controdeduzioni dovranno essere proposte al medesimo Ufficio del Giudice Sportivo secondo le medesime modalità;
- e) La Tassa di reclamo al Giudice Sportivo è fissata in € 200,00, mentre l'eventuale ricorso avanti alla Commissione Federale d'Appello della FSSI, viene fissato in € 500,00; le Tasse di reclamo devono essere regolate prima dell'inizio del procedimento.
- f) i risultati delle gare ed i provvedimenti disciplinari irrogati dagli Organi di Giustizia, saranno pubblicati con Comunicato Ufficiale della FSSI;
- g) ai provvedimenti disciplinari, quando consentito dalle norme, è possibile proporre Appello alla Commissione Federale di Appello.

## 9. CONTROLLI ANTIDOPING

Sono possibili controlli Antidoping a sorpresa da parte della NADO Italia secondo quanto previsto dalle leggi e dai Regolamenti vigenti.

È compito della società organizzatrice predisporre quanto necessario (Sala Antidoping con annessi servizi igienici, bibite etc..) allo svolgimento degli eventuali controlli.

## 11. RICHIAMI REGOLAMENTARI

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa espresso richiamo allo Statuto, alle D.O.A. FSSI, ai Regolamenti FSSI e per quanto non contemplato al Regolamento Tecnico della FIPAV.



## Regolamento Tecnico

### CARATTERISTICHE DEL GIOCO

*Il Beach Volley è uno sport giocato da due squadre ciascuna composta da due giocatori su un campo di sabbia diviso da una rete.*

*La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (compreso il tocco di muro).*

*Nel Beach Volley 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. Il giocatore al servizio deve alternarsi ogni qualvolta ciò accade.*

### INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

#### Area di gioco

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

#### Dimensioni

Il terreno di gioco è un rettangolo di m 16 x 8, circondato da una zona libera larga almeno 2 metri in ogni parte. Lo spazio di gioco libero, è quello sopra l'area di gioco, e deve essere libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero sopra la superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri.

#### Superficie di gioco

1. La superficie deve essere composta da sabbia livellata, il più possibile piana ed uniforme, priva di pietrisco, conchiglie ed ogni altra cosa che possa rappresentare rischio di tagli o infortuni ai giocatori.
2. **Per le competizioni ufficiali, la sabbia deve avere una stratificazione e profondità di almeno 40 cm e composta di granelli finemente compatti.**
3. La superficie sabbiosa non deve costituire alcun pericolo di infortunio ai giocatori.
4. **Per le competizioni ufficiali, la sabbia deve essere filtrata e setacciata per renderla non grossolana e privarla di ogni particella pericolosa. Nel contempo, essa non dovrà essere così fine da divenire polverosa ed attaccarsi alla pelle.**
5. **Per le competizioni ufficiali è raccomandato un telone per ricoprire il campo centrale in caso di pioggia.**

#### Linee del terreno di gioco

1. Tutte le linee sono larghe 5 cm. Devono essere di un colore che contrasti in modo evidente con quello della sabbia.
2. **Linee del campo**

Due linee laterali e due di fondo campo delimitano il terreno di gioco. Non c'è linea centrale. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.

Le linee del campo devono essere delle fettucce di materiale resistente ed ogni punto di ancoraggio esposto deve essere costituito da materiale soffice e flessibile.





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Zone ed aree

Attorno al terreno di gioco ci sono solamente la zona di servizio e la zona libera.

La zona di servizio è un'area di 8 m. di larghezza oltre la linea di fondo campo, che si estende fino al termine della zona libera.

## Condizioni climatiche

Le condizioni climatiche non devono costituire un pericolo di infortunio per i giocatori.

## Illuminazione

Per le competizioni ufficiali giocate in notturna, l'illuminazione sull'area di gioco deve essere compresa fra 1000 e 1500 lux, misurata ad 1 metro dalla superficie di gioco.

## RETE E PALI

### Altezza della rete

La rete è posta verticalmente esattamente al centro del terreno di gioco, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m per gli uomini e di 2,24 m per le donne.

**Nota:** l'altezza della rete può variare a seconda del gruppo di età come di seguito illustrato:

#### Donne

2,24 m 2,12 m 2,00 m

#### Uomini

2,24 m 2,12 m 2,00 m

La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco con un'asta di misurazione. L'altezza della rete (sopra le due linee laterali) deve essere esattamente la stessa, e non superiore di oltre 2 cm di quella ufficiale.

## Struttura

La rete è lunga 8,5 metri e misura 1 m (+/- 3 cm) di larghezza quando è tesa e posta verticalmente sull'asse minore del terreno di gioco.

È composta di maglie quadrate di 10 cm di lato. Nella sua parte superiore e inferiore è cucita una doppia banda di tela larga 7-10 cm per tutta la sua lunghezza di colore preferibilmente blu scuro o altro colore brillante. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa.

All'interno della banda superiore, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore.

All'interno della banda inferiore passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali. È possibile apporre messaggi promozionali sulle bande orizzontali.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

Per le competizioni ufficiali, può essere usata una rete di 8,0 m, con maglie più piccole e con messaggi promozionali posizionati nella zona tra la fine della rete ed il palo, a condizione che la visibilità per giocatori e ufficiali di gara sia preservata. È possibile apporre messaggi promozionali anche nelle zone di cui sopra.

## Bande laterali

Due bande colorate di 5 cm di larghezza (la stessa larghezza delle linee perimetrali del campo di gioco) e lunghe 1 metro sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Sono considerate come facenti parte della rete.

È permesso apporre messaggi promozionali sulle bande.

## Antenne

Le antenne sono aste flessibili in fibra di vetro o materiale simile, di 1,80 m di lunghezza e di 10 mm di diametro.

Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.

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

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

## Pali

1. I pali che sorreggono la rete devono essere alti 2,55 metri preferibilmente regolabili. Sono posti ad uguale distanza di  $0,7 \div 1,00$  metri oltre ciascuna linea laterale.

**Nelle competizioni ufficiali, i pali sono posizionati ad 1 metro dalle linee laterali.**

2. Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi.

Non devono costituire causa di pericolo o di impedimenti e devono essere ricoperti di imbottitura.

## PALLONI

### Caratteristiche

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico che non assorba umidità e che sia utilizzabile anche sotto la pioggia.

Il pallone deve avere al suo interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.

L'approvazione del materiale sintetico da cui è costituito è: Colore: chiaro e uniforme o una combinazione di colori. Circonferenza:  $66 \div 68$  cm. Peso:  $260 \div 280$  grammi.

Pressione interna: da  $0,175$  a  $0,225 \text{ kg/cm}^2$  ( $171$  a  $221$  mbar o hPa).





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Uniformità dei palloni

Tutti i palloni utilizzati durante una gara devono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

Le competizioni ufficiali devono essere giocate con palloni omologati, tranne in caso di deroga della federazione stessa.

## Sistema dei palloni

Per le competizioni ufficiali devono essere impiegati 2 palloni per ogni campo.

## PARTECIPANTI

### Composizione della squadra

1. Una squadra si compone esclusivamente di 2 giocatori.
2. Soltanto i due giocatori registrati a referto possono prendere parte alla gara.
3. Uno dei due giocatori della squadra è il capitano e deve essere indicato nel referto.
4. **Per le competizioni ufficiali non è prevista la presenza dell'allenatore come pure ricevere indicazioni dall'esterno durante la gara.**

### Posizione delle squadre

L'area riservata alle squadre (incluse 2 sedie per ciascuna squadra) deve essere a 2 m della linea laterale del campo.

### Equipaggiamento

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di un pantaloncino o di un costume da bagno. Una canotta o un top è opzionale se non diversamente specificato nella indizione del torneo. I giocatori possono indossare un cappello/copricapo.

1. Nelle competizioni ufficiali, i giocatori della stessa squadra devono indossare uniformi dello stesso colore e fattura, come da regolamento del Torneo. Le uniformi dei giocatori devono essere pulite.
2. I giocatori devono giocare a piedi nudi eccetto se autorizzati dal 1° arbitro.
3. Le canotte dei giocatori (o i pantaloncini se sono autorizzati a giocare senza maglietta) devono essere numerate con 1 e 2.
1. Il numero deve essere posto sul petto (o sul davanti del pantaloncino).
2. Il numero deve essere di colore contrastante con quello della canotta e deve avere un'altezza minima di 10 cm. Il materiale con cui viene formato il numero deve avere una larghezza di almeno 1,5 cm.

### Cambi di equipaggiamento

Se entrambe le squadre si presentano alla gara con canotte/magliette/top dello stesso colore, un sorteggio determinerà quale squadra deve cambiare colore.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

1. a giocare con calzini e/o scarpe;
2. a cambiare le uniformi umide tra un set e l'altro a condizione che le nuove rispettino la regolamentazione del torneo.

*Nelle manifestazioni ufficiali, le squadre possono essere dirette da un allenatore/maestro di Beach Volley.*

## IL GIOCO

Se richiesto da un giocatore, il 1° Arbitro può autorizzarlo/la a giocare con una sotto maglia e/o con i pantaloni della tuta (tipo "calzamaglia").

## Oggetti vietati

1. È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o creare un vantaggio al giocatore.
2. I giocatori possono portare occhiali o lenti a loro rischio.
3. Bendaggi compressivi e imbottiture (attrezzature imbottite di protezione dagli infortuni) possono essere indossati per protezione o supporto. **Per le competizioni, tali attrezzature o sotto maglie visibili, devono essere dello stesso colore della divisa.**

## Responsabili della squadra

Il capitano della squadra è responsabile della condotta e della disciplina della propria squadra.

## Capitano

1. PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra:
  - a) firma il referto di gara;
  - b) rappresenta la sua squadra al sorteggio.
2. Durante la gara, solo il capitano è autorizzato a parlare con gli arbitri quando la palla non è in gioco, nei 3 seguenti casi:
  1. per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco; se la spiegazione non lo soddisfa,
  2. per domandare l'autorizzazione: a) a cambiare la divisa o l'equipaggiamento; b) a verificare il numero del giocatore al servizio; c) a controllare la rete, i palloni, la superficie, ecc.; d) a riallineare le linee perimetrali del campo;
  3. per richiedere un *tempo di riposo*. **Nota:** i giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri a lasciare l'area di gioco.

## AL TERMINE DELLA GARA:

1. entrambi i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari. Il Capitano firma il referto a ratifica del risultato.





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)



## FORMULA DI GIOCO

### Acquisire un punto

Una squadra conquista un punto:

1. quando la palla cade a terra nel campo opposto;
2. quando la squadra avversaria commette un fallo;
3. quando la squadra avversaria riceve una penalizzazione.

### Fallo

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

1. se due o più falli sono commessi in momenti successivi, solo il primo di essi è sanzionato;
2. se due o più falli sono stati commessi contemporaneamente da giocatori avversari, l'arbitro sanziona un DOPPIO FALLO, e si fa rigiocare l'azione.

### Azione di gioco e azione di gioco completata

Una **azione di gioco** è la sequenza di **scambi** dal momento del colpo di servizio da parte del battitore fino a quando la palla non è fuori gioco. Una **azione completata** è la sequenza di **scambi** che hanno come risultato l'assegnazione di un punto.

Questo include:

- la penalizzazione;
  - la perdita del servizio per averlo eseguito dopo il tempo prestabilito.
1. Se la squadra al servizio vince l'azione di gioco, essa conquista un punto e continua a servire.
  2. Se la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

### Vincere un set

Un set (eccetto il 3° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 21 punti con uno scarto di almeno 2 punti. In caso di 20 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (22-20; 23-21; ecc.).

### Vincere la gara

1. La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica due set.
2. In caso di 1-1 pari, il 3° set decisivo è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Rinuncia e squadra incompleta

1. Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-2 per la gara e 0-21, 0-21 per ogni set.
2. Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco è dichiarata perdente per rinuncia.
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.

## STRUTTURA DEL GIOCO

### Il sorteggio

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

1. Il sorteggio è effettuato, quando previsto, alla presenza dei due capitani delle squadre.
2. Il vincente il sorteggio sceglie:
  - a) il diritto a servire o a ricevere il servizio, OPPURE
  - b) la parte del terreno di gioco. Il perdente sceglie la restante alternativa.
  - c) Nel secondo set chi ha perso il sorteggio nel primo set avrà la In caso di set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

### Riscaldamento ufficiale

Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 3 minuti insieme a rete, altrimenti 5 minuti.

### Formazione delle squadre

Entrambi i giocatori delle squadre devono sempre essere in gioco.

### Posizioni

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

Le posizioni dei giocatori sono libere. NON ci sono posizioni predeterminate sul campo.

### Fallo di posizione

NON ci sono falli di posizione.





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Ordine di servizio

1. L'ordine di servizio è mantenuto per tutta la durata del set (così come determinato dal capitano immediatamente dopo il sorteggio).
2. Quando la squadra in ricezione guadagna il diritto a servire, i suoi giocatori "ruotano" di una posizione.

## Fallo di rotazione

1. Si determina un *fallo di rotazione* quando non è rispettato l'ordine di servizio. La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio agli avversari.
2. Il segnapunti deve indicare correttamente l'ordine di servizio e correggere qualsiasi giocatore non corretto al servizio prima del fischio dell'arbitro.

## SITUAZIONI DI GIOCO

### Palla in gioco

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

### Palla fuori gioco

La palla è fuori gioco al momento del fallo che è indicato da uno degli arbitri; in assenza di fallo, al momento dell'indicazione.

### Palla "dentro"

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

### Palla "fuori"

La palla è "fuori" quando:

1. cade sul campo completamente fuori delle linee di delimitazione (senza toccarle);
2. tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, o una persona esterna al gioco;
3. tocca le antenne, i pali, i cavi o la stessa rete oltre le bande laterali;
4. attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente nello spazio esterno durante il servizio o durante il terzo tocco della squadra (ad eccezione della Regola 10.1.2);
5. attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

## Giocare la palla

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco

Tuttavia, la palla può essere recuperata oltre la zona libera.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Tocchi di squadra

Un tocco è qualsiasi contatto con la palla da parte di un giocatore in gioco. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi per rinviare la palla oltre la rete. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette fallo di *quattro tocchi*. Questi tocchi della squadra includono non solo tocchi intenzionali, ma anche contatti involontari con la palla.

## Tocchi consecutivi

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (fatta eccezione nella copertura di muro).

## Tocchi simultanei

Due giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

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

Se entrambi i giocatori cercano di giocare la palla ma uno solo di essi la tocca, si considera un solo tocco.

La collisione fra giocatori, non costituisce fallo.

2. Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla rimane in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la palla cade "fuori", è fallo della squadra schierata nel campo opposto.
3. Se due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando un contatto prolungato, il gioco continua.
4. Se la palla tocca l'antenna dopo un contatto simultaneo da parte di due giocatori avversari sopra la rete, l'azione va rigiocata.

## Tocco agevolato

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

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, interferenza con l'avversario, ecc.) può essere fermato o trattenuto dal compagno di squadra.

## Caratteristiche del tocco

1. La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.
2. La palla non può essere fermata o lanciata.
3. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.

## Contatti simultanei

La palla può toccare varie parti del corpo, a condizione che tali contatti siano simultanei.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Contatti consecutivi

Nel primo tocco di squadra, a condizione che non sia eseguito con le dita della mano (“palleggio”), sono permessi contatti consecutivi, purché questi ultimi avvengano nel corso di un’unica azione.

Durante il primo tocco di squadra, se questo è giocato con le dita delle mani (“palleggio”), la palla non può toccare dita/mani consecutivamente anche se i contatti avvengono all’interno di un’unica azione.

Tuttavia a muro, tocchi consecutivi possono essere eseguiti, da uno o più giocatori, a condizione che avvengano nel corso della stessa azione.

## Contatti prolungati

In azione di difesa su attacco forte, il contatto con la palla può essere esteso momentaneamente anche nel caso in cui vengano usate le dita delle mani (“palleggio”).

## Falli di tocco di palla

1. QUATTRO TOCCHI: una squadra colpisce la palla quattro volte prima di rinviarla.
2. TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature/oggetti per giocare la palla entro l’area di gioco.
3. PALLA TRATTENUTA: la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata
4. DOPPIO TOCCO: un giocatore colpisce la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo.

## PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

### Passaggio della palla oltre la rete

La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata come segue:

1. Inferiormente dal bordo superiore della rete;
2. lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
3. superiormente dal soffitto o struttura (se presente).

La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

- la palla, quando viene rinviata all’indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.
- La squadra avversaria non può ostacolare tale azione.
- La palla è “fuori” quando attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.
- Un giocatore, tuttavia, può entrare nel campo opposto per giocare la palla prima che essa attraversi lo spazio esterno alla zona di passaggio o prima che attraversi completamente il piano verticale della rete sotto di essa.





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

## Palla che tocca la rete

Nell'attraversare la rete, la palla può toccarla.

## Palla in rete

1. La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi alla squadra.
2. Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

## GIOCATORE A RETE

### Passaggio oltre la rete

1. Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca con il gioco dell'avversario, prima o durante l'ultimo colpo d'attacco.
2. Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

### Penetrazione nello spazio opposto, campo e/o zona libera

Un giocatore può entrare nello spazio opposto, campo e/o zona libera, a condizione che non interferisca con il gioco avversario.

### Contatto con la rete

1. Il contatto di un giocatore con la rete tra le antenne, durante l'azione di giocare la palla, è fallo.

L'azione di giocare la palla include (tra le altre) il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta sicura, che permetta di iniziare una nuova azione.

2. I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, inclusa la rete stessa, a condizione che non interferisca con il gioco.
3. 11.3.3 Se la palla inviata contro la rete, causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso, non è fallo.

### Falli del giocatore a rete

1. Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario.
2. Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio opposto sotto la rete.
3. Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro):
  - toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
  - usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;
  - avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
  - compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;
  - afferrando o trattenendo la rete.

Ogni giocatore nei pressi della palla quando viene giocata, e che tenta di giocarla, è considerato "nell'azione di giocare la palla", anche se effettivamente non la tocca. Tuttavia, toccare la rete all'esterno di un'antenna non

è da considerarsi fallo

## SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del previsto giocatore che si trova nella zona di servizio.

### Primo servizio del set

Il primo servizio del set è effettuato dalla squadra determinata per sorteggio.

### Ordine del servizio

1. I giocatori devono seguire l'ordine di servizio riportato nel referto.
2. Dopo il primo servizio del set, il giocatore al servizio è così determinato:
  1. quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
  2. quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a servire ed il giocatore che non aveva servito l'ultima volta, servirà.

### Autorizzazione al servizio

Il 1° arbitro autorizza il servizio, dopo aver controllato che entrambe le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla.

### Esecuzione del servizio

1. La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio dopo essere stata lanciata o lasciata dalla mano/i.
2. È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso scambiare la palla tra le mani.
3. Il giocatore al servizio può disporsi liberamente all'interno della zona di servizio. Nel momento in cui colpisce la palla o nello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Il suo piede non può andare sotto la linea di fondo.

Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo. Non è fallo se la linea si muove a causa dello spostamento della sabbia causato dal servizio.

4. Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro i 5 secondi successivi dall'indicazione di autorizzazione del 1° arbitro.
5. Il servizio effettuato prima dell'indicazione dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.
6. Se la palla lanciata o lasciata dal giocatore al servizio cade senza essere toccata il servizio è considerato effettuato.
7. Non è permesso un ulteriore tentativo di servizio.

### Velo

1. Il giocatore della squadra al servizio non deve impedire agli avversari, di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla, per mezzo di un velo individuale.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

2. Il giocatore della squadra al servizio effettua un velo se agita le braccia, salta o si muove lateralmente, durante l'esecuzione del servizio per coprire il giocatore al servizio e la traiettoria della palla.

## Falli durante il servizio

I seguenti falli causano un cambio del servizio. Il giocatore al servizio:

1. Non rispetta l'ordine di servizio;
2. non effettua correttamente il servizio.

## Falli di servizio dopo aver colpito la palla

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

1. tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa completamente il piano verticale della rete;
2. va "fuori";

## ATTACCO

### Caratteristiche dell'attacco

1. Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
2. Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa completamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.
3. Un giocatore può effettuare un attacco a qualsiasi altezza a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco.

### Falli di attacco

1. Un giocatore tocca la palla nello spazio di gioco avversario.
2. Un giocatore invia la palla "fuori".
3. Un giocatore completa un attacco con un tocco delle dita a mano aperta o se usa le punte delle dita, esse non sono rigide ed unite.
4. Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
5. Un giocatore completa un attacco utilizzando un palleggio con le dita a mani aperte, che ha una traiettoria non perpendicolare alla linea delle spalle. Eccezione quando effettua un tentativo di passaggio al suo compagno.

## MURO

### Murare

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. Al momento, del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.
2. **Tentativo di muro**





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

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

### 3. Muro effettivo

Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro.

### 4. Muro collettivo

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

## Tocco di muro

Tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione. Questi sono contati come unico tocco di squadra. Questi tocchi possono avvenire con qualsiasi parte del corpo.

## Murare nello spazio avverso

Nel murare, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a quando l'avversario non ha effettuato il colpo di attacco.

## Muro e tocchi di squadra

1. Il contatto della palla da parte del muro è conteggiato come un tocco di squadra. Pertanto, dopo il tocco di muro, la squadra ha diritto a soli due tocchi per rinviare la palla.
2. Il primo tocco dopo il muro può essere eseguito da qualsiasi giocatore, incluso quello che prima ha toccato la palla a muro.

## Murare il servizio

È vietato murare la palla del servizio avversario.

## Falli di muro

1. Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario.
2. Murare la palla nello spazio avverso al di fuori dell'antenna.
3. Un giocatore mura la palla proveniente dal servizio avversario.
4. Il muro invia la palla "fuori".

## INTERRUZIONI

Una interruzione è il tempo tra un'azione di gioco completata e l'indicazione del 1° arbitro che autorizza il servizio successivo.

Le uniche **interruzioni regolari di gioco** sono i Tempi di Riposo.



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico

F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)



## Numero di interruzioni regolamentari

Ogni squadra può richiedere al massimo un *tempo di riposo* per set.

## Sequenza delle interruzioni regolamentari

1. La richiesta di tempi di riposo di entrambe le squadre può susseguirsi nella stessa interruzione regolamentare.
2. Non sono previste sostituzioni.

## Richiesta di interruzioni regolamentari

Le interruzioni regolamentari possono essere richieste solo dal capitano.

## Tempi di riposo e tempi di riposo tecnici

1. Le richieste dei tempi di riposo devono essere fatte mostrando il corrispondente gesto ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. La durata dei tempi di riposo è di 30 secondi.
2. **Per le competizioni ufficiali, nei set 1 e 2, è prevista una ulteriore interruzione di 30 secondi, denominata “Tempo di Riposo Tecnico”, che viene automaticamente assegnata quando la somma dei punti ottenuti dalle due squadre è uguale a 21 punti.**
3. Nel set decisivo (3° set), non è previsto alcun *Tempo di Riposo Tecnico*; ogni squadra può richiedere solo un *tempo di riposo* della durata di 30 secondi.
4. Durante tutte le interruzioni regolamentari e negli intervalli tra i set, i giocatori devono recarsi nell'area a loro assegnata.

## Richieste improprie

Tra le altre, è improprio richiedere un *tempo di riposo*:

1. nel corso di una azione di gioco, al momento o dopo l'autorizzazione del servizio;
2. da parte di un componente della squadra non autorizzato;
3. dopo aver usufruito del *tempo di riposo* regolamentare.
4. Ogni richiesta impropria che non incide sul gioco o provoca ritardo sul gioco stesso, deve essere rigettata senza alcuna sanzione a meno che non abbia a ripetersi nel corso della stessa partita.
5. Ripetere una richiesta impropria nella stessa gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco.

## RITARDI DI GIOCO

### Tipi di ritardo

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

1. prolungare il *tempo di riposo*, dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
2. ripetere una richiesta impropria;



3. ritardare la ripresa del gioco (12 secondi deve essere il tempo massimo che può intercorrere, in normali condizioni di gioco, tra la fine di uno scambio ed il fischio per il servizio successivo);
4. ritardare il gioco da parte di un componente della squadra.

## Sanzioni per i ritardi

Le sanzioni di “Avvertimento per ritardo” e di “Penalizzazione per ritardo” sono riferite alla squadra.

1. Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara.
2. Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
3. Il primo ritardo nella gara, da parte di un componente della squadra, è sanzionato con un “AVVERTIMENTO PER RITARDO”.
4. Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, da parte di un componente la squadra nella stessa gara, costituiscono fallo e sono sanzionati con una “PENALIZZAZIONE PER RITARDO”: un punto e servizio alla squadra avversaria.
5. Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

## INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

### Infortunio/malattia

1. Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere l'ingresso in campo dell'assistenza sanitaria.

Lo scambio verrà poi rigiocato.

2. Ad un giocatore infortunato/malato è concesso un tempo di recupero massimo di 5 minuti una sola volta nel corso della gara. L'arbitro deve autorizzare l'ingresso in campo dello staff sanitario accreditato per assistere il giocatore. Solo il 1° arbitro può autorizzare il giocatore a lasciare l'area di gioco senza alcuna sanzione. Quando il trattamento medico è concluso o non è possibile alcun trattamento medico, il gioco deve riprendere. Il 2° arbitro fischierà o indicherà e chiederà al giocatore di riprendere il gioco. In quel momento, solo il giocatore può giudicare se è in grado di riprendere il gioco.

Se il giocatore non recupera o non ritorna in campo alla fine del tempo di recupero, la sua squadra è dichiarata incompleta.

In casi estremi il medico della competizione può opporsi al ritorno in campo del giocatore infortunato.

**Nota:** il tempo di recupero inizia quando il personale sanitario accreditato della competizione arriva sul terreno per prestare la sua assistenza al giocatore. Nel caso in cui il personale sanitario non sia disponibile, o nel caso in cui il giocatore scelga di essere curato dal proprio personale sanitario, il *tempo di recupero* inizia da quando l'arbitro l'ha autorizzato.

### Interferenze esterne

Se durante il gioco si verifica una interferenza esterna, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

### Interruzioni prolungate





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

1. Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il 1° arbitro, il supervisore e l'organizzatore, se presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.
2. Nel caso di una o più interruzioni la cui durata non superi le 4 ore in totale, la gara viene ripresa con il punteggio acquisito al momento dell'interruzione, sia che si continui sullo stesso campo, sia che si riprenda su un altro.
3. Nel caso in cui le interruzioni eccedano le 4 ore, la gara sarà rigiocata.

## INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

### Intervalli

Un intervallo è il tempo che intercorre tra i set. Tutti gli intervalli durano 1 minuto.

Durante questo tempo, si procede al cambio dei campi (se necessario) ed alla registrazione sul referto dell'ordine di servizio delle squadre.

Durante l'intervallo prima del set decisivo, gli arbitri effettuano un nuovo sorteggio in ottemperanza del Regolamento.

### Cambio dei campi

1. Le squadre cambiano i campi ogni 7 punti (1° e 2° set), ed ogni 5 punti (3° set) giocati.
2. Durante il cambio dei campi le squadre devono cambiare campo immediatamente senza ritardo.

Se il cambio dei campi non viene effettuato al momento regolamentare, sarà effettuato non appena ci si accorgerà dell'errore.

Il punteggio maturato al momento del cambio dei campi rimarrà inalterato.

## REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

### Condotta sportiva

1. I partecipanti devono conoscere le "Regole Ufficiali del Beach Volley" e rispettarle.
2. I partecipanti devono accettare le decisioni degli arbitri con sportività, senza discutere.

In caso di dubbio, può essere richiesta spiegazione solo attraverso il capitano.

3. I partecipanti devono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire falli commessi dalla propria squadra.

### Fair play

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 ufficiali di gara, gli avversari, il proprio compagno di squadra e gli spettatori.
2. È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara.

## CONDOTTA SCORRETTA E SANZIONI

### Lieve condotta scorretta



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

Le lievi condotte scorrette non sono soggette a sanzioni. È compito del 1° arbitro prevenire il livello di condotta sanzionabile.

Questo avviene in due fasi:

**Fase 1** assegnando un avvertimento verbale attraverso il capitano.

**Fase 2** mediante l'utilizzo del CARTELLINO GIALLO, assegnato ad un componente della squadra. Questo avvertimento ufficiale, non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la squadra) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. Viene registrato nel referto, ma non ha conseguenze immediate.

## Condotta scorretta da sanzionare

La condotta scorretta da parte di un componente della squadra nei confronti degli ufficiali di gara, avversari, proprio compagno di squadra o spettatori, è classificata in tre categorie in relazione alla gravità dei fatti.

1. Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.
2. Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatorie, compreso qualsiasi atto che esprima disprezzo.
3. Aggressione: effettivo attacco fisico o **comportamento aggressivo o minaccioso**.

## Scala delle sanzioni

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del 1° arbitro, le sanzioni che vengono assegnate e trascritte nel referto sono: **Penalizzazione, Espulsione o Squalifica**.

### Penalizzazione

Per comportamento maleducato o singola ripetizione di un comportamento maleducato nello stesso set da parte dello stesso giocatore. Nelle prime due occasioni, la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria. Una terza condotta maleducata nello stesso set, è sanzionata con l'espulsione. Le sanzioni per comportamento maleducato possono, tuttavia, essere assegnate allo stesso giocatore in eventuali successivi set.

### Espulsione

La prima condotta offensiva è sanzionata con l'espulsione. Il giocatore che viene sanzionato deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per il set.

### Squalifica

Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato/a con la squalifica. Il giocatore deve lasciare l'area di gioco e la sua squadra è dichiarata incompleta per la gara.

La CONDOTTA SCORRETTA è sanzionata come indicato nella scala delle sanzioni.

## Condotta scorretta prima e tra i set



# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

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

## Sintesi della condotta scorretta e sue sanzioni

**Avvertimento:** nessuna sanzione — Fase 1: Avvertimento verbale Fase 2: Cartellino giallo

**Penalizzazione:** sanzione — Cartellino rosso

**Espulsione:** sanzione — Cartellino rosso e giallo insieme

**Squalifica:** sanzione — Cartellino rosso e giallo separatamente

## 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 di servizio e la zona libera.

### 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.

### Fallo

- a) Un'azione di gioco contraria alle regole





# Federazione Sport Sordi Italia

Federazione riconosciuta dal Comitato Italiano Paralimpico



F.S.S.I. – Piazzale degli Archivi 41 - 00144 Roma - C.F. 97388210581 – P.I. 10464691004

Tel. 06 83559002 [www.fssi.it](http://www.fssi.it)

- b) Una violazione delle regole differente da un'azione di gioco.

## Tempo di riposo tecnico

Questo speciale *tempo di riposo* obbligatorio, in aggiunta ai tempi di riposo richiesti, permette la promozione del beach volley, l'analisi del gioco e la pubblicità. I tempi di riposo tecnici sono obbligatori nelle competizioni ufficiali.

## Rally point

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

## Intervallo

Il tempo tra i set. Il cambio dei campi non è da considerarsi un intervallo.

## 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.

