



FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO
Comitato Regionale Friuli Venezia Giulia
CQR – Settore Tecnico Arbitri Osservatori

LE NUOVE REGOLE DI GIOCO 2009-2012

Questo comunicato ha lo scopo di informare dettagliatamente il pubblico degli sportivi che assiste alle gare, affinché sia messo a conoscenza di tali variazioni, anche con qualche approfondimento.

Si riportano le modifiche essenziali (in grassetto la parte nuova o modificata):

GIOCO DELLA PALLA

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

CONSEGUENZA: E' stata già applicata lo scorso anno in tutti i campionati italiani. In passato, in tale situazione, si sanzionava un "doppio fallo" e l'azione era da rigiocare.

SOSTITUZIONE

La richiesta di sostituzione è l'ingresso del/dei giocatore/i sostituenti nella zona di sostituzione, pronti a giocare, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio per il servizio.

CONSEGUENZA: La richiesta di sostituzione di/dei giocatore/i non deve più essere fatta dall'allenatore mostrando il segnale ufficiale. E' l'atleta o gli/le atleti/e, che presentandosi nella "zona di sostituzione" esprime/mono palesemente la richiesta. Si possono usare le palette numerate (obbligatorie nella attività internazionale e nelle Serie A1 e A2) o no (consigliate negli altri campionati), affidandosi alla numerazione delle maglie indossate dagli/dalle atleti/e.

INVASIONE SOTTO RETE

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 degli avversari.

CONSEGUENZA: Rimane inalterato il fallo di invasione oltre la linea centrale del/dei piede/i che la superano completamente. Mentre non è fallo con qualsiasi parte del corpo, se non interferisce con gli avversari.

CONTATTO CON LA RETE

Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, a condizione che non interferisca con il gioco.

I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, **compresa la rete, a condizione che non interferisca con il gioco.**

Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro):

- toccando la banda superiore della rete o l'antenna durante la sua azione di giocare la palla;
- usufruendo di un ingiusto vantaggio sull'avversario;
- facendo una azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.

CONSEGUENZA: Queste tre regole insieme affermano che, in principio, toccare accidentalmente la rete non costituisce fallo se il tocco non interferisce sul gioco che si sta svolgendo. Interferire significa:

- toccare la banda superiore della rete o l'antenna nel mentre l'atleta sta giocando la palla (prima e dopo del colpo sulla palla, oppure nell'atto di cercare di toccare la palla);
- avere un vantaggio dal tocco della rete, come ad esempio essa si abbassa mentre un compagno di squadra si appresta ad attaccare o mentre un avversario si appresta a giocare la palla ed è distratto dal movimento della rete, oppure tocca la rete e contemporaneamente un avversario che sta cercando di prendere parte all'azione di gioco;
- toccare volontariamente e non accidentalmente la rete

SECONDO ARBITRO

(Il 2° arbitro ha la responsabilità di sanzionare.....) **Il muro effettivo dei difensori o il tentativo di muro del Libero; o l'attacco falloso dei difensori o del Libero.**

CONSEGUENZA: La regola assegna al 2° arbitro il compito di sanzionare tali falli, ovviamente di competenza anche del 1° arbitro.

PENALIZZAZIONE CONTEMPORANEA ALLE DUE SQUADRE

Nel caso in cui il 1° arbitro assegni nello stesso tempo una penalizzazione (cartellino giallo) ad entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione.

In questo caso:

- 1. La squadra al servizio perde l'azione, punto alla squadra in ricezione;**
- 2. La squadra in ricezione ruota di una posizione. Quindi perde a sua volta l'azione, punto alla squadra originalmente al servizio;**
- 3. La squadra originalmente al servizio ruota di una posizione e deve servire con il giocatore di posizione 2 ruotato. I punti assegnati sono 1 – 1;**
- 4. Il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.**

Quindi una doppia penalizzazione a 24-25 non porta alla fine del set per 24-26, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione al punteggio di 25-26.

Se l'assegnazione delle due penalizzazioni non è contemporanea, si segue temporalmente l'evolversi degli eventi.

Ad esempio la squadra A riceve una penalizzazione che viene trascritta a referto, successivamente viene accordato un TO e la squadra B riceve a sua volta la penalizzazione. Evidentemente i punti assegnati sono 1-1, la squadra B aveva già ruotato, la squadra A dovrà ruotare per poi eseguire il servizio.