



Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPrensivo STATALE
"RITA LEVI MONTALCINI"

SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
Sede centrale: via XX Settembre, 22 – 03043 CASSINO (FR) Tel. 0776 21841
C.F. 90032280605 – Cod. Mecc. FRIC85400D - Codice univoco UFY5FV
www.iccassino2.edu.it fric85400d@istruzione.it fric85400d@pec.istruzione.it

Scuola Secondaria di I grado "G. Conte"

A.S. 2023/2024

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

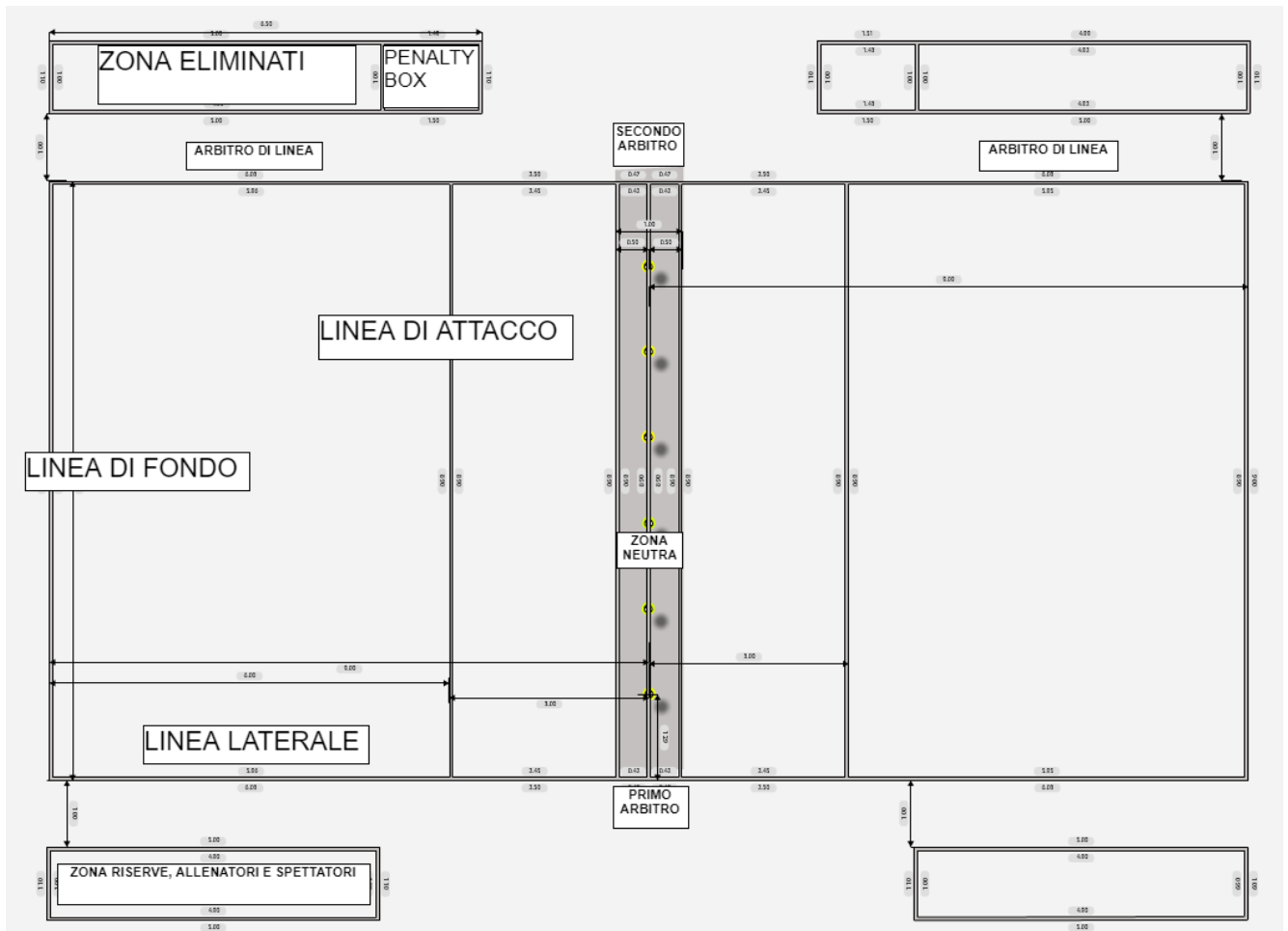
REGOLAMENTO TECNICO UFFICIALE



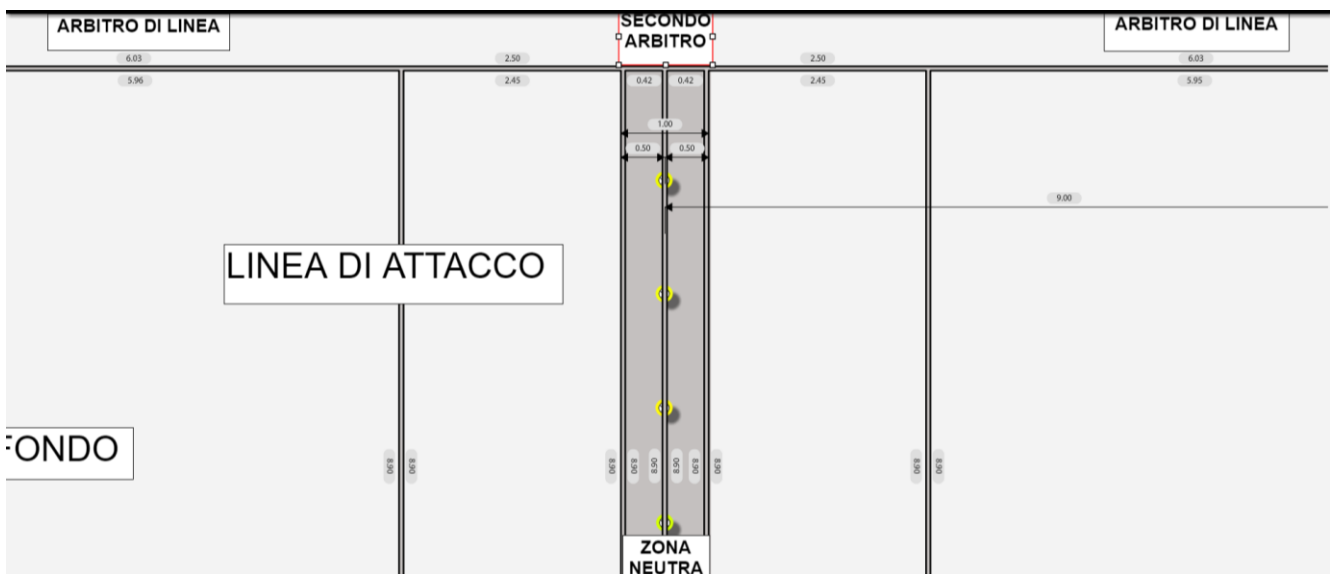
Sommario

L'AREA DI GIOCO	5
ATTREZZATURA	5
GIOCATORI, ALLENATORI E RISERVE	5
INFERIORITÀ NUMERICA	6
GIOCATORI ALLONTANATI (CARTELLINI) E TIPOLOGIE INFRAZIONI/SANZIONI	6
RETRIEVER	8
RECUPERO PALLONI DA PARTE DI ALTRI SOGGETTI	8
MATCH	8
SET	8
MATCH E SET PERSI A TAVOLINO	9
INIZIO DEL GIOCO	9
FALSA PARTENZA	10
ATTIVARE UN PALLONE	10
TIME OUT	11
GIOCATORI USCENTI	11
GIOCATORI RIENTRANTI	11
ATTACCO	12
TIRI NULLI	12
PALLONE INCASTRATO	12
PALLONE SCHIACCIATO	12
ELIMINAZIONI	12
PRESE AL VOLO	13
RESPINTE	14
DIVIETO DI PERDITA DI TEMPO	14
INFRAZIONE DI RIGA	15
ZONA NEUTRA	15
AZIONI SIMULTANEE	15
TIRO DI SACRIFICIO	15
TIRI ALLA TESTA	16
UFFICIALI DI GARA (ARBITRI): DIRITTI E DOVERI	16
RUOLI DEGLI ARBITRI	17

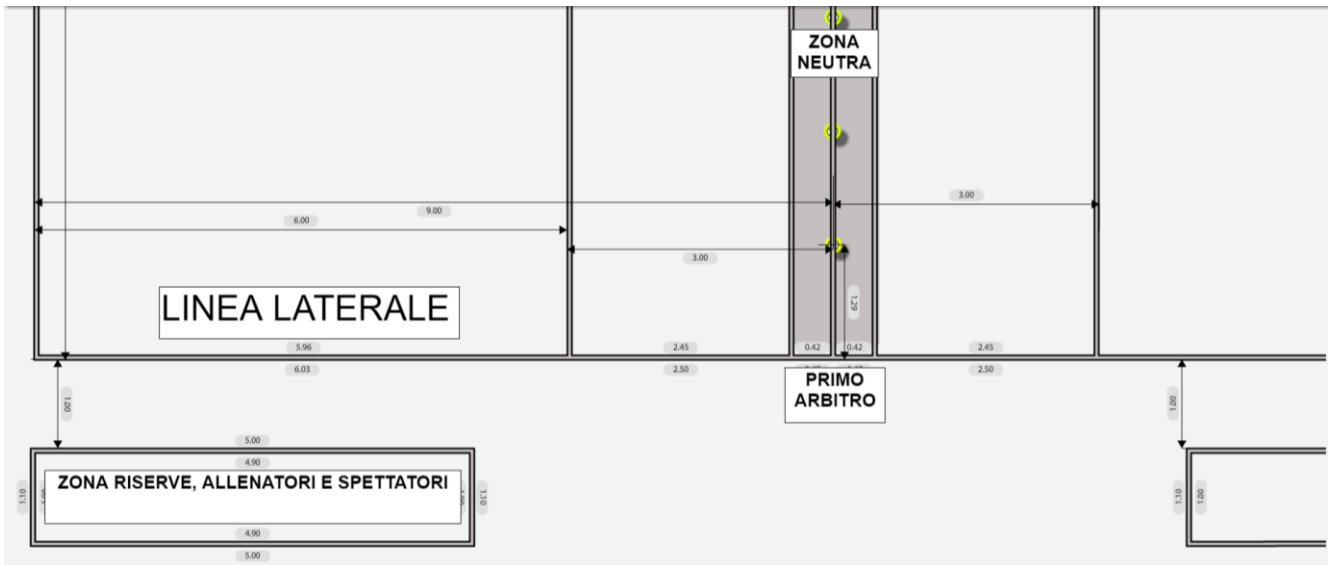
SCHEMA DEL CAMPO



ZONA NEUTRA, DEAD ZONE O ZONA MORTA



ZONA RISERVE, ALLENATORI, SPETTATORI



ZONA ELIMINATI E PENALTY BOX



L'AREA DI GIOCO

- A. Il campo misura 18 metri di lunghezza e 9 metri di larghezza.
- B. Linee perimetrali: tutte le linee sono larghe 5 cm e sono tracciate all'esterno delle dimensioni del campo da gioco. Esse devono essere di colore chiaro, che sia differente da quello del pavimento e di ogni altra linea presente. La linea centrale è indicata per tutta la larghezza del campo esattamente a metà tra le linee di fondo. Due linee laterali e due linee di fondo delimitano il terreno di gioco. Le linee d'attacco sono situate a 3 metri dalla linea centrale.
- C. Le linee perimetrali sono considerate esterne al campo di gioco: **si è eliminati anche solo toccandole (con qualsiasi parte del corpo o indumento) pur non oltrepassandole**.
- D. La zona neutra (o dead zone) misura 1 metro, con righe per tutta la larghezza poste a 0,5 metri di distanza dalla linea centrale (dal margine posteriore della linea di zona neutra al centro della linea centrale) da entrambe le parti del campo.
- E. Posizionamento dei palloni: Sei palloni sono posizionati nella zona neutra sulla linea centrale. I palloni vanno posizionati equidistanti tra loro, iniziando a circa 1,29 metri dai bordi interni delle linee laterali e a intervalli di 1,29 metri tra i palloni (quindi 1,29m, 2,58m, 3,87m, 5,16m, 6,45m, 7,74m).

ATTREZZATURA

- A. I palloni utilizzati nelle partite devono, a sola discrezione degli ufficiali di gara, essere idonei al gioco, con ottimo grip e antitrauma.
- B. Si consiglia di usare palloni con un diametro di 20 cm (circonferenza di 63 cm), peso: 230 g per le classi seconde e terze e 16 cm di diametro (circonferenza di 50.2 cm), peso: 210 g per le classi prime della Scuola Secondaria di I grado. La pressione di gonfiaggio è di 1.8-2 PSI.
- C. Le divise e l'attrezzatura protettiva sono considerate parte del giocatore. Un giocatore colpito su una parte qualsiasi della divisa o dell'attrezzatura protettiva è considerato eliminato. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare una divisa identica, ad eccezione dei retriever che indosseranno una divisa di un colore differente (o una casacca).
- D. Attrezzatura per il capo: fasce e caschetti protettivi sono gli unici esempi possibili di attrezzatura per il capo consentita. Cappellini, visiere e altri copricapi non sono ammessi. Sono ammessi occhiali protettivi assicurati con fascette e occhiali sportivi; non è ammesso giocare con normali occhiali da vista.
- E. Gioielli scoperti, se un ufficiale dovesse ritenerli pericolosi, dovranno essere rimossi e non potranno essere utilizzati in partita.
- F. Scarpe: devono essere indossate in ogni momento. Tutte le scarpe devono essere realizzate in tessuto, pelle o materiali simili, con una suola in gomma che non lasci segni.

GIOCATORI, ALLENATORI E RISERVE

GIOCATORI

- A. Le squadre sono composte da n.6 giocatori e, generalmente, un massimo di n.6 riserve per match. I singoli regolamenti di tornei ed eventi possono indicare limiti diversi.
- B. Le squadre miste devono includere giocatori di entrambi i generi in uguali proporzioni (n.3 maschi e n.3 femmine). Se una squadra mista ha meno di 6 giocatori, la proporzione deve essere di 3 di un genere e 2 dell'altro qualora ci siano 5 giocatori, oppure 2 giocatori per genere se ci sono 4 giocatori.
- C. I giocatori devono indossare la divisa e sulla distinta devono essere indicati i rispettivi nomi ed eventualmente i numeri di maglia. Non possono essere aggiunti giocatori una volta che il match è

iniziato. L'elenco dei giocatori diventa ufficiale dopo il controllo della distinta da parte dell'ufficiale di gara.

ALLENATORE

- A. L'allenatore è una persona responsabile per le azioni della squadra in campo e, assieme al capitano, rappresenta la squadra nelle comunicazioni con arbitri e avversari.
- B. Un giocatore può essere indicato come allenatore nel caso in cui l'allenatore non sia presente o il giocatore ricopra il ruolo di allenatore-giocatore.
- C. Gli allenatori non possono usare un linguaggio che abbia ripercussioni negative su giocatori, ufficiali di gara o spettatori.
- D. Un allenatore può rivolgersi unicamente ai membri della propria squadra, e agli ufficiali di gara in maniera pacifica.
- E. Un allenatore deve rimanere all'esterno del campo, nella zona preposta alle riserve. Non può entrare in campo senza l'autorizzazione di un ufficiale di gara.
- F. Gli allenatori sono soggetti a ogni regola di condotta.

RISERVE

- A. Le sostituzioni devono essere effettuate prima dell'inizio di un set. Non possono essere effettuate sostituzioni durante un set, ad esclusione dei casi di infortunio.
- B. Qualora un giocatore si dovesse infortunare, sarà sostituito dal primo giocatore disponibile nella Zona Eliminati. Quest'ultimo giocatore sarà sostituito da una riserva che prende subito posto in fondo alla Zona Eliminati. Nel caso in cui non ci fossero eliminati, una riserva può entrare subito in campo.
- C. In una squadra mista, il sostituto deve essere dello stesso genere e secondo l'ordine nella Zona Eliminati. Se non ci fossero altri giocatori dello stesso sesso, la squadra giocherà in inferiorità numerica.

INFERIORITÀ NUMERICA

- A. Nel corso di un match una squadra deve poter schierare **almeno n.4 giocatori** per iniziare un set (di cui 2 maschi e 2 femmine) + n.2 retriever.
- B. Se nel corso di una partita una squadra non si trova in condizione di iniziare un set non avendo giocatori a sufficienza (esempio 3 giocatori) la squadra verrà penalizzata di 2 punti (1 set) per ogni 20 secondi trascorsi. Se la squadra non è in grado di schierare almeno 4 giocatori, l'arbitro decreterà la fine del match a tavolino (20 a 0 per la squadra avversaria).

GIOCATORI ALLONTANATI (CARTELLINI) E TIPOLOGIE INFRAZIONI/SANZIONI

- A. Un giocatore ammonito (**cartellino giallo**) deve restare nella Penalty Box per 3 minuti di gioco effettivo. I 3 minuti possono collocarsi a cavallo dell'intervallo; in questo caso il tempo da scontare sarà messo in pausa durante l'intervallo (o un time out). Un giocatore o retriever viene **richiamato** (l'arbitro estrae un **cartellino blu**) alla prima infrazione da richiamo (si veda schema successivo). La successiva infrazione da richiamo decreterà il cartellino giallo (estrazione cartellino blu, seguita dal giallo). Una doppia infrazione da cartellino giallo **diretto** decreterà l'espulsione del giocatore (**cartellino rosso**). Questo caso si verifica soltanto in seguito a doppia infrazione da cartellino giallo diretto e non a seguito di ripetute infrazioni da richiamo (cartellino blu). Qualora un giocatore allontanato (cartellino rosso) sia trovato a prendere parte al gioco, la sua squadra perderà a tavolino. La casistica sui richiami e cartellini è esposta nei seguenti punti:

CARTELLINO BLU (RICHIAMI)

Giocatori

- 1 Eliminato, ma attende il richiamo del giudice per uscire.
- 2 Eliminato che non poggia il pallone a terra, ma lo passa indietro ai compagni.

Eliminati

- 3 Escono dalla zona eliminati.

Retriever

- 4 Tiene troppo tempo i palloni (generalmente un tempo superiore ai 5 secondi);
- 5 Entra nel campo da gioco;

Riserve/allenatore

- 5 Non restituiscono i palloni al retriever, ma direttamente nel campo.

CARTELLINO GIALLO DIRETTO

In questi casi la squadra dovrà giocare in inferiorità numerica fino al termine dei 3 minuti di penalità. Il giocatore sanzionato si posizionerà nella penalty box.

1. **Giocatori eliminati che scagliano con violenza o calciano** il pallone in loro possesso (il pallone va poggiato a terra e ci si reca velocemente nella zona eliminati con la mano sollevata sopra il capo);
2. Giocatori che lanciano o calciano palloni **a gioco fermo** (fischio dell'arbitro);
3. Giocatori **rientranti** che non rispettano l'ordine di uscita all'interno della zona eliminati;
4. Giocatori **uscenti** che ostacolano intenzionalmente palloni attivi (anche NON intenzionalmente, ma solo nel caso in cui un giocatore uscente non solleva la mano sopra la testa e viene colpito da un pallone);
5. Offese ai compagni di squadra o avversari;
6. **Retriever** che supera la linea di metà campo per recuperare palloni.
7. Chi effettua un **tiro di sacrificio** colpendo l'avversario e poi non ritorna velocemente all'interno del proprio campo.
8. **Lanciare intenzionalmente il pallone alla testa da distanza ravvicinata** (quando si sarebbe potuto colpire un'altra zona del corpo).

CARTELLINO ROSSO DIRETTO

1. Comportamento inaccettabile, aggressivo o offensivo oppure per condotta antisportiva, inaccettabile, o dovuta all'uso inaccettabile di bestemmie, linguaggio blasfemo o volgare.

RETRIEVER

A. I retriever sono persone designate al recupero dei palloni che escono dal campo. Ogni squadra deve avere obbligatoriamente n.2 retriever (in questo caso è indifferente il sesso). Durante il gioco non possono mai entrare in campo e devono indossare divise di colore differente dalla propria squadra. Possono recuperare palloni solo nella propria parte del campo rispetto alla linea di metà campo e rimetterli in gioco il più velocemente possibile (passandoli ai compagni o poggiandoli nella propria metà campo). In particolare, i passaggi dei palloni tra la linea di attacco e la zona neutra di propria competenza, renderà il pallone inattivo. Per cui, il giocatore che riceverà il pallone dovrà obbligatoriamente attivare il pallone (portandolo oppure passandolo ad un compagno dietro la linea di attacco) altrimenti **non potrà né attaccare né difendersi con quel pallone (se si dovesse difendere con una respinta o lanciare, verrà eliminato!**

NOTA: Soltanto nel recupero iniziale dei palloni ci si può SOLO difendere (respinte) con un pallone INATTIVO.

- B. Se all'inizio del match una squadra non ha numeri sufficienti per schierare **6 giocatori e 2 retriever**, **giocherà in inferiorità numerica** per raggiungere il numero di 2 retriever; questa situazione non deroga la regola sul numero minimo di giocatori in campo (4 giocatori).
- C. I retriever possono essere sostituiti tra un set e l'altro da qualsiasi giocatore (e quindi entrare in campo in qualità di giocatore oppure tra le riserve).

RECUPERO PALLONI DA PARTE DI ALTRI SOGGETTI

Il pubblico spettatore, gli allenatori, gli arbitri e le riserve NON possono passare direttamente in campo i palloni all'esterno del campo. Dovranno passarli obbligatoriamente ai retriever della propria squadra.

Gli unici a poter passare i palloni direttamente nel campo di propria competenza sono i giocatori presenti all'interno della zona eliminati purché non escano da tale zona e rimettendo in gioco i palloni dietro la linea di attacco.

MATCH

- A. Un match regolamentare consiste in due tempi della durata di 9 minuti, con un intervallo di 3 minuti. I singoli regolamenti di tornei ed eventi possono indicare durate differenti.
- B. I 9 minuti di ogni tempo sono minuti continuativi, senza pause o interruzioni nel cronometraggio (tranne nel caso del punto C).
- C. Gli ufficiali di gara possono sospendere il gioco e ordinare una pausa fermando il cronometro quando lo riterranno opportuno.
- D. Le squadre cambiano campo all'intervallo.
- E. La squadra di casa può scegliere il lato del campo in cui iniziare a giocare.

SET

- A. Un match consiste in un numero indeterminato di set.
- B. Un set inizia quando due squadre si posizionano dietro la linea di fondo per iniziare il gioco e giocano finché una squadra viene eliminata, o fino alla fine del set.
- C. Un set si disputa ad eliminazione con l'assegnazione di due (2) punti nel punteggio totale del match per ogni set vinto.
- D. La durata massima di ogni set è di 3 minuti di gioco continuo.
- E. Se alla fine di un set rimangono **meno di 90 secondi** prima della fine del primo tempo oppure prima della fine della partita, gli arbitri comunicheranno che si gioca un set finale da 90 secondi,

reimpostando il timer a quella durata. I timer delle penalità si fermano e ripartono quando ricominciano i 90 secondi.

- F. Se l'arbitro sancisce la fine di un set per il raggiungimento dei 3 minuti, si aggiudicherà il set la squadra con più giocatori in campo alla fine del set. Se le due squadre hanno lo stesso numero di giocatori in campo alla fine del set, si ottiene un pareggio e entrambe le squadre otterranno 1 (uno) punto nel punteggio totale del match.
- G. Quando una squadra viene eliminata, o scade il tempo, le squadre si dovranno riposizionare per il set successivo. Le squadre devono riposizionarsi immediatamente. Gli ufficiali di gara concedono alle squadre **20 secondi** per riposizionarsi.
- H. Per meglio distinguere le indicazioni di fine set, l'arbitro fischia in **maniera prolungata** per segnalare la fine del set; **due fischi** per fine primo tempo; **tre fischi** per fine partita.
- I. Dopo che tutti i set di una partita sono stati disputati, la somma dei punti di tutti i set determina la squadra vincitrice. La squadra con il punteggio totale più alto si aggiudica il match.
- J. Un match in pareggio si conclude in parità (un punto a testa) nelle fasi a gironi o nelle competizioni a calendario.
- K. **SET SUPPLEMENTARE** (fasi ad eliminazione diretta): in caso di match finito in pareggio, si stabilirà il vincitore disputando un set supplementare **dalla durata di 3 minuti**. La squadra con più giocatori in campo alla fine del set sarà la vincitrice. Se al termine del set supplementare entrambe le squadre rimangono con lo stesso numero di giocatori in campo, l'ufficiale di gioco che gestisce il cronometro urla "**Sudden Death**" e la prima squadra a eliminare un avversario si aggiudicherà il match.

MATCH E SET PERSI A TAVOLINO

MATCH

- A. Se, dopo che un ufficiale di gara ha sospeso il gioco, una delle squadre non riprende il gioco entro **due minuti** da quando l'ufficiale di gara ha dato il segnale per riprendere il gioco.
- B. Se non si adempie all'ordine di espulsione nei confronti di giocatori, dirigenti o allenatori.
- C. Se un giocatore espulso viene trovato a partecipare al gioco.
- D. Se una squadra non ha almeno 4 giocatori e 2 retriever.
- E. Un match perso comporterà la vittoria dell'altra squadra per 20-0.

SET

- A. Un set perso a tavolino si ha quando una squadra non si trova in campo per iniziare il primo set di un match all'orario stabilito.
- B. Un ufficiale di gara dichiarerà il primo set perso a tavolino e quindi concederà alla squadra che ha perso a tavolino un massimo di 3 minuti per essere pronti al secondo set.
- C. Se una squadra non si presenterà/non sarà pronta per iniziare il secondo set la squadra **perderà il match a tavolino**.
- D. Un set perso farà aggiudicare, nel punteggio totale della partita, 2 punti all'altra squadra.
- E. Se una squadra NON si schiera con un rapporto di genere (maschi e femmine) pari (squadra con 6 giocatori: 3:3, squadra con 5 giocatori: 3:2, squadra con 4 giocatori: 2:2). Alla squadra sarà concesso 1 minuto per ristabilire la parità di genere, mentre la squadra avversaria guadagnerà n.2 punti a tavolino.

INIZIO DEL GIOCO

- A. Il gioco inizia con tutti i giocatori posizionati dietro la linea di fondo della propria squadra. Poiché le righe sono considerate esterne al campo, è consentito ai giocatori tenere i piedi sulla riga di fondo, purché questa non venga oltrepassata toccando il campo.

- B. L'ufficiale di gara designato ad avviare la partita rivolgerà alle squadre le seguenti indicazioni:
1. **"In posizione"** per ordinare alle squadre di prendere posizione.
 2. **"Pronti"** per permettere alle squadre di mettersi in posizione di corsa.
 3. **Dopo una pausa di circa un secondo fischierà** per segnalare l'inizio del set.
- C. La corsa avviene all'inizio di ogni set.
- D. Al segnale dell'ufficiale di gara, entrambe le squadre corrono verso il centro del campo nel tentativo di recuperare i palloni.
- E. I giocatori che corrono per recuperare il pallone al centro non possono oltrepassare la prima linea della zona neutra con i piedi.
- F. Non vi è un limite di palloni che un singolo giocatore può recuperare.
- G. Non è consentito scivolare o tuffarsi di testa verso il centro del campo per recuperare i palloni sulla linea centrale, pena l'eliminazione del giocatore.
- H. Non è consentito alcun contatto intenzionale tra giocatori, pena l'eliminazione del giocatore o sanzioni maggiori. Contatti fisici non intenzionali durante la corsa non sono puniti.
- I. Se due giocatori hanno contemporaneamente il possesso di un pallone, entrambi possono tenerlo in mano cercando di ottenerne il possesso, purché non diano inizio a un contatto fisico intenzionale. Se un giocatore viene trascinato nella zona neutra dall'altro giocatore, il giocatore che tocca la zona neutra sarà eliminato.

FALSA PARTENZA

- A. Dopo il "Pronti" dell'arbitro, i giocatori devono rimanere fermi e non muoversi in avanti fino al fischio dell'arbitro, altrimenti commettono una falsa partenza.
- B. Nel caso in cui un giocatore anticipasse la partenza: se desiste autonomamente dalla corsa prima di raggiungere la linea di attacco, il gioco prosegue normalmente; se continua la corsa superando la linea di attacco, l'arbitro chiamerà falsa partenza.
- C. In caso di falsa partenza, l'arbitro fermerà il gioco facendo riposizionare le squadre dietro le linee di fondo campo. In caso di ulteriori false partenze della stessa squadra, i sei palloni saranno assegnati alla squadra avversaria. I palloni assegnati alla squadra avversaria sono giocabili (e quindi attivi) immediatamente a partire dall'inizio del gioco, non appena il giocatore che ne è in possesso entra in campo.

ATTIVARE UN PALLONE

- A. Dopo la corsa, qualsiasi pallone recuperato dalla zona neutra deve passare oltre la linea di attacco prima di poter essere considerato "giocabile" (attivato) ed essere quindi lanciato verso gli avversari.
- B. Un pallone che non ha oltrepassato la linea di attacco non può essere lanciato, ma si può usare come difesa. Se viene lanciato, non può eliminare avversari ma può essere preso al volo (l'avversario farà rientrare un proprio giocatore dalla zona eliminati). Il giocatore che tira il pallone senza averlo prima attivato, verrà eliminato.
- C. Una volta resi giocabili i propri palloni, una squadra può calpestare la zona neutra senza oltrepassarla. Invadere il campo avversario (aldilà della zona neutra) comporta l'eliminazione del giocatore.
- D. Una volta che il pallone oltrepassa la linea di attacco rimane giocabile fino alla fine del set (tranne quando il pallone esce dal campo e lo si fa rientrare tra la linea di attacco e centrale).
- E. Un pallone che non ha oltrepassato la linea di attacco è considerato un pallone non giocabile.

TIME OUT

- A. Ogni squadra ha a disposizione **un time out di 1 minuto**, da richiedere comunicandolo all'arbitro tra un set e l'altro. Durante il timeout saranno sospesi anche i timer delle penalità.
- B. Gli ufficiali di gara possono sospendere il gioco se a loro giudizio si è verificato un infortunio, se ne ravvisa il pericolo, o in altre condizioni che giustifichino tale azione; per assegnare delle sanzioni, placare proteste o sostituire attrezzatura difettosa. Il gioco riprenderà dal punto in cui era stato interrotto seguendo le istruzioni degli ufficiali di gara.

GIOCATORI USCENTI

- A. Un giocatore uscente è un giocatore che è stato eliminato e sta uscendo dal campo. Il giocatore uscente **deve sempre sollevare la mano sopra la testa**. Questo indica che il giocatore è eliminato e sta uscendo dal campo per dirigersi all'interno della zona eliminati. Nel caso in cui non alzi la mano e venga colpito da ulteriori palloni (mentre si dirige nella zona eliminati) verrà punito con un **cartellino giallo** (in quanto si ritiene che abbia ostacolato intenzionalmente palloni attivi). Tuttavia un pallone che colpisce un giocatore uscente con la mano alzata sopra la testa è ancora un pallone attivo e può eliminare altri giocatori o essere preso al volo.
- B. Giocatori colpiti che stanno tentando di prendere al volo il pallone che li ha colpiti ed è quindi rimbalzato non sono considerati giocatori uscenti. Le azioni intraprese verso questo giocatore si configurano così:
 - 1. Il giocatore può essere colpito da ulteriori tiri e dichiarato immediatamente eliminato.
 - 2. Le prese al volo successive effettuate dal giocatore **non sono valide**, a meno che prima non prenda al volo il pallone rimbalzato, salvandosi dall'eliminazione.
 - 3. Il giocatore non può fare nulla per eliminare un avversario finché non ha preso al volo il pallone rimbalzato. Ogni lancio effettuato dal giocatore tra il rimbalzo e la presa del pallone rimbalzato non è valido, ma potrà essere preso al volo.
- C. Se un giocatore eliminato è in possesso di un pallone, deve lasciare il pallone in campo nel posto in cui si trova, senza passarlo a un compagno; in particolare, **NON** è consentito passare il pallone all'indietro, a maggior ragione se il giocatore si trova nella Zona Neutra (pena un **cartellino blu**).
- D. Un giocatore uscente deve abbandonare il campo il prima possibile passando dalla linea laterale o di fondo più vicina. Quindi deve posizionarsi nella Zona Eliminati senza interferire con il gioco.
- E. Un giocatore uscente deve prendere posizione in fondo alla Zona Eliminati, dietro ogni compagno di squadra precedentemente eliminato.

GIOCATORI RIENTRANTI

- A. Un rientrante è un giocatore dichiarato eliminato, che sta aspettando di rientrare in gioco nella Zona Eliminati.
- B. Un giocatore eliminato, prima di poter rientrare in campo a seguito della presa al volo di un compagno, deve prima entrare (e immediatamente uscire) nella Zona Eliminati.
- C. Un giocatore rientrante è considerato in campo quando appoggia entrambi i piedi in campo.
 - 1. I giocatori devono rientrare in campo passando dalla **linea di fondo campo**.
 - 2. I giocatori possono essere eliminati quando hanno entrambi i piedi in campo.
 - 3. I giocatori possono compiere una presa al volo solo dopo aver appoggiato entrambi i piedi in campo.

- D. I giocatori nella Zona Eliminati rientrano in gioco nell'ordine in cui sono stati eliminati, secondo la regola "primo a uscire, primo a rientrare".
- E. Un giocatore che **rientra fuori ordine** viene sanzionato con un **cartellino giallo**, e deve immediatamente uscire dal campo. La squadra perde la possibilità di far rientrare un altro giocatore al suo posto.

ATTACCO

- A. I palloni possono essere solamente lanciati. Un lancio può essere eseguito con una o due mani, dall'alto, dal basso o lateralmente.
- B. **Calciare o schiacciare intenzionalmente** un pallone (durante il gioco) provocherà **l'eliminazione** del giocatore responsabile.
- C. Un giocatore non può lanciare o calciare palloni una volta che il gioco è stato fermato o dopo essere stato eliminato (**cartellino giallo**).
- D. Un lancio si considera effettuato quando il pallone lascia la mano del giocatore. Non si può eliminare un avversario toccandolo con il pallone in mano.

TIRI NULLI

- A. I giocatori non possono far rotolare il pallone alla squadra avversaria, pena l'eliminazione, salvo abbiano ricevuto tale indicazione da parte degli ufficiali di gara.
- B. In generale, consegnare palloni agli avversari in qualsiasi modo diverso da un lancio o una respinta è sempre considerato un tiro nullo, come ad esempio facendo cadere un pallone e lasciandolo finire nel campo avversario, oppure portando un pallone nella zona neutra e lasciandolo lì (salvo ciò avvenga in maniera non intenzionale).
- C. Convenzionalmente, si ritiene ANCHE un tiro nullo un lancio alto che il giocatore avversario non possa raggiungere senza saltare (**sono gli arbitri a stabilire se c'è stata volontarietà nell'eseguire un lancio alto da parte del giocatore che attacca**).
- D. Qualsiasi giocatore che compia un tiro nullo verrà direttamente eliminato, senza necessità di alcun avvertimento preventivo.
- E. Un tiro nullo può essere fischiato a qualsiasi giocatore, indipendentemente se la squadra sia in maggioranza o in minoranza di giocatori.

PALLONE INCASTRATO

Un pallone incastrato si ha quando si prende un pallone in volo bloccandolo contro un muro, il pavimento o altri oggetti che altrimenti renderebbero il pallone inattivo. Un pallone incastrato **NON** è una presa al volo valida, e il giocatore è considerato eliminato.

PALLONE SCHIACCIATO

Si ha un pallone schiacciato quando un pallone attivo colpisce un giocatore e il pavimento allo stesso tempo. Il giocatore non viene eliminato!

ELIMINAZIONI

- A. Un giocatore viene eliminato al momento del contatto. Anche se il pallone rimane attivo il giocatore non può compiere altre azioni, ad esclusione di salvarsi prendendo al volo il pallone che l'ha colpito.

- B. Un pallone rimane attivo dopo aver colpito un giocatore o un pallone, ed è quindi in grado di effettuare più eliminazioni, di giocatori della stessa squadra o di squadre diverse, tramite contatti o prese al volo successivi tra loro, fino a quando diventa inattivo (generalmente, toccando terra).
- C. I palloni rimangono attivi anche se **si scontrano in aria**: dopo il rimbalzo saranno considerati come attacchi-respinta da parte dei giocatori che avevano effettuato i tiri, anche se non avevano più i palloni in possesso quando si sono scontrati.
- D. Il pallone non è più attivo quando tocca il pavimento o il soffitto; persone, oggetti o superfici fuori dal campo; quando è in possesso di un giocatore eliminato. Il pallone non è ancora attivo quando non è transitato oltre la linea di attacco a seguito della corsa iniziale.

E. Un giocatore viene dichiarato eliminato quando:

1. Una parte qualsiasi del suo corpo (capelli inclusi) o della sua divisa o attrezzatura viene colpito da un pallone attivo.
2. Viene colpito da un pallone attivo che rimbalza su un altro giocatore o su un altro pallone, inclusi palloni respinti da avversari o compagni di squadra o palloni fermi a terra.
3. Un pallone che ha lanciato è preso al volo da un difendente.
4. Il giocatore tocca una linea di confine del campo o oltrepassa la zona neutra.
5. Il giocatore commette tiro nullo.
6. Un ufficiale di gara ritiene che il giocatore abbia violato una regola.
7. Il giocatore viene espulso dal gioco.

Un caso particolare (pallone pizzicato):

Pizzicare il pallone significa tenere in mano la copertura esterna del pallone tra pollice e dita.

Pizzicare il pallone quando si tira è irregolare, e qualsiasi giocatore o squadra trovato a pizzicare palloni **sarà eliminato**. Il ricorso reiterato a palle pizzicate può originare un cartellino giallo a discrezione degli ufficiali.

PRESE AL VOLO

A. Una presa al volo è considerata valida se rispetta le seguenti condizioni:

1. Il pallone è attivo (indipendentemente se si tratti di tiro diretto o di un pallone preso al volo a seguito di rimbalzo su altro giocatore o pallone) ed è preso al volo da un giocatore ancora in gioco, che ne detiene il controllo con almeno una mano.
2. Quando un giocatore salta per effettuare una presa al volo, la presa al volo è completata quando il giocatore detiene il controllo del pallone. Qualsiasi azione successiva, come essere colpito da un altro pallone o atterrare fuori dal campo risulterà in un'azione separata, avvenuta dopo la presa al volo.
3. Un pallone si considera "detenuto in controllo" quando è nel possesso e sotto il controllo di un giocatore con almeno una mano in contatto con il pallone (ad esempio, se si prende un pallone tra le ginocchia, bisogna tenere una mano sul pallone mentre lo si controlla*).

*** Sono gli ufficiali di gara a valutare se un pallone è detenuto in controllo.**

4. Un giocatore può completare una presa al volo anche avvalendosi del pallone che ha in mano.

B. È concesso saltare nel campo avversario per tentare di prendere al volo un pallone se l'azione non è ritenuta pericolosa da parte degli arbitri. La presa sarà valida, qualora si ritenga ci sia stato il controllo del pallone prima di uscire dal campo, ma il giocatore sarà successivamente eliminato dopo aver effettuato la presa. Quindi in questo caso, il giocatore che effettua la presa al volo nel

campo avversario (ma anche fuori dalle linee laterali o di fondo) sarà eliminato, ma eliminerà anche l'avversario che ha lanciato il pallone.

- C. Una presa al volo si considera valida anche se il tiro era irregolare, come ad esempio se il pallone non è ancora stato attivato a seguito della corsa. Un tiro irregolare NON può eliminare gli avversari, ma gli avversari possono prenderlo al volo o usarlo per un attacco o respinta.

RESPINTE

- A. Un giocatore può usare un pallone in suo possesso per respingere un pallone lanciato dall'altra squadra.
- B. I palloni respinti rimangono attivi; se dopo il rimbalzo colpiscono il giocatore che ha respinto o qualsiasi altro giocatore, questo viene eliminato o può prendere al volo il pallone respinto.
- C. Se nel respingere un tiro un giocatore dovesse perdere il controllo del pallone in suo possesso, il giocatore dovrà riprenderne il controllo prima che il pallone entri in contatto con altri oggetti o persone o pavimento, altrimenti sarà eliminato.
- D. Quando i giocatori usano un pallone per respingere un tiro, **le mani fino al polso** sono considerate parte del pallone, pertanto ogni contatto tra pallone lanciato e mano non causerà eliminazione.

DIVIETO DI PERDITA DI TEMPO

- A. L'atto di perdere tempo volontariamente è vietato.
- B. Quando una squadra ha, o può avere, il possesso della **maggioranza dei palloni (n.4)** sarà considerata la squadra a doversi muovere per attaccare gli avversari. Questo vale indipendentemente dal numero di giocatori in campo per ogni squadra.
- C. Si ritiene che una squadra possa avere il possesso di un pallone quando, pur non essendo in possesso di un giocatore, questo si trovi internamente al campo nella propria zona di competenza, oppure nella zona neutra qualora sia più vicino a un giocatore della squadra stessa rispetto che a un giocatore avversario. Si ritiene si possa avere possesso di un pallone collocato esternamente al campo qualora possa essere raggiungibile da un retriever ma ciò non venga fatto nei tempi congrui.
- D. Se a giudizio dell'ufficiale di gara, da parte della squadra con la maggioranza dei palloni non è stato intrapreso nessun attacco riconoscibile, o è stato intrapreso ma poi interrotto, **il primo arbitro chiama il "GIOCO"** stabilendo per quella squadra l'obbligo di tiro. L'uso strategico di un singolo pallone non va confuso con una perdita di tempo.
- E. Per praticità, si ritiene che gli arbitri debbano contare **mentalmente 5 secondi**, tempo entro il quale è consentito alle squadre avanzare per iniziare un attacco; se l'attacco non è stato intrapreso in quei 5 secondi, **l'arbitro chiamerà il "Gioco" contando i 5 secondi effettivi.**
- F. Se le squadre hanno tre palloni a testa l'obbligo di tiro non scatta per nessuna squadra. A rigor di logica, sarà la squadra in svantaggio a dover iniziare il gioco prima della scadenza del set. Se nessuna squadra inizia il gioco, l'arbitro fischierà soltanto alla fine dei 3 minuti di gioco del relativo set.
- G. A partire dal momento in cui l'ufficiale di gara chiama il "GIOCO", la squadra con la maggioranza dei palloni ha cinque secondi (contati dall'arbitro) per effettuare un attacco.
- H. Nel proprio attacco, la squadra a cui è stato chiamato il "GIOCO" può lanciare anche un solo pallone per far sì che l'arbitro interrompa il conteggio dei 5 secondi.
- I. Finché il primo arbitro non chiama il "GIOCO", la squadra non ha alcun obbligo di tiro né tantomeno l'obbligo di tirare un certo numero di palloni.
- J. Se nessun giocatore lancia entro i 5 secondi, tutti i giocatori che alla fine dei 5 secondi rimangono in possesso del pallone, e quelli che potrebbero avere il possesso del pallone ma hanno scelto di non averlo, saranno eliminati.

K. Se in campo vi sono due o un giocatori/e e ad esempio 5 o 6 palloni, l'arbitro chiamerà "GIOCO" soltanto dopo aver contato a mente 5 secondi. Da quel momento, ogni volta che un giocatore effettuerà un lancio l'arbitro smetterà di contare fino a 5.

INFRAZIONE DI RIGA

A. Un giocatore è considerato in campo se uno o due piedi toccano terra entro le linee del campo, senza che alcuna parte del proprio corpo **tocchi o oltrepassi** una linea di confine del campo.

B. Si prevede l'eliminazione quando:

1. Un giocatore tocca o oltrepassa una linea di confine del campo, ovvero: le linee di fondo, le linee laterali o le linee della zona neutra (nella metà del campo avversario).
2. Un giocatore esce dal campo per schivare un tiro.
3. Un giocatore esce o invade il campo avversario per effettuare una presa. Per lo slancio, un giocatore può finire fuori dal campo mentre effettua una presa. La presa sarà valida, qualora si ritenga ci sia stato il controllo del pallone **prima di uscire dal campo**, ma il giocatore sarà successivamente eliminato dopo aver effettuato la presa.

ZONA NEUTRA

A. La zona neutra è un'area della stessa larghezza del campo, divisa equamente a metà dalla linea centrale.

B. Un giocatore può tranquillamente entrare nella zona neutra ma non può oltrepassarla (toccando il campo avversario con una parte del corpo o della divisa) o verrà eliminato.

C. La zona neutra nella sua interezza può essere occupata da giocatori di entrambe le squadre.

D. I giocatori possono allungarsi oltre la zona neutra per recuperare un pallone nella metà campo avversaria.

E. Un giocatore colpito all'interno della zona neutra è eliminato.

AZIONI SIMULTANEE

Si hanno azioni simultanee quando due o più giocatori di squadre diverse **sono colpiti e/o prendono palloni al volo nello stesso momento**, in modo tale che gli ufficiali non possano stabilire quale azione si sia completata prima.

Si elencano le possibili situazioni simultanee:

A. Tutte le azioni si considerano compiute simultaneamente: ogni giocatore colpito viene eliminato e ogni presa al volo farà rientrare un giocatore.

B. Se un'azione simultanea causa l'eliminazione di tutti i giocatori, il set si conclude con un pareggio.

C. Una presa con eliminazione simultanea si ha quando un giocatore, nell'atto di prendere un pallone al volo, viene colpito da un altro pallone simultaneamente, in modo tale che gli ufficiali non possano stabilire quale azione si sia completata prima. **Chi ha lanciato il pallone preso al volo viene eliminato. Il giocatore che ha preso il pallone al volo ed è stato colpito viene eliminato.** Un giocatore della squadra che ha effettuato la presa al volo può rientrare in campo.

TIRO DI SACRIFICIO

Si tratta di un attacco in volo, in cui a un attaccante è concesso di saltare oltre la zona neutra per colpire un avversario.

- A. Il giocatore deve saltare staccando entro la linea della zona neutra nella metà campo avversaria, senza superare la linea.
- B. Il pallone deve lasciare la mano dell'attaccante prima che una qualsiasi parte del suo corpo tocchi il campo avversario.
- C. **Non può esserci contatto fisico** tra giocatori avversari. **Qualsiasi contatto fisico causa l'eliminazione del giocatore che inizia il contatto.**
- D. Se un attaccante elimina un avversario, l'attaccante rimane in gioco ma deve tornare **immediatamente** nella propria parte del campo. **Qualsiasi ritardo intenzionale** provocherà un **cartellino giallo** per il giocatore.
- E. Se l'attacco non va a segno, l'attaccante viene eliminato.
- F. L'attaccante rimane un bersaglio valido mentre è in volo.
- G. Una volta che un giocatore, effettuato il Tiro di sacrificio e eliminato un avversario, tocca terra, **non può compiere altre azioni finché non rientra interamente nella zona neutra**. Tuttavia può ugualmente essere eliminato. Ciò significa che un giocatore che compie un Tiro di sacrificio andato a segno può ancora essere eliminato venendo colpito, ma non può eliminare altri difendenti con tiri o prese al volo, che non produrranno alcun effetto.
- H. Se l'attaccante prende un pallone al volo mentre è in aria, la presa è valida ma il giocatore viene eliminato quando atterra dall'altro lato del campo, a meno che il suo tiro non causi l'eliminazione di un avversario. In quest'ultimo caso, chi ha effettuato la presa al volo potrebbe eliminare due avversari: chi ha colpito e l'avversario a cui preso il pallone al volo.
- I. L'attaccante non può recuperare palloni dal campo avversario se non è prima rientrato nella zona neutra.
- J. È concesso saltare con più palloni in proprio possesso. Perché il tiro di sacrificio sia ritenuto efficace è **sufficiente l'eliminazione di un avversario**. Tuttavia, è necessario che tutti i palloni siano lanciati configurando un tiro valido, altrimenti il giocatore sarà eliminato per tiro nullo.

TIRI ALLA TESTA

Un pallone che colpisce un giocatore in testa, o comunque al di sopra delle spalle, collo incluso. Nel corso di un'azione di gioco normale non comporta sanzioni: l'azione è regolare e il giocatore colpito è eliminato, salvo l'arbitro ritenga sia stato fatto in maniera violenta **vista la distanza ravvicinata** (essendo in grado di fare male a un avversario, quando potevano essere colpite altre parti del corpo). In quel caso, il giocatore verrà sanzionato con un **cartellino giallo**.

UFFICIALI DI GARA (ARBITRI): DIRITTI E DOVERI

- A. Gli ufficiali hanno la facoltà e il dovere di far rispettare ogni sezione del regolamento.
- B. Gli ufficiali possono ordinare a giocatori, capitani o manager di compiere o omettere qualsiasi azione necessaria a loro giudizio per far rispettare il regolamento.
- C. Un ufficiale può comminare sanzioni, squalificare o espellere giocatori, manager e allenatori in qualsiasi momento.
- D. Un ufficiale ha l'autorità per prendere decisioni su qualsiasi situazione di gioco che non sia specificamente disciplinata dal regolamento.
- E. Nessun ufficiale ha l'autorità per ignorare o mettere in dubbio le decisioni prese da altri ufficiali, nei limiti dei rispettivi compiti, come sancito dal regolamento.
- F. Un ufficiale può consultare altri ufficiali in qualsiasi momento. Per convenzione, in caso di dubbi non risolti, la decisione finale spetta al primo arbitro del match.
- G. Un ufficiale dovrà evitare di interferire con l'azione o con la traiettoria dei palloni per quanto possibile.

- H. Un pallone che rimbalzi su un ufficiale sarà considerato inattivo, come se avesse colpito un muro, il soffitto o il pavimento.
- I. L'onestà dei giocatori non sarà penalizzata e un ufficiale di gara può richiamare in campo un giocatore che avesse abbandonato il gioco credendo di essere eliminato. Ciò dipende unicamente dalla discrezione arbitrale.

RUOLI DEGLI ARBITRI

La squadra arbitrale è formata da un **primo** e un **secondo** arbitro.

1. Gli arbitri si posizionano uno di fronte all'altro in corrispondenza della linea centrale.
2. Il **primo arbitro** è responsabile del cronometraggio relativo ai 9 minuti totali, avviando il cronometro al fischio iniziale, interrompendolo solo in caso di time out deciso dagli arbitri. Deve fischiare la fine del tempo al raggiungimento dei 9 minuti. Dovrà inoltre segnalare lo scadere dei 3 minuti di penalità in caso di cartellino giallo. Resta l'unico responsabile della chiamata del "GIOCO" e del conteggio dei 5 secondi.
3. Il **secondo arbitro** è responsabile del cronometraggio relativo ai singoli set. Dovrà dare il via ad ogni set fischiando per dare inizio alla corsa, far partire il cronometro e fischiare la fine del set se si raggiungono i 3 minuti di gioco.
4. A parte questa distinzione di ruoli, primo e secondo arbitro hanno stessi compiti, stesse facoltà e stesse responsabilità, senza alcun ordine gerarchico.
5. Gli arbitri dovranno favorire lo svolgimento del gioco nella maniera più rapida possibile, riducendo al minimo le interruzioni.
6. È fondamentale la massima intesa e collaborazione per fermare il tempo contemporaneamente.