



Volantino informativo a cura della FIPAV – Settore Arbitrale

LE NUOVE REGOLE DI GIOCO 2009-2012

Lo sport della Pallavolo negli ultimi anni ha perseguito l'obiettivo "spettacolo sportivo", favorendo lo sviluppo di azioni di gioco più lunghe e spettacolari con vari attacchi e contrattacchi, adottando anche regole di gioco che evitino interventi regolamentari a spezzettare il gioco da godersi da parte degli attori delle gare e degli spettatori dei Palasport e delle TV.

Anche le nuove modifiche apportate dalla FIVB (Fédération Internationale de Volley Ball) perseguono questo importante obiettivo.

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**):

Regola 9 TOCCO DI PALLA

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

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

E' stata già applicata lo scorso anno in tutti i campionati italiani. Nelle stagioni precedenti in tale situazione si sanzionava un "doppio fallo" e l'azione era da rigiocare.

R. 15.10.3a 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.

E' stata applicata lo scorso anno nelle Serie A1 e A2. La richiesta di sostituzione di/dei giocatore/i non deve più essere fatta dall'allenatore utilizzando il segnalatore acustico-luminoso 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 indossare dagli/dalle atleti/e.

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

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

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

11.3 CONTATTO CON LA RETE

R.11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, **a condizione che non interferisca con il gioco.**

R.11.3.2 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.**

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

R.11.4.4 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,**
o
- **usufruendo di un ingiusto vantaggio sull'avversario, o**
- **facendo una azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.**

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:

1. toccare la banda superiore della rete o l'antenna nel mentre l'atleta sta giocando la palla (prima, al colpo sulla palla e dopo, oppure nell'atto di cercare di toccare la palla;
2. 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;
3. toccare volontariamente e non accidentalmente la rete

REGOLA 24 SECONDO ARBITRO

24.3 RESPONSABILITA'

R. 243.2.4 (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.

La regola assegna al 2° arbitro il compito di sanzionare tali falli, ovviamente di competenza anche del 1°, come era previsto in passato e modificato 4 anni fa.

