



Commissione Regionale Ufficiali Gara – CRUG

PROGETTO SMART REFEREE VOLLEY SCUOLA

Topics sulle Regole di gioco Interpretazione ed applicazione

Roma, 12 Febbraio 2024

By Stefano Cesare

SMART REFEREE: TOPICS

1. Composizione della squadra - Posizioni in campo
2. Preliminari – Controllo documenti
3. Il muro
4. Sviluppo del gioco nello spazio aereo sopra la rete
5. Sostituzioni ed interruzioni del gioco
6. Filosofia del tocco di costruzione
7. Attacco e muro di giocatori “difensori”
8. Il Libero -1° tocco di ricezione e/o difesa
9. Invasione a rete e penetrazione nello spazio avverso sotto la rete
10. Fair Play

Invasione a rete

11.3 CONTATTO CON LA RETE

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

N:B: L'azione di giocare la palla include (tra l'altro) il salto, il tocco di palla (o il suo tentativo) e la ricaduta.

Invasione a rete

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

11.4.4 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.

I giocatori nei pressi della palla quando viene giocata, o che tentano di giocarla, sono considerati nell'azione di giocare la palla, anche se effettivamente non la toccano.

Tuttavia, toccare la rete all'esterno di un'antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la Regola 9.1.3).

A) LINEA CENTRALE

- Mani
- Testa
- Spalla
- Gambe

PIEDI??????????

B) SPAZIO AEREO SOTTO LA RETE

- quando è fallo il contatto?
- la palla che viaggia verso il campo avversario può essere recuperata?
- Se SI, come e fino a quando?

A) DEFINIZIONE

Azione di uno o più giocatori nei pressi della rete per intercettare la palla proveniente da un attacco avversario avendo almeno una parte del corpo al di sopra del bordo superiore della rete

CASI PARTICOLARI:

- differenze nel caso in cui si muri senza saltare...
- difensore a muro che tocca la palla
- difensore a muro che non tocca la palla
- tentativo di muro
- muro con palla sotto la rete: salto, tolgo la mani ma la testa sopra le rete e la palla mi colpisce sul petto (che è sotto la rete): 1° tocco o muro?
- murare il servizio: si può? E si può attaccare sul servizio avversario?

Gioco aereo sopra la rete

- A) Palla sulla rete “fifty – fifty”: chi e come la può giocare?**
- B) Muro invadente (“tetto”): quando si può fare?**
- C) Attacco “invadente”.....: quando si può fare?**
- D) Palla completamente sul campo della squadra A: muro di B invade dopo bagher di A che manda la palla verso il campo di B**
- E) Palla completamente sul campo della squadra A: muro di B invade e tocca la palla contemporaneamente al martello di A**
- F) Palla completamente sul campo della squadra A: muro di B invade e tocca la palla dopo il martello di A**
- G) Ricezione “lunga” sulla rete: casistica palleggiatore (1° o 2° linea) con muro o attacco avversario**

Falli di MURO

14.6 FALLI DI MURO

F. 11.12

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima **del** ~~e contemporaneamente al~~ colpo d'attacco avversario.

14.3; F. 11.20

14.3 MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel muro, il giocatore può passare le mani e le 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 **prima** che un avversario **effettui** un colpo d'attacco.

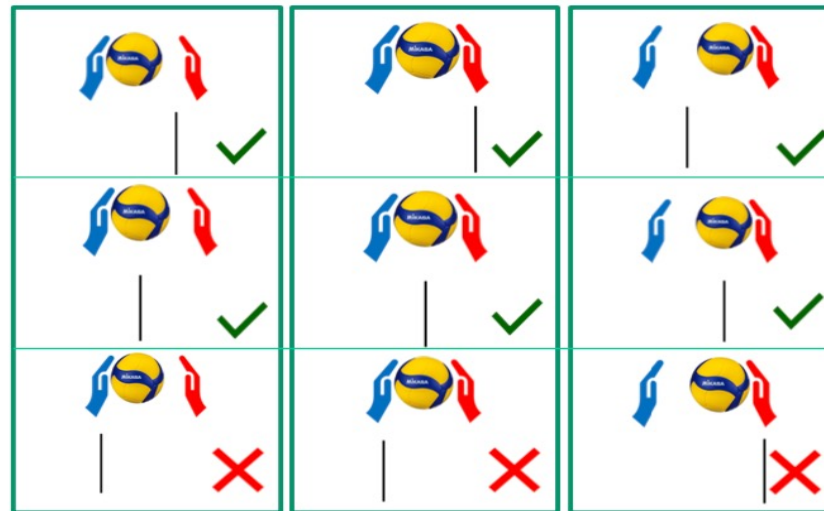
13.1.1



**Giocatore
attaccante**



**Giocatore
a muro**



- A) Recuperabile? SI o NO?
- B) Passaggio all'andata perchè sia recuperabile?
- C) Passaggio al ritorno perchè il recupero sia valido?
- D) Possibili interferenze
- E) Se nel tentativo di recupero salgo sulla panchina cosa succede?

9 **GIOCARE LA PALLA** 10.1.2

Ogni squadra deve giocare nella propria area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la propria zona libera e sopra al tavolo del segnapunti, per tutta la sua estensione.

9 **GIOCARE LA PALLA** 10.1.2

Ogni squadra deve giocare nella propria area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la propria zona libera e sopra al tavolo del segnapunti, per tutta la sua estensione.

Figura 5b: Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio

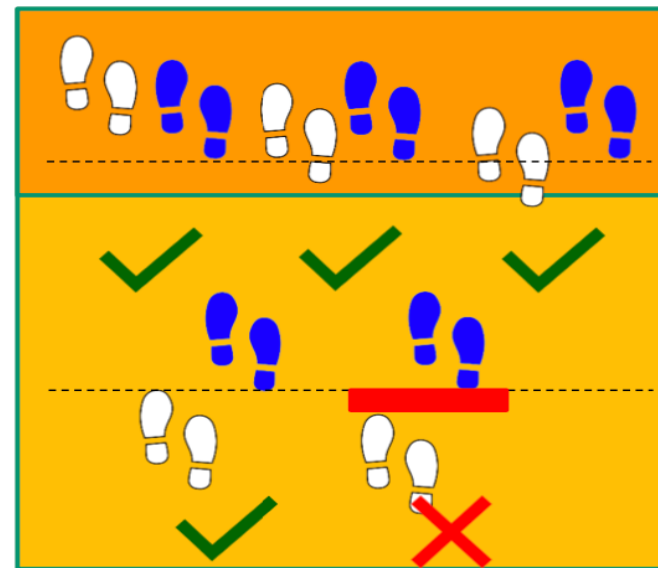
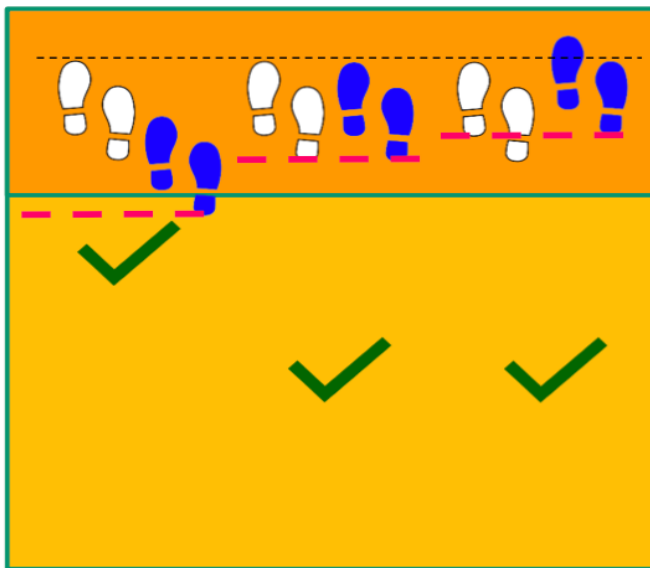
AVVERTIMENTI E SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA

CONDOTTA	OCCASIONE	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Fase 1	Qualsiasi partecipante	Non considerata come sanzione	Nessuno	Finalità preventiva, nessuna conseguenza
	Fase 2			GIALLO	
	Qualsiasi ripetizione		Penalizzazione	ROSSO	Perdita dell'azione
CONDOTTA MALEUCATA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Penalizzazione	ROSSO	Perdita dell'azione
	2° evento	Stesso partecipante	Espulsione	GIALLO + ROSSO insieme	Recarsi nel proprio spogliatoio per il set
	3° evento	Stesso partecipante	Squalifica	GIALLO + ROSSO separatamente	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Espulsione	GIALLO + ROSSO insieme	Recarsi nel proprio spogliatoio per il set
	2° evento	Stesso partecipante	Squalifica	GIALLO + ROSSO separatamente	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento	Qualsiasi partecipante	Squalifica	GIALLO + ROSSO separatamente	Recarsi nel proprio spogliatoio per la gara

7.4.3.1 ogni giocatore difensore deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più distante dalla linea centrale del piede più avanzato del corrispondente avanti;

1.3.3; F. 4a

Nuove RdG 2022-2024



 **Giocatore avanti**

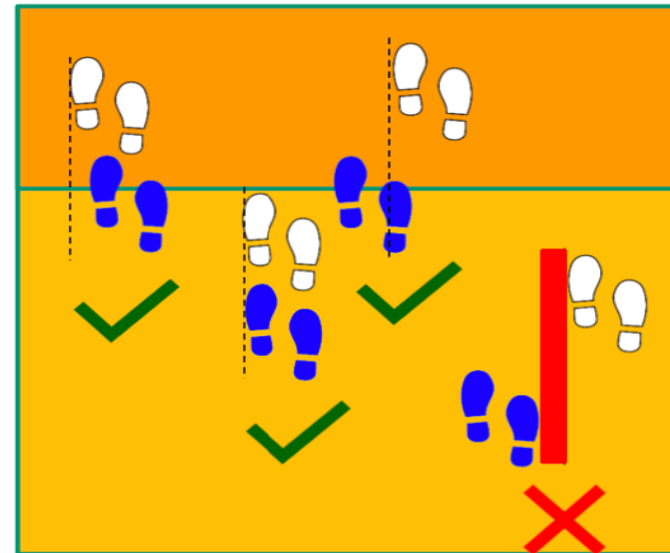
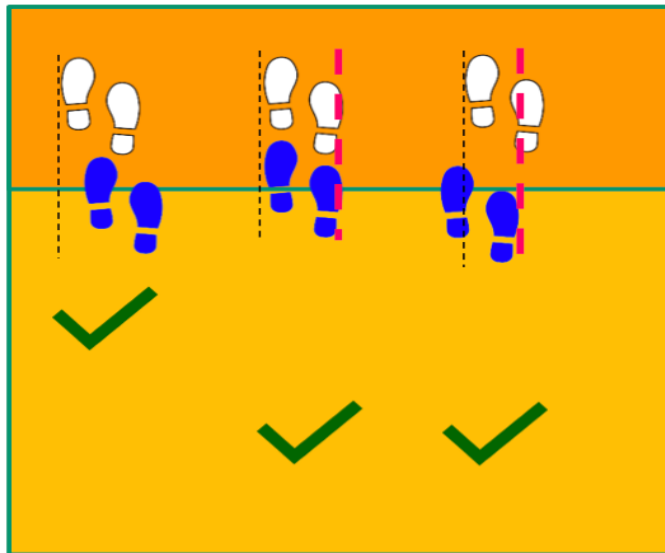
 **Giocatore difensore**

 **Giocatore avanti**

 **Giocatore difensore**

- 7.4.3.1 ogni giocatore difensore deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più distante dalla linea centrale del piede più avanzato del corrispondente avanti; 1.3.3; F. 4a
- 7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve essere alla stessa distanza o avere almeno una parte di un piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi più distanti dalla linea laterale destra (sinistra) degli altri giocatori della propria linea. 1.3.2; F. 4b

Nuove RdG 2022-2024



 **Giocatore di sinistra**
 **Giocatore di destra**

 **Giocatore di sinistra**
 **Giocatore di destra**



Filosofia tocco di costruzione



- A) Definizione di “doppia”**
- B) Definizione di “trattenuta”**
- C) Il rumore, la posizione, la rotazione della palla, etc...**
- D) Il palleggio del non palleggiatore...libero o centrale: il fallo in canna**
- E) Il palleggio “lungo”: da zona 1 a 4 o da 5 a 2**
- F) La tolleranza: gioco spettacolare - gioco veloce – la gran corsa – il coraggio di provarci**
- G) Il palleggio ad una mano**
- H) Parametro vero: il metro di valutazione**

Attacco e muro di “difensori”

A) DEFINIZIONE FALLO DI ATTACCO DEL DIFENSORE

B) Le 3 condizioni:

- contatto piedi con zona di attacco (non ho detto SALTO...)
- colpire la palla completamente al di sopra del bordo sup rete
- attacco completato

Se ne manca una sola....non è fallo!!!

MURO DEL DIFENSORE: già trattato!

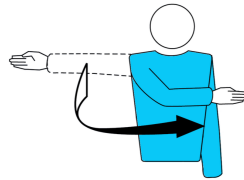
II LIBERO

- A) Cosa può fare e cosa non può fare?**
- B) Il Libero può attaccare?**
- C) Se il libero palleggia chi, come e quando può attaccare, ammesso che si possa?**
- D) Il libero a muro....o impegnato in un tentativo di muro**
- E) Le infinite sostituzioni consentite al Libero o sul Libero**
- F) Lo scambio deve essere sempre visibile e effettuato nei 6 mt (tra linea di attacco e linea di fondo campo sulla linea perimetrale**
- G) Lo scambio dopo TO e TTO**
- H) Il libero può essere il capitano della squadra**

LA SEGNALETICA

11.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.

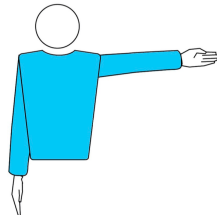


P

R. 12.3

11.2 SQUADRA AL SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.



P S

R. 13.4.1

11.5 SOSTITUZIONE

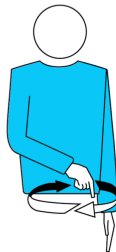
Fare un movimento circolare degli avambracci l'uno attorno all'altro, tenendo i pugni chiusi.



P S

11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

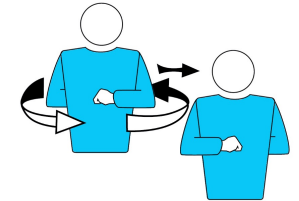
Fare un movimento circolare con l'indice di una mano.



P S

11.3 CAMBIO DEI CAMPI

Portare gli avambracci davanti al petto e dietro la schiena e ruotarli attorno al corpo, tenendo i pugni chiusi.

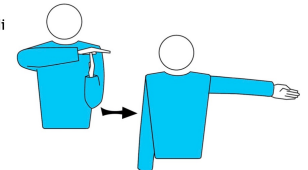


P

R. 18.2

11.4 TEMPO DI RIPOSO

Poggiare il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di "T"), quindi indicare la squadra richiedente.



P S

11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.

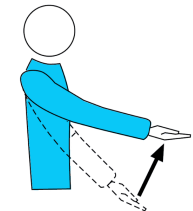


P S

R. 6.2, 6.3.1

11.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

Alzare il braccio teso, con il palmo della mano verso l'alto.

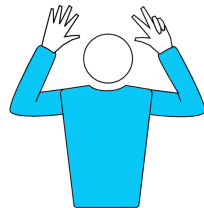


P

LA SEGNALETICA

11.11 RITARDO AL SERVIZIO

Mostrare otto dita divaricate.

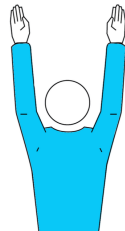


P

R. 12.4.4

11.12 FALLO DI MURO O VELO

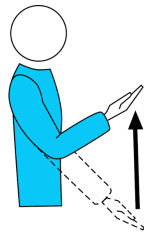
Alzare verticalmente le braccia, con i palmi delle mani in avanti.



P S

11.16 TRATTENUTA

Alzare lentamente l'avambraccio, con il palmo della mano verso l'alto.

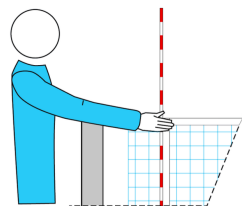


P

R. 9.3.3, 23.3.2.3b

11.19 GIOCATORE TOCCA LA RETE - PALLA DI SERVIZIO TOCCA E NON SUPERA LA RETE NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO

Indicare il lato interessato della rete con la mano corrispondente.

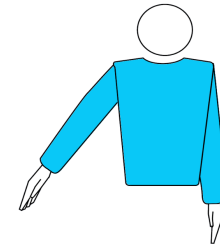


P S

R. 11.4.4, 12.6.2.1, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

11.14 PALLA DENTRO

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.

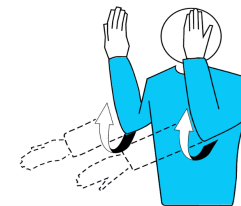


P S

R. 8.3, 24.3.2.6

11.15 PALLA FUORI

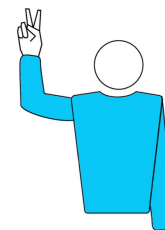
Alzare gli avambracci verticalmente, con le mani aperte e i palmi verso di sé.



P S

11.17 DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate.



P

R. 9.3.4, 23.3.2.3b

11.18 QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita divaricate.

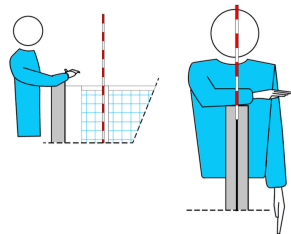


P

LA SEGNALETICA

11.20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETTE

Mettere una mano al di sopra della rete, con il palmo verso il basso.

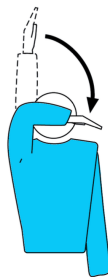


P

R. 11.4.1, 13.3.1, 14.6.1, 23.3.2.3c

11.21 FALLO D'ATTACCO

Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, con la mano aperta.



P S

11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici.



P S

R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2, 22.2.3.4a

11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici.



P S

R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2, 22.2.3.4a

11.24 PALLA TOCCATA

Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra posizionata verticalmente.



P S

R. 14.6.4, 24.3.2.6

11.25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

Coprire il polso con il cartellino giallo (avvertimento) o con il cartellino rosso (penalizzazione).

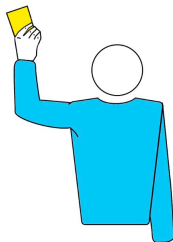


P

LA SEGNALETICA

11.6a AVVERTIMENTO

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.

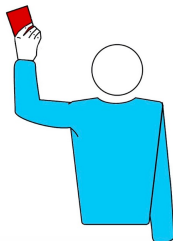


P

R. 21.1, 21.6, 23.3.2.1

11.6b PENALIZZAZIONE

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.



P

11.7 ESPULSIONE

Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione.



P

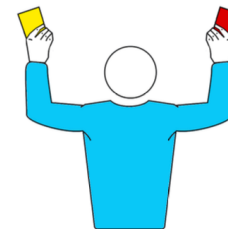
R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

69

SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

11.8 SQUALIFICA

Mostrare entrambi i cartellini separatamente nelle due mani per la squalifica.



P

R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

RIFERIMENTI

REGOLE DI GIOCO UFFICIALI

[https://www.federvolley.it/sites/default/files/Area%20Arbitri Ufficiali%20di%20gara/Regole di Gioco 2022 24 v1.pdf](https://www.federvolley.it/sites/default/files/Area%20Arbitri%20Ufficiali%20di%20gara/Regole%20di%20Gioco%202022%2024%20v1.pdf)

CASISTICA UFFICIALE

<https://www.federvolley.it/sites/default/files/Area%20Arbitri Ufficiali%20di%20gara/Casistica Ufficiale 2022 24 v1.pdf>

Good luck and ENJOY LIFE DAY BY DAY!!!



Stefano Cesare

 **3355806899**



stefacesa@gmail.com



Nick: PasserinoGulliver



stefano.cesare

***A tutti voi che, intervenendo, avete
reso questo incontro unico e
speciale!***

