



Centro Sportivo Italiano
Direzione Tecnica Nazionale

PALLAVOLO

REGOLE DI GIOCO E CASISTICA

2021 - 2022

L'Edizione 2021-2022 delle "Regole di Gioco" abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.

La casistica in essa contenuta è l'interpretazione ufficiale del Centro Sportivo Italiano alla quale debbono attenersi tutte le società sportive e tutti gli arbitri.

Le interpretazioni ufficiali di queste regole, o chiarimenti su di esse, potranno essere chieste alla Direzione Tecnica Nazionale.

Si fa presente che questa edizione rappresentano delle Regole del Gioco e le "Norme per l'attività sportiva del CSI" le uniche fonti regolamentari circa l'attività ufficiale di pallavolo del CSI. I documenti FIPAV sono validi per quanto non in contrasto con le suddette fonti.

Le **Appendici CSI** al regolamento puntualizzano e/o approfondiscono alcuni aspetti regolamentari.

Per quanto riguarda le Istanze/ricorsi si deve fare riferimento al Regolamento di Giustizia Sportiva CSI.

Evidenziato in Giallo le parti recepite dalle Regole e dalla casistica 2021-2022 recepite dalla FIPAV

In Verde sono stati inserite alcune precisazioni nei " suggerimenti per l'arbitraggio"

Riportato in blu le Note di approfondimento.

Attenzione: il presente Regolamento dovrà essere integrato dal protocollo Covid 19 che potrà andare a modificare alcune regole sul comportamento dei partecipanti alle gare.

Si ringrazia il S.T.U.G. della FIPAV per il permesso di utilizzo delle figure presenti in questo regolamento.

INDICE

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO

- 1.1 DIMENSIONI
 - 1.2 SUPERFICIE DI GIOCO
 - 1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO
 - 1.4 ZONE ED AREE
 - 1.5 TEMPERATURA
 - 1.6 ILLUMINAZIONE
- Casistica della regola 1

Regola 2: RETE E PALI

- 2.1 ALTEZZA DELLA RETE
 - 2.2 STRUTTURE
 - 2.3 BANDE LATERALI
 - 2.4 ANTENNE
 - 2.5 PALI
 - 2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI
- Casistica della regola 2

Regola 3: PALLONI

- 3.1 CARATTERISTICHE
 - 3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI
 - 3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI
- Casistica della regola 3

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

- 4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA
 - 4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA
 - 4.3 EQUIPAGGIAMENTO
 - 4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO
 - 4.5 OGGETTI VIETATI
- Casistica della regola 4

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

5.1 CAPITANO

5.2 ALLENATORE

5.3 VICE ALLENATORE

Casistica della regola 5

CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO

Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.2 VINCERE UN SET

6.3 VINCERE LA GARA

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

Casistica della regola 6

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

7.4 POSIZIONI

7.5 FALLI DI POSIZIONE

7.6 ROTAZIONE

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

Casistica della regola 7

CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

8.3 PALLA "DENTRO"

8.4 PALLA "FUORI"

Casistica della regola 8

Regola 9: TOCCO DI PALLA

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

Casistica della regola 9

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

10.3 PALLA IN RETE

Casistica della regola 10

Regola 11: GIOCATORE A RETE

- 11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE
- 11.2 INVASIONE SOTTO RETE
- 11.3 CONTATTO CON LA RETE
- 11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

Casistica della regola 11

Regola 12: SERVIZIO

- 12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET
- 12.2 ORDINE DEL SERVIZIO
- 12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO
- 12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO
- 12.5 VELO
- 12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO
- 12.7 FALLI DOPO IL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

Casistica della regola 12

Regola 13: ATTACCO

- 13.1 ATTACCO
- 13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO
- 13.3 FALLI DI ATTACCO

Casistica della regola 13

Regola 14: MURO

- 14.1 IL MURARE
- 14.2 TOCCO DI MURO
- 14.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO
- 14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA
- 14.5 MURARE IL SERVIZIO
- 14.6 FALLI DI MURO

Casistica della regola 14

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

- 15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI
- 15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI
- 15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI
- 15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI
- 15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI
- 15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI
- 15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE
- 15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA
- 15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE
- 15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI
- 15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

Casistica della regola 15

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

Casistica della regola 16

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

Casistica della regola 17

Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

Casistica della regola 18

CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE "LIBERO"

Regola 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

Casistica della regola 19

CAPITOLO SETTIMO - COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.2 FAIR - PLAY

Casistica della regola 20

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

21.6 CARTELLINI

Casistica della regola 21

SEZIONE II

CAPITOLO OTTAVO - ARBITRI

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

22.2 PROCEDURE

Casistica della regola 22

Regola 23: PRIMO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

23.2 AUTORITÀ

23.3 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 23

Regola 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

24.2 AUTORITÀ

24.3 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 24

Regola 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

25.2 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 26

Regola 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI **non è contemplato nel CSI**

26.1 POSIZIONE

26.2 RESPONSABILITÀ

Regola 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

27.2 RESPONSABILITÀ

Regola 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figura 11)

28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (Figura 12)

SEZIONE III

CAPITOLO NONO - CATEGORIA MISTA

Regola 29: La Categoria Mista

29.1 PARTECIPANTI

29.2 POSIZIONI

29.3 ALTEZZA RETE

29.4 FALLI

RECLAMI CSI

**MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO
GARE A PORTE CHIUSE A CAUSA DI SANZIONI DISCIPLINARI**

APPENDICI CSI

- 1. SUGGERIMENTI PER L'ARBITRAGGIO**
- 2. ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA**
- 3. PROTOCOLLO DI GARA**
- 4. DOPPIO LIBERO**

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

La pallavolo è uno sport giocato da due squadre su un terreno di gioco diviso da una rete.

Ci sono differenti versioni del gioco adattabili a specifiche circostanze nell'ambito della versatilità del gioco per tutti.

Lo scopo del gioco è quello di inviare la palla sopra la rete affinché cada a terra nel campo opposto e di evitare che ciò avvenga sul proprio campo.

La squadra ha a disposizione tre tocchi per rinviare la palla (in aggiunta al tocco di muro).

La palla è messa in gioco con un servizio: inviata con un colpo dal battitore sopra la rete verso gli avversari. L'azione continua fino a che la palla tocca il campo, è inviata "fuori" o una squadra non la rinvia correttamente.

Nella pallavolo, 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 ed i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario.

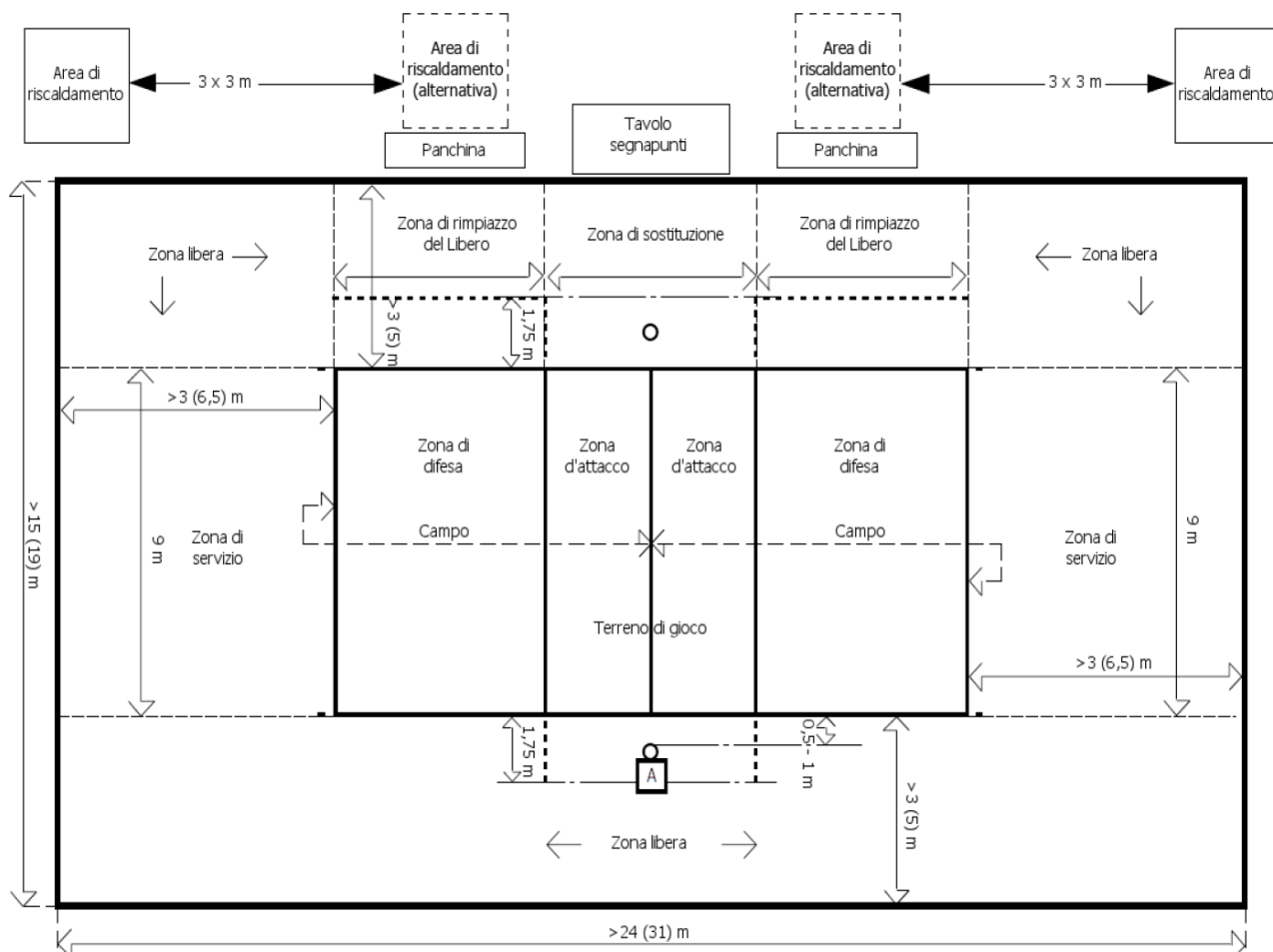
SEZIONE I

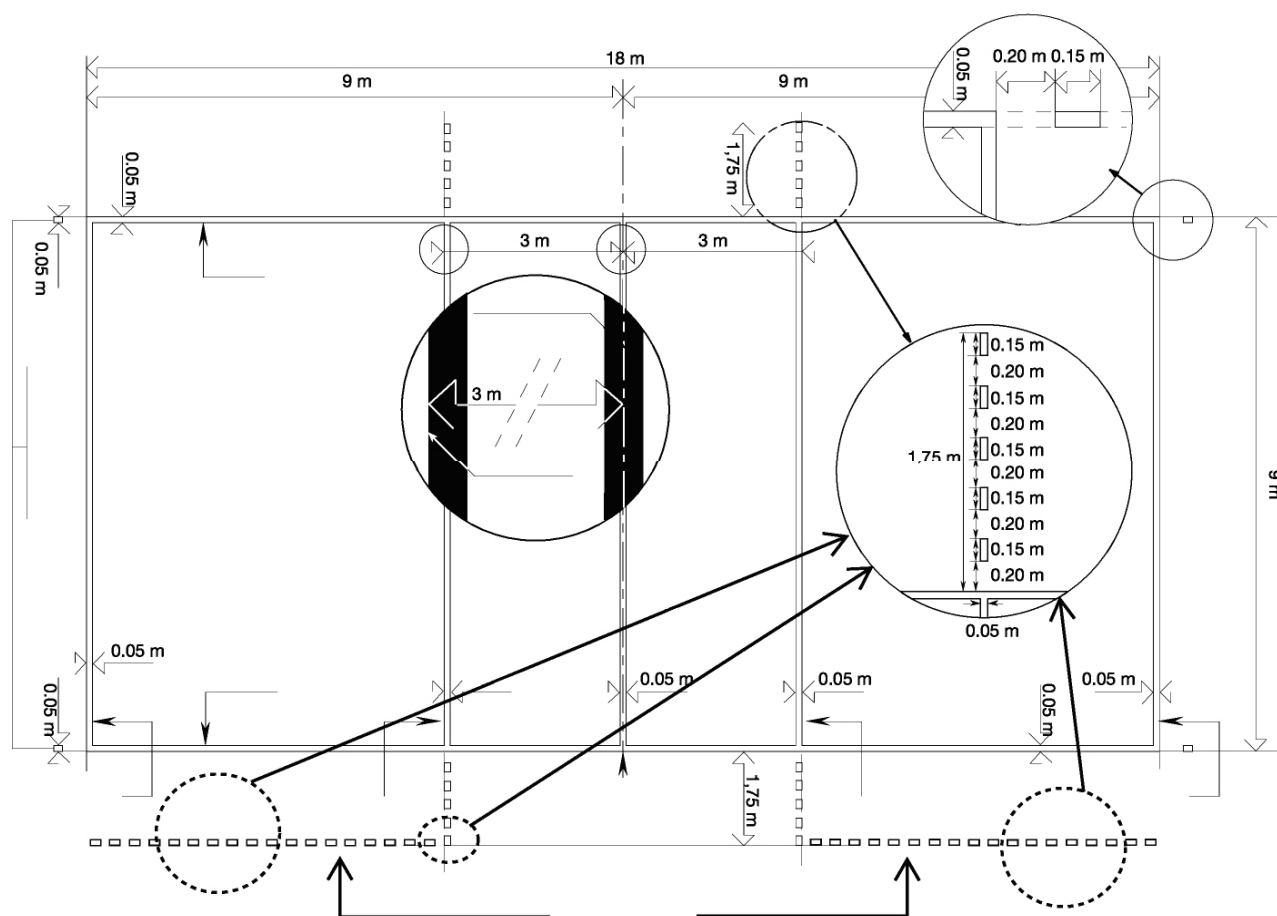
IL GIOCO CAPITOLO PRIMO

INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO (Figure 1 e 2)

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





Terreno di Gioco • Regola 1

Figura 2

1.1 DIMENSIONI

Il terreno di gioco è un rettangolo di m 18 x 9, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte.

Lo spazio di gioco libero è lo spazio sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero al di sopra della superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare almeno 5 metri dalle linee laterali e almeno 6,5 metri dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 metri al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere **piana, orizzontale ed uniforme e possibilmente di colore chiaro**. Essa non deve presentare alcun pericolo per i giocatori. È vietato giocare su superfici rugose o scivolose.

Il terreno di gioco può essere di colori diversi che differenziano la zona di attacco dalla zona di difesa

1.2.2 Per i terreni all'aperto è permessa una pendenza di 5 mm per metro per il drenaggio. Sono vietate le linee segnate con materiali solidi.

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse debbono essere di colore differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata.

1.3.2 LINEE PERIMETRALI

Due linee laterali e due di fondo delimitano il terreno di gioco. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.

1.3.3 LINEA CENTRALE

L'asse della linea centrale divide il terreno di gioco in due campi uguali di m 9 x 9; comunque l'intera larghezza della linea appartiene egualmente ad entrambi i campi. Si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra.

1.3.4 LINEA D'ATTACCO

Su ogni campo è tracciata una linea a 3 metri dall'asse della linea centrale, che delimita la zona d'attacco (1.4.1).

Le linee d'attacco sono prolungate oltre le linee laterali con cinque tratti di 15 cm, larghi 5 cm, distanti 20 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di 1,75 metri.

La "linea di delimitazione dell'allenatore" (una linea tratteggiata parallela ed a m. 1,75 dalla linea laterale dal lato delle panchine), che parte dal prolungamento della linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo, dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm., con i tratti lunghi 15 cm. e distanti 20 cm., delimita l'area operativa dell'allenatore.

1.3.5 LINEA DI DELIMITAZIONE DELL'ALLENATORE.

La linea di delimitazione dell'allenatore delimita l'area operativa dell'allenatore. E' una linea tratteggiata, parallela alla linea laterale e posta a 1,75 m da essa, che si estende dal prolungamento di ciascuna linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo, dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm, con tratti lunghi 15 cm e distanti 20 cm.

Tale linea non è obbligatoria in ambito Csi.

1.4 ZONE ED AREE

1.4.1 ZONA D'ATTACCO

Su ogni campo la zona d'attacco è delimitata dall'asse della linea centrale e il margine posteriore della linea d'attacco.

La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee perimetrali fino al limite della zona libera.

1.4.2 ZONA DI SERVIZIO

La zona di servizio è l'area larga 9 metri situata oltre la linea di fondo.

Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm, tracciate a 20 cm dalla linea di fondo sul prolungamento delle linee laterali, entrambe incluse nella larghezza della zona. In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera.

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE

La zona di sostituzione è delimitata dal prolungamento delle due linee d'attacco fino all'altezza del tavolo del segnapunti.

1.4.4 ZONA DI SOSTITUZIONE DEL LIBERO

La zona di sostituzione del LIBERO è la parte della zona libera dal lato delle panchine, limitata dal prolungamento della linea d'attacco e dalla linea di fondo.

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

Le aree di riscaldamento, di dimensioni approssimativamente di m 3 x 3, sono collocate agli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera dove non ostruiscono la visuale degli spettatori (Fig. 1).



Fig. 1 - Sezione

1.5 TEMPERATURA

La temperatura minima non può essere inferiore ai 10°C.

1.6 ILLUMINAZIONE

L'illuminazione non deve essere inferiore ai 300 lux

L'illuminazione deve essere compresa fra 500 e 1500 lux ad 1 metro dal suolo.

CASISTICA

1. IL 1° ARBITRO PUÒ DECIDERE SULLA REGOLARITÀ DELL'AREA DI GIOCO?

Sì, sulla regolarità del campo da gioco decidono i due arbitri designati e, se c'è disparità di giudizio, prevale il parere del 1° Arbitro.

In primo luogo la regolarità dei campi di gioco e delle attrezzature si intendono per comprovati dal momento in cui i calendari del Csi prevedono sugli stessi la disputa di manifestazioni ufficiali. Si precisa che nella Attività Csi non è previsto e non è necessario alcun "verbale di omologazione campo".

Prima dell'inizio della gara, l'arbitro deve controllare l'area di gioco e le attrezzature per constatarne la regolarità. Qualora l'arbitro riscontrasse, prima della disputa della gara e anche su segnalazione di una o entrambe le Società (che hanno diritto di esaminare e verificare le attrezzature necessarie per lo svolgimento della partita) eventuali irregolarità nel campo di gioco e/o nelle attrezzature, devono invitare le Società ospitanti a intervenire per regolarizzare la situazione. Qualora ciò non fosse fatto o, malgrado l'intervento, non fosse possibile porre rimedio alle irregolarità riscontrate, se le stesse superano la tolleranza prevista dai Regolamenti, gli arbitri non daranno inizio alla gara e descriveranno l'accaduto nel referto di gara e successivamente nel rapporto di gara.

Spettano agli Organi Giudicanti deliberare in merito e assumere ogni decisione opportuna e necessaria.

Un'altra possibilità è quella di reperire un altro campo da gioco regolare ma il conseguente trasferimento deve avvenire, a giudizio dell'Arbitro, in tempi e modi ragionevoli (tenendo conto delle distanze, dei tempi di trasferimento, dell'ora di inizio gara, della categoria, ecc.) e comunque entro massimo due ore dall'orario ufficiale d'inizio gara.

Qualora i rilievi presentati da una Società in merito alla regolarità dei campi di gioco e delle attrezzature non vengano riconosciuti fondati o se gli interventi effettuati, a giudizio della Società che aveva mosso i rilievi, non fossero ritenuti sufficienti a eliminare l'irregolarità riscontrata, la stessa non può rifiutarsi di partecipare alla gara se viene così deciso dall'arbitro.

La Società può, tuttavia, presentare all'arbitro, a firma del dirigente accompagnatore ufficiale o, in mancanza, del capitano della squadra, una riserva scritta alla quale deve fare seguire tutti gli adempimenti previsti dalle procedure del regolamento di giustizia sportiva per i reclami, ivi compreso il preannuncio non potendosi considerare tale la riserva scritta.

Qualora l'irregolarità venga riscontrata nel corso della gara e se la stessa non poteva essere constatata prima, la riserva va presentata all'atto della scoperta dell'irregolarità.

I reclami sulla regolarità dei campi di gioco e delle attrezzature non preceduti dalla riserva scritta, da presentarsi nei tempi e con le procedure prescritte, sono inammissibili.

(Artt. 71, 72, 73, 74, 75 Norme A.S.)

2. SE IL CAMPO DI GARA VIENE RITENUTO NON REGOLARE DAGLI ARBITRI, COME CI SI DEVE COMPORTARE?

Prima dell'inizio della gara:

L'arbitro invita la società ospitante o i responsabili dell'impianto a provvedere immediatamente e comunque entro un termine congruo che consenta lo svolgimento della gara e, comunque, entro massimo 2 ore.

Durante lo svolgimento di una gara:

Se durante la disputa d'una gara le attrezzature di gioco, per motivi sopravvenuti, risultassero non più regolari, l'arbitro sospende la gara e invita la squadra ospitante, o prima nominata nel calendario se ciò la compete, a provvedere per rimettere in funzione le attrezzature medesime.

Un'altra possibilità è quella di reperire un altro campo da gioco regolare ma il conseguente trasferimento deve avvenire, a giudizio dell'Arbitro, in tempi e modi ragionevoli (tenendo conto delle distanze, dei tempi di trasferimento, dell'ora di inizio gara, della categoria, ecc.).

In quest'ultimo caso il tempo massimo di attesa per riprendere il gioco, che deve tenere conto delle situazioni obiettive (ad esempio l'avanzare dell'oscurità o gli orari dei mezzi pubblici per il rientro in sede della squadra ospite, oppure di altre gare programmate nello stesso impianto e altri impegni arbitrali nella stessa giornata degli arbitri designati) non può essere superiore alle 2 ore (le due ore devono essere, quindi, sempre intese come limite non imperativo e obbligatorio ma solo come tempo massimo di attesa).

Durante tale tempo le due squadre debbono restare a disposizione dell'arbitro.

In conclusione, nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto e perdurando lo stato delle cose, il 1° arbitro, dopo aver effettuato in ogni caso il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara riportando i fatti nel rapporto di gara. Spetterà all'Organo Giudicante prendere provvedimenti a riguardo.

3. QUALE' IL TEMPO MASSIMO DI ATTESA DALL'ORARIO UFFICIALE D'INIZIO GARA IN CASO DI SQUADRE RITARDATARIE?

Il tempo di attesa è di massimo 15 minuti dall'orario ufficiale d'inizio gara.

Tuttavia i Comitati del CSI possono fissare tempi d'attesa di durata diversa tenendo conto, anche, dei problemi organizzativi e delle effettive disponibilità dei campi di gioco.

Tale decisione va portata a conoscenza di tutte le società sportive all'inizio dell'anno sportivo o della singola manifestazione.

Per le fasi regionali e interregionali il tempo d'attesa è fissato per tutte le discipline sportive e per ogni categoria in 60 minuti, tuttavia i Comitati organizzatori possono fissare tempi d'attesa di durata diversa tenendo conto, anche, dei problemi organizzativi e delle effettive disponibilità dei campi di gioco

Per i concentramenti e le finali nazionali saranno di volta in volta stabilite e comunicate le opportune disposizioni.

Le squadre ritardatarie saranno ammesse a disputare la gara se entro il termine previsto per il tempo d'attesa saranno nelle condizioni di dare inizio al gioco presentandosi all'arbitro con gli atleti in tenuta di gara. (Art. 56 Norme A.S.)

4. A QUALE LIVELLO DEVE TROVARSI LA SUPERFICIE DELLA ZONA DI SERVIZIO?

Tutta la superficie della zona di servizio deve essere piana ed orizzontale e deve trovarsi allo stesso livello del terreno di gioco.

5. NEL CASO LA ZONA LIBERA SIA DELIMITATA DA TRANSENNE, PUÒ IL GIOCATORE AL SERVIZIO PORTARSI OLTRE TALE LIMITE PER SERVIRE?

No, la Regola 1.4.2 precisa che la zona di servizio si estende in profondità fino al limite della zona libera.

6. NEL CASO IN CUI LA ZONA LIBERA NON SIA DELIMITATA DA TRANSENNE, TABELLONI PUBBLICITARI, ECC., MA DA UNA LINEA TRACCIATA SUL PAVIMENTO, PUÒ IL GIOCATORE AL SERVIZIO ESEGUIRE LA BATTUTA OLTRE TALE LIMITE?

La zona libera deve essere delimitata da ostacoli e non da linee sul terreno. Pertanto la zona di servizio si estende in profondità fino al primo ostacolo posto sul pavimento, che deve delimitare il rettangolo simmetrico della zona libera intorno al terreno di gioco. È perciò ovvio che gli ostacoli posti sul terreno per delimitare la zona libera, debbono essere posizionati in modo tale da formare appunto un rettangolo simmetrico per segmenti retti allineati senza soluzione di continuità.

Gli ostacoli costituiti dai basamenti di sostegno dei tabelloni da pallacanestro e dalle porte di calcio a 5 sono esclusi da tale considerazione.

7. SE NEL RECUPERO DI UNA PALLA UN GIOCATORE VIENE OSTACOLATO NELLA ZONA LIBERA DA UNO SPETTATORE, L'AZIONE DEVE ESSERE RIPETUTA?

Sì, nella zona libera i giocatori debbono poter giocare senza ostacoli.

8. SI PUÒ RECUPERARE LA PALLA AL DI FUORI DELLA ZONA LIBERA?

Sì. I giocatori possono giocare la palla oltre la propria zona libera (anche se al momento di colpirla si trovano, o saltano, da una superficie posta ad un livello diverso da quello dell'area di gioco o si avvalgono del sostegno di strutture o di un compagno). Tuttavia, in caso di ostacolo da parte di uno spettatore, l'azione non viene ripetuta. La palla non può invece essere recuperata al di fuori della zona libera avversaria.

9. SE NEL RECUPERO DI UNA PALLA UN GIOCATORE VIENE OSTACOLATO NELLA ZONA LIBERA DA UNO SPETTATORE, DA ALTRI SOGGETTI ESTERNI AL GIOCO (QUALI RACCATTAPALLE, OPERATORI TELEVISIVI, ECC.), DAL 2° ARBITRO O DA UNGIUDICE DI LINEA, L'AZIONE DEVE ESSERE RIPETUTA?

Sì, per spettatori ed altri soggetti;

No, per il 2° arbitro o per un giudice di linea.

10. COSA SUCCEDDE SE A CAUSA DI UMIDITÀ IL TERRENO DI GIOCO DIVENTA SCIVOLOSO?

Il 1° arbitro può dichiarare impraticabile il terreno di gioco se ritiene che la situazione verificatasi non permetta il regolare svolgimento della gara, chiedendo la disponibilità di altro campo idoneo.

Tuttavia, se valuta che l'asciugatura ripristini la praticabilità del terreno di gioco, deve intervenire in tal senso ritardando opportunamente la ripresa del gioco.

11. POSSONO I GIOCATORI DI UNA SQUADRA ESSERE DOTATI DI UNA PEZZA DI PANNO PER ASCIUGARE IL TERRENO DI GIOCO NEI PRESSI DELLA LORO POSIZIONE?

Sì. È consentito agli atleti, anzi raccomandato dalla normativa inerente l'asciugatura, di dotarsi di apposito panno per provvedere ad essa. Il 1° arbitro non deve però ritardare la ripresa del gioco per attendere che questa operazione venga effettuata, ma deve far riprendere il gioco normalmente; se l'atleta intento ad asciugare il terreno di gioco si dovesse trovare fuori posizione, dovrà essere sanzionato il fallo di posizione.

12. COME SI DEVE REGOLARE L'ARBITRO NEL CASO CHE LA TEMPERATURA AMBIENTALE SIA INFERIORE AI 10° C?

Quando l'arbitro constata che la temperatura ambientale è inferiore ai 10° C, può dichiarare il campo impraticabile, in quanto il gioco può essere pericoloso a causa del freddo.

13. SE L'ILLUMINAZIONE NON RISULTA ADEGUATA, COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO?

Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare.

14. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO IN CUI UN TABELLONE DI PALLACANESTRO O UNA PORTA DI CALCIO A 5 SI TROVI ALL'INTERNO DELLA ZONA LIBERA?

Se tale presenza non è riportata sull'omologazione del campo (gli arbitri CSI non devono domandare l'esistenza di tale documento), l'arbitro, per tempo, deve richiederne lo spostamento alla Società ospitante.

Se tale presenza è riportata sull'omologazione del campo o non è possibile eliminarla, il 1° arbitro deve ritenere terminata l'azione di gioco ogni qualvolta la palla impatta tale ostacolo, sanzionando il fallo alla squadra che ve l'ha inviata.

Nel caso in cui, in tale situazione, la zona di servizio ha una profondità tale che il giocatore al servizio può essere coperto dal tabellone o dalla porta alla vista dei giocatori in ricezione e/o del 1° arbitro, quest'ultimo deve pretendere che il servizio sia eseguito da una

posizione per cui l'azione non sia coperta da tali ostacoli. Di tale evenienza l'arbitro deve informare i capitani delle squadre.

Se la palla lanciata dal giocatore al servizio colpisce il tabellone o il canestro, si deve ritenere fallo di servizio. Se la palla di servizio, dopo essere stata colpita dal battitore, impatta con il tabellone o il canestro, deve essere considerato il servizio falloso.

15. NEL CASO IN CUI LA ZONA CIRCOSTANTE IL TERRENO DI GIOCO PRESENTI UN DISLIVELLO RISPETTO ALLO STESSO, QUALE DEVE ESSERE CONSIDERATO IL LIMITE DELLA ZONA LIBERA?

La presenza sul pavimento di un dislivello, anche minimo, rispetto al terreno di gioco costituisce il limite della zona libera. È invece da ritenersi regolare un'area di gioco la cui zona libera presenti colori diversi dello stesso materiale o sia formata da più materiali, purché tutti posizionati allo stesso livello e rispondenti a quanto previsto dalla Regola 1.2.

16. SE LA ZONA LIBERA È COSTITUITA DA UN PAVIMENTO DI DIVERSI COLORI O DA MATERIALE DIFFERENTE, PUÒ RITENERSI REGOLARE?

È da ritenersi regolare un'area di gioco la cui zona libera presenti colori differenti sullo stesso materiale o se più materiali costituiscono il pavimento, purché posti allo stesso livello del terreno di gioco e rispondenti alle caratteristiche previste dalla Regola 1.2.3.

17. NEL CASO MANCASSERO DELLE RIGHE DEL CAMPO, È CORRETTO UTILIZZARE, AL LORO POSTO, DEL NASTRO ADESIVO DA ATTACCARE AL PAVIMENTO?

Se l'arbitro valuta che tale nastro adesivo attaccato al pavimento non può rappresentare un pericolo per i giocatori (cioè che nessun atleta possa inciampare o scivolare sul nastro stesso), considererà, sotto la sua responsabilità, il campo regolare.

18. QUALORA MANCASSERO LE RIGHE DI DELIMITAZIONE DELLA ZONA DI ATTACCO, L'ARBITRO COME SI DOVRÀ COMPORTARE?

Le linee di delimitazione della zona d'attacco e prolungamenti sono obbligatorie.

In ambito di attività provinciale, in caso di mancata presenza dei prolungamenti delle linee di delimitazione della zona d'attacco l'arbitro farà disputare regolarmente la gara segnalando il fatto sul rapporto di gara per gli eventuali provvedimenti dell'Organo giudicante.

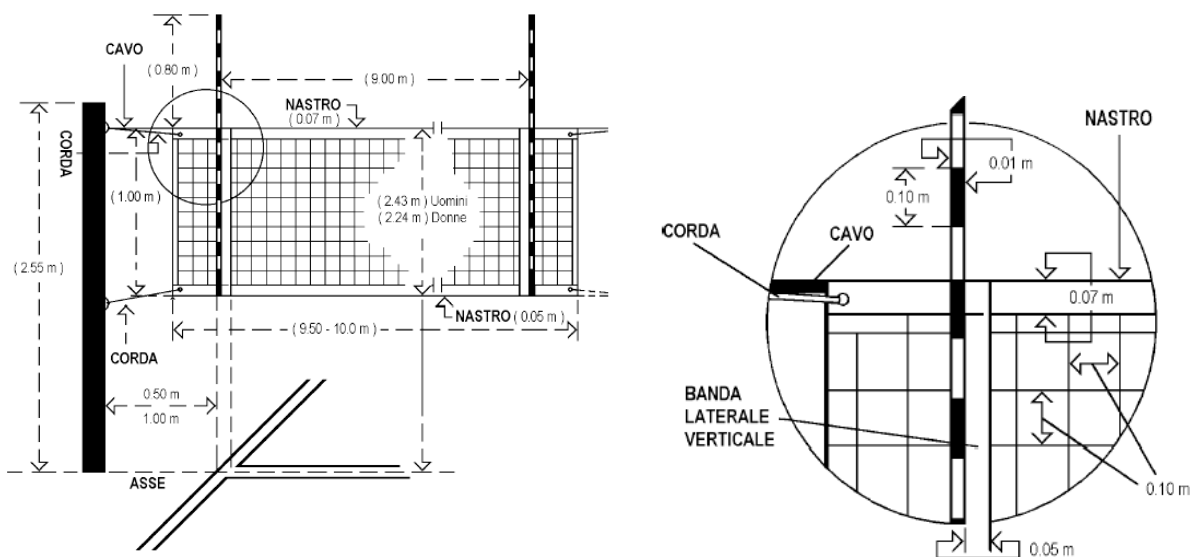
L'arbitro, senza l'ausilio di tali linee, sanzionerà comunque tutti i falli che riguardano la zona d'attacco (attacco del difensore, palleggio del libero, ecc.), con lo stesso criterio di valutazione con cui sanziona il fallo di "palla fuori dallo spazio di passaggio" quando mancano le antenne.

La Commissione Tecnica Organizzatrice di Comitato potrà non rendere la struttura idonea a disputare le gare senza che tale mancanza non sia sanata.

19. QUALORA MANCASSERO LE LINEE DELL'ALLENATORE (REGOLA 1.3.5), L'ARBITRO COME SI DOVRÀ COMPORTARE?

Le linee dell'allenatore in fase transitoria sono facoltative. Pertanto l'arbitro ha la facoltà e l'obbligo di avvertire, a gioco fermo, il capitano ogni qualvolta l'allenatore disturbi l'operato dell'/degli arbitro/i portandosi troppo vicino alle linee perimetrali del campo. Nel caso che tale comportamento da parte dell'allenatore sia ripetuto più volte, il primo arbitro potrà e dovrà segnalare con un avvertimento verbale al capitano che al prossimo disturbo/comportamento irregolare scatterà una sanzione disciplinare secondo quanto prescritto dalla scala delle sanzioni.

Regola 2: RETE E PALI (Figura 3)



Disegno della Rete • Regola 2

Figura 3

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale. Le altezze previste per ogni categoria verranno comunicate dalla Direzione Tecnica Nazionale con apposita circolare.

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

2.2 STRUTTURE

La rete misura 1 metro di larghezza (± 3 Cm) e da 9,50 a 10 metri di lunghezza (da 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale), ed è fatta di maglie quadrate nere di 4,5/10 cm di lato.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. 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 di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore. Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale di 5 cm, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.

2.3 BANDE LATERALI

Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono larghe 5 cm e lunghe 1 metro e sono considerate come facenti parte della rete.

2.4 ANTENNE

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale simile, di metri 1,80 di lunghezza e di mm 10 di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete (Fig. 3).

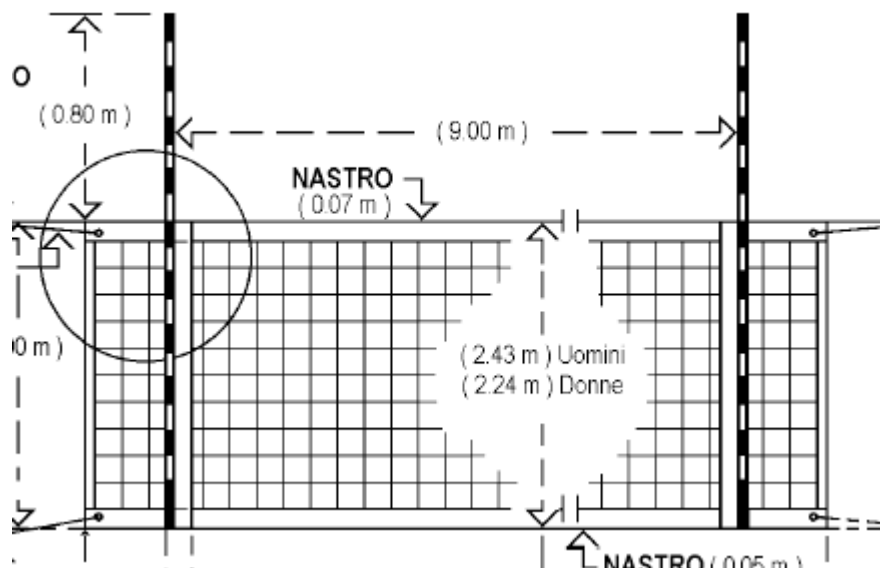


Figura 3 - Sezione

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 (Figg. 3 e 5, Reg. 10.1.1).

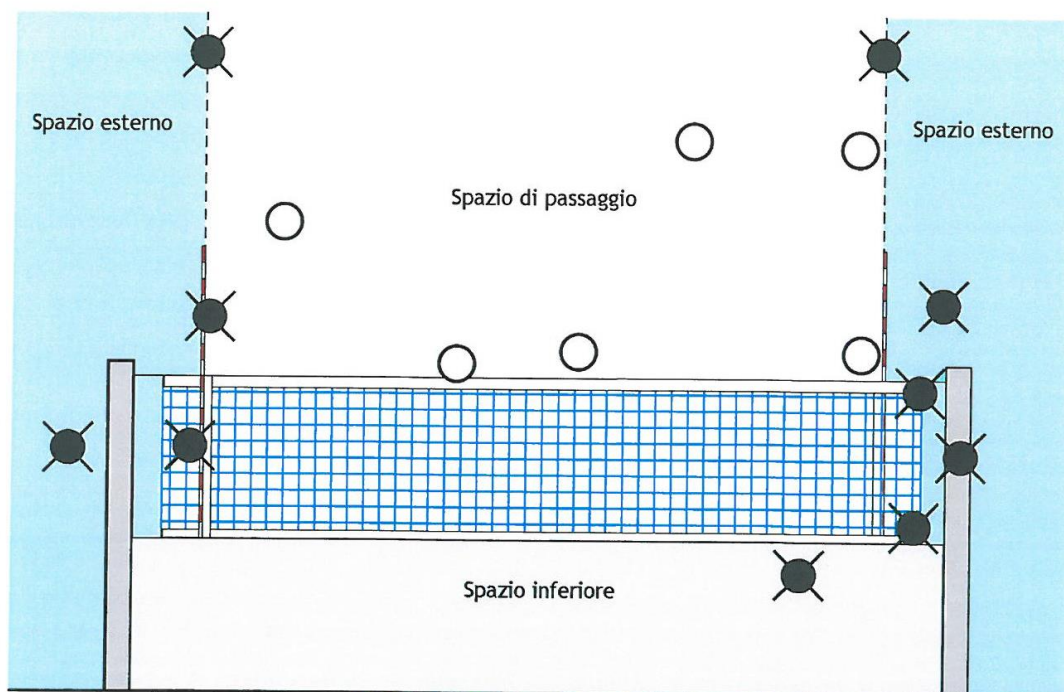


Figura 5a - Spazio di passaggio - R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

2.5 PALI

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,50 ÷ 1,00 metri oltre le linee laterali (Fig. 3). Sono alti 2,55 metri, preferibilmente regolabili.

2.5.2 Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi. Non devono essere presenti

cause di pericolo o di impedimenti.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.

CASISTICA

1. COME DEVE ESSERE VERIFICATA LA TENSIONE DELLA RETE?

Il 1° arbitro deve controllare la tensione della rete servendosi di un pallone che, lanciato verso il centro della stessa, deve rimbalzare indietro con sufficiente forza. Questa operazione deve essere svolta alla verifica preliminare delle attrezzature.

2. È CONSENTITO GIOCARE CON UNA RETE CON MAGLIE ROTTE O NON QUADRATE?

No. Non è consentito giocare con una rete con maglie rotte, tranne che l'inconveniente non venga eliminato. Non è altresì consentito giocare con una rete con maglie non quadrate.

3. SE DURANTE IL GIOCO LA RETE SI ABBASSA, O SI ROMPE, COME SI COMPORTERÀ L'ARBITRO?

Se l'azione ne è stata inficiata, deve essere interrotta e, dopo aver riparato o sostituito la rete, si deve riprendere il gioco facendo ripetere l'azione. Se la rete si abbassa o si rompe per l'impatto della palla di servizio e questa non supera il piano verticale della stessa rete, viene comunque sanzionato il fallo di servizio falloso; qualora invece la palla abbia superato la rete, il servizio dovrà essere ripetuto.

4. COME CI SI DEVE COMPORTARE NEL CASO LE ANTENNE MANCHINO O SI DETERIORINO DURANTE IL GIOCO?

In caso di mancanza di una o di entrambe, o di un loro deterioramento durante il gioco senza possibilità di sostituzione, la gara si deve disputare senza antenne e sarà considerata regolare a tutti gli effetti. Qualora, nel proseguimento della gara, le antenne vengano reperate, devono essere applicate sulla rete durante il primo tempo di riposo o tempo di riposo tecnico o intervallo tra i set.

5. È AMMISSIBILE LA PRESENZA DI TIRANTI PER LA TENSIONE DELLA RETE POSTI TRA IL TIRANTE SUPERIORE E QUELLO INFERIORE?

Sì. La presenza di tiranti in corda o in plastica nello spazio tra il termine della rete ed il palo deve essere considerata regolamentare, ma se la palla li tocca l'azione di gioco termina (palla fuori).

Qualora invece la palla attraversi il piano verticale della rete in tale spazio senza toccarli, l'azione dovrà essere valutata analogamente a qualsiasi altra azione in cui la palla oltrepassi il piano verticale della rete totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio.

6. QUANDO DEVE MISURARSI L'ALTEZZA DELLA RETE?

Il 1° ed il 2° arbitro debbono misurare l'altezza della rete nel momento prescritto dal protocollo di gara e quando lo ritengono opportuno, anche su richiesta dei capitani. Comunque le attrezzature debbono essere preventivamente controllate dagli arbitri al loro arrivo sul campo di gara.

7. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO IN CASO DI MANCANZA DELL'ASTA

PER LA MISURAZIONE DELL'ALTEZZA DELLA RETE?

La società ospitante è tenuta a mettere a disposizione degli arbitri un'asta per la misurazione dell'altezza della rete.

Qualora questa manchi, gli arbitri decidono sull'altezza della rete prima dell'inizio della gara, segnalando il fatto sul rapporto di gara.

8. QUALI SONO LE CARATTERISTICHE E LE ATTREZZATURE DEL CAMPO NON OBBLIGATORIE?

Le seguenti caratteristiche e/o attrezzature non sono obbligatorie cioè se mancano ad inizio gara o divengono irregolari durante il suo svolgimento, l'incontro potrà svolgersi comunque regolarmente ma eccezionalmente.

La loro mancanza dovrà essere segnalata sul rapporto di gara da parte dell'arbitro per gli opportuni provvedimenti dell'Organo Giudicante.

- a) Un seggiolone per il 1° arbitro (posto in posizione centrale rispetto al campo e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete)
- b) Un tavolo con sedia per il segnapunti
- c) Le panche per le riserve e gli altri componenti le squadre (per 11 persone)
- d) L'asta di misurazione dell'altezza della rete
- e) Il tabellone segnapunti
- f) I prolungamenti delle linee di attacco, le righe di delimitazione della zona di sostituzione
- g) Le righe laterali di delimitazione della zona di servizio
- e) Le antenne
- f) Bande della rete
- g) Spogliatoio/i capiente/i e sufficiente/i per le due squadre
- h) Spogliatoio per l'arbitro
- i) 3 palloni: 2 della squadra ospitante e 1 della squadra ospite (Regola 3.3).

9. QUALI SONO LE ATTREZZATURE COMPLEMENTARI?

- a) Un seggiolone per il 1° arbitro, posto in posizione centrale rispetto al campo e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete;
- b) un tavolo con sedia per il segnapunti;
- c) le panche per le riserve e gli altri componenti delle squadre (per 11 persone);
- d) l'asta di misurazione dell'altezza della rete;
- e) il tabellone segnapunti;
- f) un porta palloni a 5 posizioni, nel caso la gara si giochi con il sistema dei tre palloni;
- g) manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni;
- h) due serie di palette numerate su entrambi i lati, da 1 a 18, ove previste;
- i) rete di riserva;
- l) antenne di riserva,
- m) impianto acustico-visivo per le richieste delle interruzioni regolamentari, ove previsto;
- n) avvisatore acustico per i Tempi di Riposo Tecnici.

10. QUALI SONO LE CARATTERISTICHE E LE ATTREZZATURE DEL CAMPO OBBLIGATORIE CIOÈ SENZA LE QUALI LA GARA NON PUÒ ESSERE INIZIATA O CONTINUATA?

- a) La rete, i pali e i cavi
- b) Un pallone regolamentare
- c) Le righe perimetrali, centrale.
- d) Le linee di delimitazione della zona d'attacco
- e) Prolungamenti delle linee di attacco (solo attività regionale e nazionale).

Illuminazione sufficiente (Regola 1.6)

Temperatura sufficiente (Regola 1.5)

11. PANCHINE: STRUTTURA E POSIZIONE (non si applica nel CSI)

Su alcuni campi sono costituite da sedie, esattamente in numero di 11. Se sono invece panche, la loro lunghezza deve essere di 3 m., possibilmente con 1 o 2 sedie dal lato del segnapunti per l'allenatore (primo posto) e vice-allenatore. In entrambi i casi tra la prima e la seconda sedia deve essere posta la scatola delle palette numerate e il comando dell'avvisatore acustico-visivo. La prima sedia, ad esclusivo uso dell'allenatore, si deve trovare all'altezza del prolungamento della linea di attacco.

Regola 3: PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico con all'interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.

Il suo colore può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori.

La sua circonferenza deve essere di 65÷67 cm ed il suo peso di 260÷280 grammi.

La sua pressione interna deve essere da 0,30 a 0,325 Kg/cm² (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

I palloni utilizzati durante un incontro debbono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

3.3 SISTEMA DEI CINQUE PALLONI (non si applica nel CSI)

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB debbono essere utilizzati cinque palloni. In questo caso sei raccattapalle saranno localizzati uno in ciascun angolo della zona libera ed uno dietro a ciascun arbitro (Fig. 10).

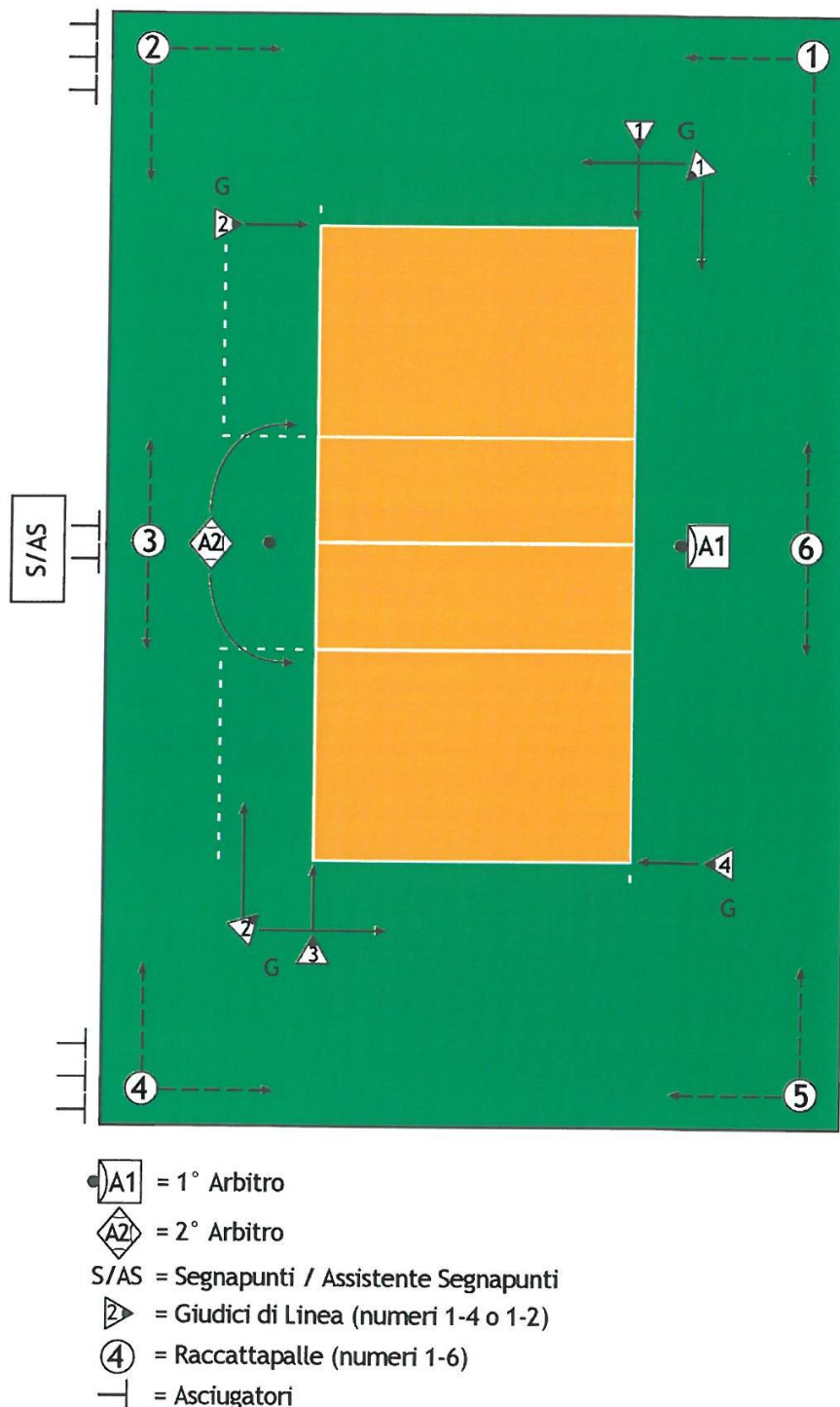


Figura 10 - Disposizione del collegio arbitrale - R. 3.3, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

CASISTICA

1. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO IN CUI IL PALLONE SI SGONFI DURANTE IL GIOCO?

Se il pallone perde considerevolmente pressione durante un'azione, il 1° arbitro deve valutare se tale condizione ha inficiato sfavorevolmente l'esito dell'azione stessa ed in tal caso deciderne la ripetizione. Si ricorda, in proposito, che la pressione interna dei palloni deve essere controllata con l'apposito manometro o, in sua assenza, premendo i pollici sulla loro superficie, che deve cedere senza opporre grande resistenza.

2. COME DEVE ESSERE EFFETTUATA LA SCELTA DEI PALLONI PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA?

Il colore del pallone può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori. La scelta del colore del pallone è della squadra ospitante.

Se non sono messi a disposizione strumenti tecnici per il controllo del pallone (manometro, ecc...) sarà l'arbitro a decidere sulla regolarità del pallone.

CAPITOLO SECONDO

PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di un massimo di 12/13/14 giocatori*, un allenatore, un Assistente-allenatore, un dirigente, un medico e un Fisioterapista.

* 12 atleti senza Libero - 11 atleti + 2 Libero - 11 atleti + 1 Libero -
12 atleti + 1 Libero - 12 atleti + 2 Libero

- Per Under 12 (6x6) e Under 13 fino ad un massimo di 14 atleti senza Libero

4.1.2 Uno dei giocatori, è il capitano della squadra che deve essere indicato sul referto di gara.

4.1.3 Soltanto i componenti della squadra iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Dopo l'inizio del protocollo iniziale (17 minuti prima dell'orario d'inizio gara o al "controllo della altezza della rete"), la composizione della squadra non può più essere modificata. Unica eccezione è rappresentata dalla mancanza del segnapunti (Casistica Regola 25 punto 5).

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

4.2.1 I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento (1.4.5). L'allenatore (5.2.3), così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma può temporaneamente alzarsi. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, al di fuori della zona libera (Fig. 1).



Figura 1 - Sezione

4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a entrare nell'area di gioco, a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (4.1.1 e 7.2).

4.2.3 I giocatori non in campo possono riscaldarsi senza palla come segue:

4.2.3.1 durante il gioco, nell'area di riscaldamento (1.4.5);

4.2.3.2 durante i tempi di riposo, nella zona libera dietro il proprio campo di gioco.

4.2.4 Negli intervalli tra i set, i giocatori possono utilizzare la palla per riscaldarsi nella zona libera.

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia, un pantaloncino, dei calzini (la divisa) e scarpe sportive.

4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini e calzini, debbono essere uniformi (ad eccezione del LIBERO) e puliti per tutta la squadra.

4.3.2 Le scarpe debbono essere leggere e morbide, con soles in gomma o in cuoio, senza tacco.

4.3.3 Le maglie dei giocatori è permessa la numerazione da 1 a 99.

In caso di mancata numerazione, è permesso eccezionalmente l'utilizzo di una sola maglia con la cifra zero ("0").

4.3.3.1 I numeri devono essere posti sulla maglia al centro del petto e del dorso.

Il colore e la brillantezza devono contrastare con quelli delle maglie.

4.3.3.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sul petto e di 20 cm sul dorso. Il nastro con cui vengono formati i numeri deve avere una larghezza di almeno 2 cm.

4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di cm 8 x 2, posto sotto il numero sul petto.

4.3.5 È vietato indossare divise di colore diverso da quello degli altri giocatori, ad eccezione dei LIBERO, e/o senza i numeri ufficiali (19.2).

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il primo arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

4.4.1 a giocare senza scarpe.

4.4.2 a cambiare le divise umide tra un set e l'altro o dopo la sostituzione dell'atleta, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero;

4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano per tutta la squadra dello stesso colore e modello (ad eccezione dei LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.

4.5 OGGETTI VIETATI

4.5.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.

4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a contatto a loro rischio.

4.5.3 Bendaggi compressivi e imbottiture (attrezzature imbottite di protezione dagli infortuni) possono essere indossati per protezione o supporto.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB seniores, tali attrezzature devono essere dello stesso colore della corrispondente parte della divisa

CASISTICA

1. QUALI SONO LE PERSONE AMMESSE NELL'AREA DI GIOCO PER PARTITE A PORTE CHIUSE?

Durante lo svolgimento delle gare, sono ammesse nell'area di gioco, solo ed esclusivamente, le seguenti persone:

Per ciascuna delle due Società le sole persone indicate nell'elenco giocatori consegnato all'arbitro (in regola per quanto riguarda il controllo del riconoscimento e del relativo tesseramento CSI).

I Commissari di campo e gli Osservatori arbitrali dietro esibizione alla Società prima nominata in Calendario della tessera Csi e della designazione ricevuta

I componenti del Consiglio e della Presidenza di Comitato e la Commissione Tecnica Pallavolo, dietro esibizione della tessera Csi riportante la loro qualifica.

L'eventuale dirigente addetto all'arbitro della squadra ospitante,

Gli addetti dell'impianto per svolgere le mansioni loro proprie

I rappresentanti della forza pubblica se presenti per servizio.

2. COME DEVE AVVENIRE LA VERIFICA DEGLI ELENCHI E DEI DOCUMENTI?

Gli arbitri, ricevuti gli elenchi e i documenti, provvederanno a verificarne l'esatta e completa compilazione, la corrispondenza tra i nomi riportati negli elenchi, i documenti esibiti, nonché l'esatta indicazione e il numero di ciascuno di essi. In caso di non corretta o incompleta compilazione degli elenchi inviteranno il dirigente interessato o il capitano a regolarizzare e completare gli stessi. In caso di mancanza di tessere Csi o di documenti di riconoscimento inviteranno il dirigente o il capitano a produrli subito e a regolarizzare la posizione dei suoi tesserati. Una società, tramite un proprio dirigente, può richiedere all'arbitro di esaminare direttamente le tessere Csi e i documenti di riconoscimento della squadra avversaria e può, anche, in questa occasione, avanzare rilievi, dubbi e perplessità sulla documentazione prodotta; se tali dubbi non si ritengono risolti la Società può preannunciare reclamo agli Organi Giudicanti e può chiedere all'arbitro di trattenere la documentazione oggetto di supposta irregolarità perché venga esaminata in sede di reclamo. In tal caso l'arbitro si regolerà nel modo seguente: 1) tratterrà le tessere Csi o i relativi moduli sostitutivi e li alleggerà al rapporto di gara, rilasciando una ricevuta alla Società interessata; 2) per i documenti di riconoscimento prenderà opportuna nota degli estremi e degli altri elementi utili quali data del rilascio, il nominativo del funzionario che l'ha rilasciato..... Inviterà, quindi, la Società a produrre gli stessi, o copia degli stessi, nel primo giorno ferialmente utile successivo, al Comitato Csi di competenza. La mancata produzione di tali documenti comporta per la Società l'assunzione dei provvedimenti relativi alla rinuncia a gara, oltre ad eventuali provvedimenti disciplinari a carico dei suoi responsabili. (Artt. 62-66 Norme A.S.)

Tale comportamento deve essere tenuto anche quando l'arbitro ha la netta sensazione che i documenti consegnati (documenti di riconoscimento o tessere Csi) siano falsi o alterati.

3. SE UN GIOCATORE (O PIÙ) O UN COMPONENTE DELLA SQUADRA (O PIÙ) CHE ARRIVA DOPO L'INIZIO PARTITA E SI PRESENTA PER IL RICONOSCIMENTO E CHE NON PUÒ ESSERE RICONOSCIUTO CON LE MODALITÀ REGOLAMENTARI, NON VOGLIONO ABBANDONARE L'AREA DI GIOCO, COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO?

L'arbitro deve avvisare il capitano della squadra che il giocatore e/o il componente della squadra di cui non si può accertare l'identità deve abbandonare l'area di gioco. Se dopo tale avviso la/e persona/e in oggetto non abbandonano l'area di gioco, in un primo momento, l'arbitro sanzionerà la squadra con un ritardo di gioco (avvertimento per ritardo di gioco). Dopo l'ennesimo invito, permanendo la situazione, l'arbitro sanzionerà nuovamente la squadra con un ritardo di gioco (penalizzazione). Dopo quest'ultima sanzione, perdurando

ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunziataria e chiudere la gara (6.4.1).

4. QUANDO DEVONO ESSERE CONSEGNATI ALL'ARBITRO GLI ELENCHI GIOCATORI CON I RELATIVI DOCUMENTI DI RICONOSCIMENTO E DI TESSERAMENTO DELLE SQUADRE?

Almeno 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio gara. Se ciò non accadesse, l'arbitro dovrà comunque controllare scrupolosamente la regolarità degli elenchi e dei relativi documenti, posticipando l'inizio del protocollo ufficiale e segnalando l'eventuale ritardo sul referto di gara nel riquadro osservazioni.

5. PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA DEBONO ESSERE PRESENTI SUL CAMPO TUTTI GLI ISCRITTI SULL'ELENCO CONSEGNATO AGLI ARBITRI?

Non necessariamente.

Immediatamente dopo la verifica degli elenchi e dei documenti, se sono presenti sul campo di gara almeno 6 giocatori idonei per ciascuna delle due squadre, l'arbitro deve dare inizio al protocollo ufficiale e, poi, alla gara senza dover attendere l'arrivo di altri giocatori; la squadra che non intende rispettare tale disposizione deve essere considerata "rinunziataria"; l'arbitro avviserà il capitano della squadra di tale evenienza utilizzando le medesime modalità di cui la punto 3 sopra.

6. GLI ISCRITTI SULLA LISTA UFFICIALE NON PRESENTI AL MOMENTO DELL'INIZIO DELLA GARA, POSSONO PRENDERVI PARTE AL LORO ARRIVO?

Sì. Al loro arrivo, dopo il controllo dell'identità da parte di uno degli arbitri al termine dell'azione di gioco eventualmente in corso, possono svolgere subito le loro funzioni e prendere parte al gioco. Il fatto deve essere riportato sul referto di gara nello spazio "OSSERVAZIONI", con tutti i dati necessari (set, punteggio, orario, squadra di appartenenza).

7. PUÒ ESSERE MODIFICATO L'ELENCO DELLA COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA DOPO LA SUA CONSEGNA AGLI ARBITRI?

L'articolo 67 del Regolamento Gare prescrive che l'elenco, firmato dal capitano e dal dirigente, deve essere consegnato agli arbitri almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara e che i nominativi non compresi in elenco non possono prendere parte alla gara stessa. Pertanto la consegna dell'elenco esclude la successiva possibilità di una sua modifica, comprese eventuali aggiunte, ritenendo tale consegna come avvenuta trascrizione sul referto di gara.

8. COME DEVE AVVENIRE IL RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLA GARA?

Il riconoscimento è effettuato dall'arbitro, che potrà avere accanto a sé i capitani delle due squadre; costoro potranno prendere visione e verificare gli elenchi e i documenti dell'altra squadra (questo dovrà avvenire solo su esplicita richiesta di uno o di entrambi i capitani).

Il riconoscimento, se non ci sono particolari ed eccezionali ragioni di opportunità, dovrà avvenire nei pressi delle panchine, di regola in una metà campo poi nell'altra metà campo e l'arbitro chiamerà per prima la squadra ospitate e poi la squadra ospite; scorrendo l'ordine riportato nell'elenco, l'arbitro chiamerà prima gli atleti e poi i dirigenti. Ciascuno sarà chiamato con il cognome; deve rispondere col proprio nome, il numero di maglia; l'arbitro tramite il documento di riconoscimento, ne verifica l'identità e controlla che il numero di maglia corrisponda a quello riportato nell'elenco.

Oltre che il loro tesseramento al Csi, i partecipanti alla gara - atleti, dirigenti, tecnici - devono comprovare all'arbitro anche la loro identità.

Il riconoscimento può avvenire tramite i documenti ammessi da "SPORT IN REGOLA" ULTIMA EDIZIONE

Se l'arbitro non potrà riconoscere un partecipante alla gara attraverso una delle modalità sopra citate, dovrà attendere che questi abbandoni l'area di gioco prima di iniziare la gara. (Artt. 61, 62, 63 Norme A.S. **Attenzione. L'elenco di questi documenti può variare in quanto devono prioritariamente essere rispettati i dettami di "Sport in Regola o i Comunicati Ufficiali della DTN CSI)**

9. COME DEVE AVVENIRE IL CONTROLLO DEL TESSERAMENTO CSI DEI PARTECIPANTI ALLA GARA?

Per essere ammessi a partecipare alla gara, i giocatori devono essere tesserati al CSI; il numero di tessera va riportato nell'elenco e la tessera o documento equivalente va presentata all'arbitro per il relativo controllo.

Devono essere anche accluse all'elenco e presentate all'arbitro le tessere documento equivalente dei dirigenti e dei tecnici ammessi nel campo di gara.

Il tesseramento al CSI può essere dimostrato all'arbitro oltre che con le tessere individuali mediante l'esibizione dei modelli provvisori di tesseramento visti dall'ufficio tesseramento del Comitato o dei tabulati rilasciati dallo stesso ufficio riportanti i dati di tesseramento di ogni singolo atleta, tecnico o dirigente.

10. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO IN CUI I GIOCATORI DI UNA SQUADRA SIANO SPROVVISTI DEI NUMERI SULLE MAGLIE O SI PRESENTINO CON MAGLIE NON UNIFORMI OPPURE CON NUMERAZIONE NON REGOLAMENTARE?

La numerazione delle maglie è obbligatoria e l'arbitro deve esigerla anche se provvisoria. In nessun caso deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie. Qualora invece i giocatori si presentino con divise non uniformi o con numerazione non regolamentare, il 1° arbitro deve chiedere alla Società interessata di fornire maglie uniformi e con adeguata numerazione; se ciò non è possibile, gli atleti saranno ammessi comunque alla gara ed il 1° arbitro riporterà il fatto nel rapporto di gara.

Nel caso in cui, invece, durante la gara i numeri di maglia si dovessero staccare, oppure la maglia si dovesse strappare, in assenza di una maglia di riserva con la stessa numerazione, dovranno essere attuate le seguenti azioni, ovviamente in tempi ristretti:

- se possibile, sostituzione dell'atleta e apposizione del numero sulla maglia anche con pennarello o nastro adesivo;
- nel caso l'apposizione del numero corretto non sia possibile, procedere ad utilizzare una maglia anche con un numero diverso (riportando quanto accaduto nello spazio "OSSERVAZIONI": «Il n° X per cancellazione/rottura del numero ha indossato la maglia n° Y» e il segnapunti/refertista elettronico dovrà però continuare a riportare il n° X per quell'atleta) o, come ultima possibilità, far indossare una canotta senza numero (analogamente a quanto previsto per il Libero) proseguendo la gara ed indicando per quell'atleta il suo numero, oppure apporvi un numero con pennarello o nastro adesivo.

Nel caso, invece, non sia possibile la sostituzione dell'atleta, occorre mettere in atto quanto precedentemente descritto in breve tempo, altrimenti si dovrà assumere la decisione di considerare la squadra incompleta per quel set.

Se ciò non fosse possibile, ammetterà a giocare sul campo solo un giocatore per squadra senza numero che verrà identificato sul referto con la cifra zero ("0"). Tale fatto va annotato sullo spazio "osservazioni" del referto e deve essere riportato sul rapporto di gara per gli opportuni provvedimenti dell'Organo Giudicante.

11. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO IN CUI I GIOCATORI DI UNA SQUADRA NON INDOSSINO UNA DIVISA UNIFORME?

L'arbitro deve fare il possibile perché la squadra risolva sollecitamente il problema. Ove ciò non sia possibile, deve permettere comunque la partecipazione al gioco di questi atleti, segnalando il caso sul suo rapporto di gara.

Per l'attività regionale e nazionale sia la maglia che i pantaloncini devono essere uniformi; per l'attività locale, per le sole categorie giovanile, almeno la maglia deve essere uniforme (Regole 4.3.1 - 4.3.2). Ogni Comitato a livello locale potrà estendere l'obbligatorietà della divisa uniforme ai pantaloncini.

12. SI PUÒ GIOCARE INDOSSANDO SOTTO I PANTALONCINI DELLA DIVISA REGOLAMENTARE LA CALZAMAGLIA O I PANTALONI DELLA TUTA, OPPURE SOTTO LA MAGLIETTA DI GIOCO UNA MAGLIETTA ATTILLATA A MANICHE LUNGHE?

Sì. Nel caso della calzamaglia o della maglietta a maniche lunghe non è necessaria alcuna autorizzazione; qualora però vengano indossate da più atleti, queste devono essere dello stesso colore.

Per bendaggi compressivi e imbottiture non sono invece previsti vincoli di colore.

È inoltre ammissibile, previa autorizzazione del 1° arbitro, giocare con i pantaloni della tuta, a condizione che tutti i giocatori della squadra in campo indossino la tuta numerata alla stessa stregua della maglia; tranne casi particolari, gli arbitri non devono consentire che alcuni giocatori indossino la tuta ed altri la maglia ed i pantaloncini.

13. SI PUÒ GIOCARE CON I GUANTI?

No. L'utilizzo dei guanti, di qualunque materiale e forma essi siano, è vietato. Sono permessi solamente leggeri guanti protettivi, per ragioni sanitarie, non totali che escludano le dita (tipo neoprene), o comprendano a scopo protettivo soltanto le dita.

14. SI PUÒ GIOCARE CON UN GESSO O UNA FASCIATURA?

Il 1° arbitro può permettere ad un giocatore di partecipare al gioco con una fasciatura leggera, sempre che tale fatto non costituisca pericolo per lui o per gli altri o un effettivo vantaggio per lo stesso.

15. PUÒ ESSERE CONSIDERATO COME INFORTUNIO LA ROTTURA DEGLI OCCHIALI O LA PERDITA DELLE LENTI A CONTATTO DA PARTE DI UN GIOCATORE E QUINDI POTER ESSERE SOSTITUITO IN MANIERA "ECCEZIONALE"?

No.

16. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO QUANDO L'ATLETA INDOSSA, SOTTO I PANTALONCINI DELLA DIVISA REGOLAMENTARE, LA CALZAMAGLIA O I PANTALONI DELLA TUTA?

Nel caso della calzamaglia non è necessaria alcuna autorizzazione, se però la indossano più atleti, questa deve essere dello stesso colore.

Nel caso di pantaloni della tuta invece è necessaria l'autorizzazione del 1° arbitro (vedi punto 12).

17. NELL'IPOTESI IN CUI, NELLA CADUTA DEGLI OCCHIALI SUL TERRENO DI GIOCO, LE LENTI SI ROMPANO, O UN ATLETA SMARRISCA UNALENTE A CONTATTO, GLI ARBITRI DEVONO INTERROMPERE L'AZIONE?

Nel caso di rottura delle lenti degli occhiali, gli arbitri devono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti) e l'azione dovrà essere ripetuta.

Nel caso di perdita di una lente a contatto, non venendosi a creare una situazione di pericolo, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la sua ricerca.

Nel caso in cui la squadra richieda uno o due tempi di riposo per effettuare tale ricerca, l'arbitro dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e a non far effettuare la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.

Entrambe le situazioni non configurano comunque l'accadimento di un infortunio, con la conseguente possibilità di sostituzione eccezionale.

18. MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA ALLA GARA.

Nel caso una squadra non si presenti in campo entro i termini previsti (30' oltre l'orario previsto per l'inizio della gara) gli arbitri devono procedere al riconoscimento dei componenti della squadra presente, riportati sulla lista ufficiale e trascritti a referto. Allenatore e capitano firmano il referto, così come gli arbitri negli appositi spazi, senza riportare alcun risultato della gara, una copia viene consegnata alla squadra presente.

Il tempo di attesa può essere modificato dai regolamenti dei Comitati promotori dei tornei e pertanto ci si dovrà attenere a quelle indicazioni.

19. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI SE, DURANTE IL GIOCO, UN ATLETA PERDE LA SCARPA O LA PEZZA DI PANNO PER ASCIUGARE IL TERRENO DI GIOCO O TOCCA IL CAMPO AVVERSO, CON UNA PARTE DEL CORPO DIVERSO DAI PROPRI PIEDI, LASCIANDO SUL TERRENO UNA VISTOSA MACCHIA DI SUDORE?

L'azione deve continuare e sarà cura dell'atleta recuperare la propria scarpa o pezza di panno e allontanarle. Qualora invece queste finissero accidentalmente nel campo opposto, il 1° arbitro deve stabilire se la loro presenza abbia interferito con il gioco, interrompendo l'azione e facendola ripetere, oppure se la stessa non abbia interferito, ritenendo quindi l'azione svolta regolarmente.

Analogamente, se il 1° arbitro ritiene che la macchia di sudore abbia interferito con il gioco avversario, deve decretare la ripetizione dell'azione.

20. QUALI NUMERI POSSONO ESSERE POSTI SULLE MAGLIE DEI GIOCATORI?

Ogni giocatore deve indossare una maglia da 1 a 99. Con deroga eccezionale per la cifra zero in caso di mancata numerazione. (Regola 4.3.4)

21. SE UN GIOCATORE SI PRESENTA CON UN ANELLO VISTOSO AL DITO DELLA MANO, COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO?

Se l'anello o qualsiasi altro oggetto indossato (compreso il "piercing") può costituire pericolo per se per gli altri in quanto vistoso e con una pietra che potrebbe ferire, l'arbitro

dovrà invitare il giocatore di toglierselo. In caso contrario l'atleta non potrà prendere parte alla gara.

22. SE UNA SQUADRA RIFIUTA DI GIOCARE O NON SI PRESENTA SUL TERRENO DI GIOCO, COME SI DEVE COMPORTARE IL 1° ARBITRO?

Si deve limitare a riportare il fatto sul suo rapporto di gara, senza annotare sul referto alcun risultato, dopo aver proceduto al riconoscimento della squadra presente.

23. QUALE DEVE ESSERE IL COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI NELL'AREA DI RISCALDAMENTO?

Gli atleti che si trovano nell'area di riscaldamento devono mantenere un comportamento consono, dal semplice riposo agli esercizi fisici, eventualmente anche mediante l'ausilio di attrezzi (tipo elastici per stretching) non ingombranti o potenzialmente pericolosi, in attesa di essere chiamati per entrare in gioco. Possono dissetarsi, assumere medicinali o integratori, anche collegialmente, ma non certo colloquiare o interagire con il pubblico.

In quest'ultimo caso gli arbitri devono intervenire per porre fine ai contatti con persone esterne.

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. **I LIBERO possono essere sia capitano della squadra che capitano in gioco.**

5.1 CAPITANO

5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra firma il referto e rappresenta la sua squadra al sorteggio.

5.1.2 DURANTE LA GARA e quando è sul terreno di gioco, il capitano della squadra esplica le funzioni di capitano in gioco. Quando il capitano della squadra non è sul terreno di gioco, l'allenatore o lui stesso debbono designare un altro giocatore in campo, per assumere le funzioni di capitano in gioco.

Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando viene sostituito o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.

Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con gli arbitri:

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sull'applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e anche per sottoporre le richieste o le domande dei suoi compagni di squadra. Se il capitano in gioco non condivide la spiegazione del 1° arbitro, può formalizzare una protesta contro tale decisione ed immediatamente informare il 1° arbitro che si riserva il diritto di registrare un'istanza¹ sul referto al termine della gara;

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:

- a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento;
- b) a verificare le posizioni delle squadre;
- c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.;

5.1.2.3 **in assenza dell'allenatore, sempre che la squadra non abbia un assistente allenatore che ne abbia assunto le funzioni**, per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni (15.2.1).

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra e tutti i componenti: ringraziano gli arbitri;

5.2 ALLENATORE

5.2.1 Per tutta la gara l'allenatore conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il secondo arbitro.

5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto, che poi sottoscrive.

5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:

5.2.3.1 prima di ogni set consegna al secondo arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato;

5.2.3.2 siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi;

5.2.3.3 richiede i tempi di riposo e le sostituzioni; (15.10)

5.2.3.4 può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in gioco.

L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, se situata presso l'angolo dell'area di gioco senza disturbare o ritardare il gioco. Nel caso l'area di riscaldamento fosse dietro la panchina, l'allenatore potrà muoversi dal prolungamento dell'area d'attacco alla fine del proprio campo, ma senza ostruire la visuale dei giudici di linea.

5.3 Assistente-ALLENATORE

5.3.1 L'assistente- allenatore siede sulla panchina senza diritto di intervento.

5.3.2 Se l'allenatore deve abbandonare la propria squadra per qualsiasi ragione, compresa una sanzione, l'assistente- allenatore assume le sue funzioni, previa autorizzazione del primo arbitro, su richiesta del capitano in gioco, per la durata della sua assenza.

CASISTICA

1. QUALI E QUANTE SONO LE FIGURE TECNICHE PREVISTE, OLTRE I 12/13 GIOCATORI, CHE POSSONO ESSERE ISCRITTE NELL'ELENCO DEI PARTECIPANTI ALLA GARA?

Sono non più di cinque quali:

1) Allenatore 2) Assistente- allenatore 3) Dirigente Responsabile o Accompagnatore 4) Fisioterapista 5) Medico

L'assenza di una specifica figura tecnica non può essere integrata con un'altra di diverso tipo.

Ove il regolamento della manifestazione lo preveda è possibile, in aggiunta, anche la presenza dell'addetto all'arbitro anch'esso inserito in elenco.

2. CHI PUÒ SVOLGERE LE FUNZIONI DI ALLENATORE O DI ASSISTENTE - ALLENATORE?

Il compito di allenatore o di assistente-allenatore può essere svolto esclusivamente dalla persona inserita in elenco con il corrispondente ruolo. Il assistente-allenatore subentra

nelle funzioni all'allenatore quando quest'ultimo per qualsiasi ragione, anche solo temporaneamente, non sia presente all'inizio della gara o abbandoni l'area di gioco con l'autorizzazione dell'arbitro. Il primo allenatore, al suo arrivo o al suo ritorno, acquisterà le sue funzioni, con l'autorizzazione dell'arbitro e dopo gli opportuni controlli (identità, tesseramento e controllo dell'elenco partecipanti).

Per lo svolgimento dei compiti di allenatore e di assistente- allenatore i Comitati potranno prevedere l'iscrizione ai relativi Albi del CSI. In tal caso gli interessati devono esibire la relativa tessera che ne accerta la qualifica.

3. NEL CASO DI ASSENZA DELL' ALLENATORE AD INIZIO GARA, CHI FIRMA IL REFERTO DI GARA NELL'APPOSITO SPAZIO, SUBITO DOPO IL SORTEGGIO?

- a) Nessuno se non è presente né il primo né il assistente-allenatore.
- b) Se uno delle due figure tecniche si presenta a gara iniziata, il primo giunto sul campo di gara firmerà il referto. La cosa (specificando l'orario di arrivo) dovrà essere riportata sul rapporto di gara da parte dell'arbitro.
- c) Se è presente il assistente-allenatore, questi firmerà ad inizio gara al posto del 1° allenatore assente. In questo caso se il 1° allenatore si presentasse successivamente sul campo di gara, questi, pur svolgendo a tutti gli effetti il suo compito, non deve firmare nuovamente il referto, ma è sufficiente che l'arbitro segnali il suo arrivo tardivo nel rapporto di gara.

4. CHI PUÒ SVOLGERE LE FUNZIONI DI MEDICO O DI FISIOTERAPISTA?

Un tesserato Csi che:

presenti la tessera Csi con la relativa qualifica di fisioterapista o medico se prevista dalle Norme Nazionali del Tesseramento.

Se tali ruoli non sono previsti dal tesseramento Csi, è necessario presentare all'arbitro, oltre la regolamentare tessera Csi, un documento valido e legale rilasciato da un ente pubblico che attesti la relativa qualifica.

5. CHI PUÒ SVOLGERE LE FUNZIONI DI DIRIGENTE RESPONSABILE O ACCOMPAGNATORE?

Per lo svolgimento dei compiti di dirigente accompagnatore ufficiale i Comitati potranno prevedere l'iscrizione ai relativi Albi del CSI. In tal caso gli interessati devono esibire la relativa tessera che ne accerta la qualifica. Il nominativo deve essere inserito nell'elenco partecipanti con il corrispondente ruolo.

Si precisa che in ambito locale o regionale non è prevista la figura di "addetto all'arbitro" che verrà ricoperta dal Dirigente Responsabile iscritto in elenco giocatori. Pertanto la persona che ricopre tale ruolo non può mai essere segnato anche come giocatore, ma deve essere a disposizione dell'arbitro in ogni momento della gara, rappresentare la Società, garantendo la sua incolumità e assistendolo ogni qual volta il direttore di gara ritenesse il suo intervento utile.

In particolari manifestazioni, il regolamento specifico può prevedere, oltre la figura del dirigente responsabile, anche quella dell' "addetto all'arbitro".

6. PUÒ ESSERE COMUNICATA LA FORMAZIONE AVVERSARIA SU RICHIESTA DEL CAPITANO IN GIOCO?

No. Le formazioni sono segrete e note solo al segnapunti e agli arbitri della gara, i quali possono accogliere solo le richieste dei capitani in gioco, relativamente alle proprie

formazioni. Gli stessi capitani in gioco, però, possono chiedere al 1° arbitro la verifica della formazione avversaria.

7. PUÒ IL CAPITANO IN GIOCO CHIEDERE SPIEGAZIONI SU UNA DECISIONE ARBITRALE?

Sì. A richiesta del capitano in gioco, il 1° arbitro deve fornire la spiegazione della decisione, senza ammettere però alcuna discussione.

È consigliabile che gli arbitri siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli, ovviando così ad inutili richieste di spiegazione che, se reiterate, possono essere sanzionate.

8. DA CHI DEVONO ESSERE ESPLETATE LE FUNZIONI DI CAPITANO NELL'INTERVALLO FRA UN SET E L'ALTRO?

Nell'intervallo tra due set, è il capitano della squadra che espleta tale funzione.

9. NEL CORSO DEL GIOCO, IL CAPITANO E L'ALLENATORE POSSONO CHIEDERE ENTRAMBI I TEMPI DI RIPOSO?

In presenza dell'allenatore, solo lui ha il diritto di chiedere agli arbitri le interruzioni di gioco regolamentari

10. SE UN GIOCATORE È ANCHE L'ALLENATORE REGOLARMENTE ISCRITTO A REFERTO, QUANDO PUÒ ESPLETARE LE SUE FUNZIONI DI ALLENATORE?

Durante la gara soltanto quando si trova fuori dal gioco.

11. NEL CASO L'ALLENATORE ENTRI IN CAMPO COME GIOCATORE, IL VICE ALLENATORE PUÒ PRENDERE IL SUO POSTO E DIRIGERE LA SQUADRA?

No. Premesso che l'allenatore-giocatore può espletare le funzioni di allenatore solo quando si trova fuori dal gioco, l'assistente allenatore, purché abbia i requisiti richiesti dalle normative, può sostituire l'allenatore che abbandoni, anche momentaneamente, l'area di gioco.

12. COME DEVE INTERVENIRE IL 1° ARBITRO NEL CASO IN CUI L'ALLENATORE IMPARTISCA DIRETTIVE AI PROPRI GIOCATORI IN CAMPO DISTURBANDO LO SVOLGIMENTO DELLA GARA?

Dopo aver dato l'ultimo avvertimento verbale, sanzionando una penalizzazione per condotta scorretta (vedi Regola 1 - casistica 20).

13. È CONSENTITO ALL'ALLENATORE DI CHIEDERE IL PUNTEGGIO AL SEGNAPUNTI?

Sì, l'allenatore può chiedere al segnapunti, a gioco fermo e senza arrecare disturbo, il punteggio, il numero delle sostituzioni effettuate e dei tempi di riposo richiesti.

14. QUAL È IL POSTO IN PANCHINA RISERVATO ALL'ALLENATORE?

È il posto più vicino al segnapunti; tale posto non può essere occupato da altri componenti della squadra, ma può esservi posizionato, ad esempio, un computer portatile. L'allenatore può però temporaneamente sedersi anche in altro posto della panchina

15. IN QUALI CASI L'ALLENATORE SI PUÒ RIVOLGERE AGLI ARBITRI?

Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.

16. IN MANCANZA DELL'ALLENATORE IN PANCHINA, PUÒ UN'ALTRA PERSONA SVOLGERE LE SUE FUNZIONI?

No. Solo l'assistente- allenatore (se presente) può sostituire il 1° allenatore quando questi è assente dall'area di gioco.

17. SE IL SET INIZIA CON IL CAPITANO DELLA SQUADRA IN PANCHINA E QUESTI ENTRA IN CAMPO DURANTE IL SUO SVOLGIMENTO, CHI ASSOLVERÀ LA FUNZIONE DI CAPITANO IN GIOCO?

Nel momento in cui il capitano della squadra entra in campo, rileva automaticamente la funzione del capitano in gioco, anche se questi resta in campo.

18. SE IL CAPITANO IN GIOCO DOPO ESSERE STATO SOSTITUITO RIENTRA IN CAMPO, RIACQUISTA TALE QUALIFICA?

Se tale capitano in gioco è anche il capitano della squadra, nel rientrare in campo riacquista automaticamente la sua qualifica. Se non è il capitano della squadra, al suo rientro in campo non riacquista tale qualifica, che resta al giocatore in gioco che era già stato nominato.

19. L'ALLENATORE - GIOCATORE

Uno dei giocatori in elenco può svolgere anche le funzioni di allenatore se ha i requisiti stabiliti dal CSI.

L'allenatore-giocatore deve essere equipaggiato con la divisa da gioco della squadra, come tutti gli atleti, se vuole essere considerato anche uno degli atleti.

Quando l'allenatore-giocatore si trova in gioco, nessun altro può svolgere le funzioni di allenatore in panchina.

L'allenatore-giocatore può ricoprire anche il ruolo di LIBERO.

20. SE IN CAMPO SI TROVANO IL CAPITANO DELLA SQUADRA (O IN GIOCO) E L'ALLENATORE-GIOCATORE, CHI PUÒ RICHIEDERE LE INTERRUZIONI DI GIOCO AGLI ARBITRI?

Soltanto il capitano in gioco.

21. SE L'ALLENATORE-GIOCATORE SOSTITUISCE UN ATLETA IN GIOCO PUÒ RICHIEDERE AL 1° ARBITRO DI ESSERE NOMINATO CAPITANO IN GIOCO?

Se il giocatore sostituito dall'allenatore-giocatore è il capitano in gioco, ciò è possibile.

Se invece il giocatore sostituito non è il capitano in gioco, l'allenatore giocatore non può acquisire tale qualifica, a meno che non sia anche capitano della squadra.

22. NEL CASO IN CUI, AL TERMINE DI UN TEMPO DI RIPOSO, GLI ADDETTI ALLA ASCIUGATURA DEL CAMPO SI ATTARDANO AD USCIRE DAL CAMPO, COME DEBONO COMPORTARSI GLI ARBITRI?

Il 1° arbitro deve pretendere l'interruzione dell'operazione di asciugatura nel momento in cui fischia la fine del tempo di riposo, intervenendo sul capitano in gioco della squadra ospitante con una richiesta di sollecitazione sugli addetti a tale operazione, quindi assegnando un "avvertimento verbale" per lieve condotta scorretta allo stesso capitano al ripetersi del fatto.

23. CHI È AUTORIZZATO A RICHIEDERE AGLI ARBITRI LA FORMAZIONE DELLA PROPRIA SQUADRA?

Solo il capitano in gioco; tale richiesta, qualora avanzata da qualsiasi altro componente della squadra, dovrà essere considerata una richiesta impropria.

24. L' ALLENATORE, FRA LE DIRETTIVE PERMESSEGLI, PUÒ COMUNICARE AGLI ATLETI IN CAMPO LA PROPRIA VALUTAZIONE DI PALLA "DENTRO" O "FUORI"?

Sì, anche questa è un' istruzione e deve essere permessa come tale.

25. E' PERMESSO L'USO DEI MEZZI TECNOLOGICI PER COMUNICARE CON L'ESTERNO?

Si, l'uso dei mezzi di comunicazione elettrici/elettronici in panchina è consentito, purché non causino disturbo al regolare svolgimento della gara.

26. SE IL CAPITANO DELLA SQUADRA SI INFORTUNA O DEVE ABBANDONARE PER ALTRI MOTIVI DOPO CHE GLI ELENCHI GIOCATORI SONO STATI CONSEGNATI E DOPO CHE È STATO INIZIATO "IL PROTOCOLLO UFFICIALE D'INIZIO GARA", COME CI SI DEVE COMPORTARE?

Le funzioni di capitano della squadra devono essere assunte obbligatoriamente da un compagno di gioco, annotando il fatto sul referto di gioco nello spazio "osservazioni".

Stessa procedura va adottata se ciò accade a gara iniziata.

27. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI NEL CASO IN CUI L'ALLENATORE OLTREPASSI LA LINEA DI DELIMITAZIONE DELL'ALLENATORE DURANTE IL GIOCO?

Qualora l'allenatore superi la linea di delimitazione dell'allenatore senza intralciare il gioco, il 2° arbitro richiamerà la sua attenzione.

Qualora tale comportamento si ripeta in modo ricorrente, si applicherà quanto previsto dalla Regola 21.

28. DOVE PUÒ POSIZIONARSI UN ALLENATORE DURANTE IL GIOCO PER GUIDARE LA SUA SQUADRA?

L'allenatore deve rimanere all'esterno del terreno di gioco e della zona di servizio, utilizzando la zona di rimpiazzo del libero davanti alla propria panchina, nonché la rimanente zona libera fino all'area di riscaldamento se quest'ultima è situata presso l'angolo dell'area di gioco.

29. È CONSENTITO AD UN ALLENATORE IN CARROZZINA PRENDERE PARTE ALLA GARA?

Sì. L'allenatore in carrozzina durante la gara si deve posizionare nel posto più vicino al segnapunti, senza però potersi muovere nella zona libera davanti alla stessa panchina tranne durante i tempi di riposo, i tempi di riposo tecnici e gli intervalli tra i set.

Qualora, invece, l'allenatore necessiti per deambulare delle stampelle, può muoversi liberamente nella zona libera davanti alla panchina.

30. PUÒ UN ALLENATORE DOPO AVER FIRMATO IL REFERTO LASCIARE L'IMPIANTO DI GIOCO E NON FARVI RITORNO?

Sì. Previa autorizzazione richiesta al 1° arbitro, l'allenatore si può allontanare, come qualsiasi altro componente della squadra, senza specificarne le ragioni. Nel caso in cui l'assistente allenatore abbia la qualifica prevista, può subentrare all'allenatore nelle sue funzioni su richiesta del capitano in gioco; in caso contrario sarà quest'ultimo a svolgerle. Tale evento deve essere riportato nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto, con l'annotazione dell'eventuale subentro dell'assistente allenatore. Nel caso in cui l'allenatore rientri durante la gara riprende le sue funzioni; anche il momento di tale rientro deve essere annotato.

31. NEL CASO IN CUI L'ALLENATORE ISCRITTO IN ELENCO NON SIA PRESENTE ALL'INIZIO DELLA GARA, PUÒ ESSERE SOSTITUITO DALL'ASSISTENTE ALLENATORE?

Sì. Su richiesta del capitano della squadra al 1° arbitro, l'assistente allenatore apporrà la firma sul referto al posto dell'allenatore; tale fatto verrà annotato nello spazio "OSSERVAZIONI" e quindi nel rapporto di gara, specificandone la motivazione.

L'assistente allenatore potrà quindi sedersi in panchina e, se in possesso dei requisiti previsti, potrà svolgere le funzioni di allenatore.

Al momento dell'eventuale arrivo dell'allenatore, tale informazione verrà annotata nello spazio "OSSERVAZIONI" e da quel momento lo stesso svolgerà le sue funzioni.

32. L'ASSISTENTE ALLENATORE PUÒ DARE ISTRUZIONI?

Sì, come tutti gli altri componenti della panchina: la dizione "senza diritto di intervento" (Regola 5.3.1) si riferisce alle richieste di tempo di riposo e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all'allenatore o, in sua assenza, al capitano in gioco.

33. L'ASSISTENTE ALLENATORE SI PUÒ RECARE PRESSO L'AREA DI RISCALDAMENTO PER PARLARE CON LE RISERVE?

Sì. L'assistente allenatore può recarsi dalla panchina presso l'area di riscaldamento per comunicare brevemente con gli atleti, ma non può rimanervi a lungo. Ugualmente può alzarsi dalla panchina per consegnare all'allenatore le statistiche o per comunicargli delle informazioni, il tutto in tempi contenuti.

CAPITOLO TERZO FORMULA DEL GIOCO

Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 PUNTO

Una squadra conquista un punto:

6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo avverso;

6.1.1.2 quando la squadra avversa commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra avversa riceve una "penalizzazione".

6.1.2 FALLO DI GIOCO

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

6.1.2.1 Se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo di essi è sanzionato.

6.1.2.2 Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un doppio fallo e lo scambio è ripetuto.

6.1.3 AZIONE DI GIOCO E AZIONE DI GIOCO COMPLETATA

Un'azione di gioco è la sequenza di scambi dal momento del colpo di servizio da parte del giocatore al servizio fino a che la palla è fuori gioco. Un'azione di gioco completata è la sequenza di scambi che assegna un punto. Questo comprende l'assegnazione di una penalizzazione e la perdita del servizio a causa della sua mancata esecuzione entro il tempo limite di 8":

6.1.3.1 se la squadra al servizio vince lo scambio, essa conquista un punto e continua a servire;

6.1.3.2 se la squadra in ricezione vince lo scambio, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

6.2 VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 5° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno due punti.

In caso di 24 punti pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (26-24; 27-25; ...).

6.3 VINCERE LA GARA

6.3.1 La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica tre set.

6.3.2 Nel caso di 2-2 pari, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0-3 per la gara e 0-25 per ogni set.

6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla regola 6.4.1.

6.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA per il set o per la gara (7.3.1), perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti, o i punti ed i set necessari per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

CASISTICA

1. NEL CASO CHE DUE FALLI VENGANO FISCHIATI UNO DAL 1° ARBITRO E L'ALTRO DAL 2°, QUALE DEVE ESSERE LA DECISIONE FINALE?

Gli arbitri devono sanzionare con il fischio il fallo che individuano con sicurezza (Regola 22.2.1.2), intervenendo con immediatezza.

Nel caso in cui si verificano due falli, il 1° arbitro deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e sanzionarlo a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due arbitri.

Lo stesso criterio vale per due falli avvenuti contemporaneamente da parte di due avversari: il 1° arbitro deve sanzionare il doppio fallo, a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi.

2. IL PUNTEGGIO RIPORTATO SUL TABELLONE SEGNAPUNTI PUÒ COSTITUIRE MOTIVO DI CONTESTAZIONE O RECLAMO?

No, il punteggio riportato sul tabellone, il cui responsabile è persona incaricata dalla società ospitante, è soltanto indicativo per il pubblico.

Il solo referto di gara fa fede per il punteggio ufficiale. Comunque il segnapunti deve sempre controllare la concordanza tra il punteggio del referto e quello del tabellone, intervenendo se necessario.

3. SE UNA SQUADRA RIFIUTA DI GIOCARE O NON SI PRESENTA SUL TERRENO DI GIOCO, COME SI DEVE COMPORTARE IL 1° ARBITRO?

Si deve limitare a riportare il fatto sul suo rapporto di gara, senza annotare sul referto alcun risultato, dopo aver proceduto al riconoscimento della squadra presente.

4. NEL CASO IN CUI SI VERIFICHINO I DUE FALLI DI PALLA A TERRA INVIATACI DA UN GIOCATORE ATTACCANTE E TOCCO DELLA RETE DA PARTE DI UN GIOCATORE AVVERSARIO, QUALE DEI DUE DEVE ESSERE SANZIONATO?

A tale proposito si possono verificare due casi distinti:

a) Se la palla cade all'interno del campo della squadra in difesa, non esiste problema perché entrambi i falli sono da attribuire a questa squadra;

b) Se la palla cade fuori del campo della squadra in difesa, i due falli sono attribuibili alle due diverse squadre ed il 1° arbitro, prescindendo dal momento del suo fischio e di quello del collega 2°, deve stabilire quale si è verificato per primo e sanzionarlo (palla "fuori" o "rete toccata da un giocatore"). Se i due falli opposti si sono verificati esattamente in contemporaneità, il 1° arbitro deve sanzionare il "doppio fallo" e far rigiocare l'azione

5. COME SI DEVE COMPORTARE IL 1° ARBITRO NEL CASO IN CUI UNA SQUADRA RIFIUTI DI CONTINUARE A GIOCARE?

Il 1° arbitro, dopo aver invitato la squadra a riprendere il gioco, si deve limitare a riportare il fatto sul suo rapporto di gara, senza annotare sul referto alcun risultato.

6. QUALI SONO LE CONSEGUENZE DI UN AZIONE DI GIOCO INTERROTTA (DOPPIO FALLO)?

Se un'azione di gioco viene interrotta da uno degli arbitri decretando un doppio fallo, deve essere considerata come un'azione di gioco non completata, indipendentemente dal motivo che ha originato la decisione arbitrale.

Pertanto, se una squadra aveva eseguito un rimpiazzo nell'interruzione precedente tale azione di gioco, che deve essere ripetuta, la medesima squadra non può effettuare un altro prima del termine della successiva azione di gioco completata, come previsto dalla Regola 19.3.2.1.

Inoltre, il mancato completamento dell'azione impedisce ad entrambe le squadre di richiedere qualsiasi interruzione regolamentare di gioco, prima della sua ripresa, secondo quanto stabilito dalle Regole 15 e 15.2.1. Fanno eccezione solamente le sostituzioni forzate dovute ad infortunio, espulsione o squalifica. Pertanto eventuali altre richieste di interruzioni regolamentari, che dovessero essere poste prima della ripetizione dell'azione interrotta, dovranno essere considerate *richieste improprie*.

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

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

Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre.

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio,
OPPURE

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

7.1.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che ha il primo servizio si riscalda per prima a rete.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

- 7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a loro esclusiva disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale 6 minuti insieme a rete altrimenti di 10 minuti.
- 7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 3 minuti ciascuna o per 5 minuti ciascuna, **la squadra che ha il primo servizio si riscalda per prima**, in conformità alla Regola 7.2.1.

7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

- 7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra.
Il tagliando della formazione iniziale indica l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Questo ordine deve essere mantenuto per tutto il set.
- 7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al secondo arbitro o al segnapunti la formazione iniziale della propria squadra, su un tagliando debitamente compilato e firmato.
- 7.3.3 I giocatori non inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set (eccetto per il LIBERO).
- 7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato al 2° arbitro o al segnapunti, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.
- 7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue:
- 7.3.5.1 quando la discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione;
- 7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni;
- 7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, mostrando il corrispondente gesto ufficiale da registrare sul referto.
Se la discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta formazione. I punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati.
- 7.3.5.4 Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato nell'elenco degli atleti della squadra, i punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio successivo. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-25, se necessario) conseguiti dal momento in cui il giocatore non registrato è entrato in campo e deve consegnare un tagliando della formazione corretto, facendo entrare in campo un nuovo giocatore registrato a referto al posto di quello non registrato.

7.4 POSIZIONI (Fig. 4)

Nel momento in cui la palla è colpita ad eccezione del suddetto giocatore, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo nell'ordine di rotazione (ad eccezione del suddetto giocatore).

7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

7.4.1.1 I tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli avanti ed occupano le posizioni 4 (avanti - sinistro), 3 (avanti - centro) e 2 (avanti - destro).

7.4.1.2 Gli altri tre sono i difensori occupanti le posizioni 5 (sinistro - dietro), 6 (centro - dietro) e 1 (destro - dietro).

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

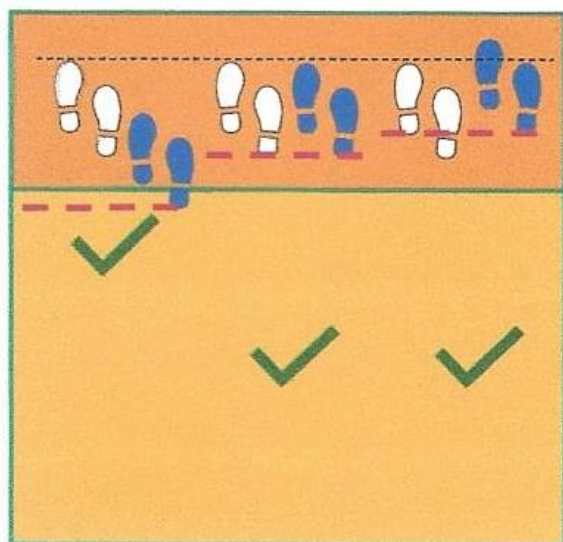
7.4.2.1 Ciascun giocatore difensore deve essere posizionato più distante dalla linea centrale del proprio corrispondente avanti.

7.4.2.2 I giocatori avanti e quelli difensori, rispettivamente, debbono disporsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.

7.4.3 Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto dei loro piedi con il terreno (l'ultimo contatto con il terreno fissa la posizione del giocatore) come segue:

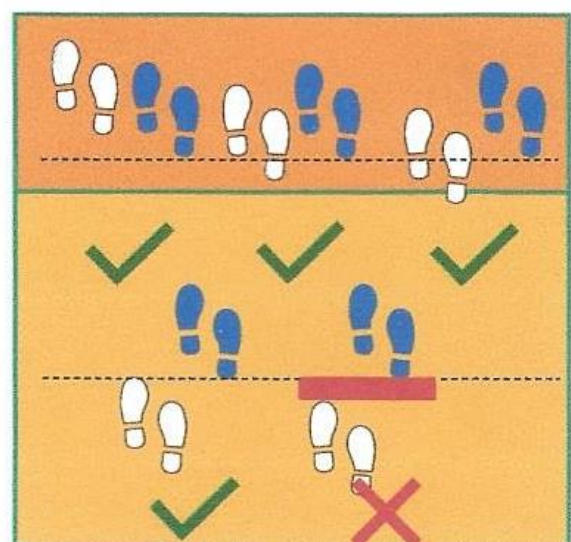
7.4.3.1 ogni giocatore difensore deve essere alla stessa distanza o avere una parte del piede più distante dalla linea centrale del piede più avanzato del corrispondente avanti;


Nuove RdG 2022-2024



 Giocatore avanti

 Giocatore difensore

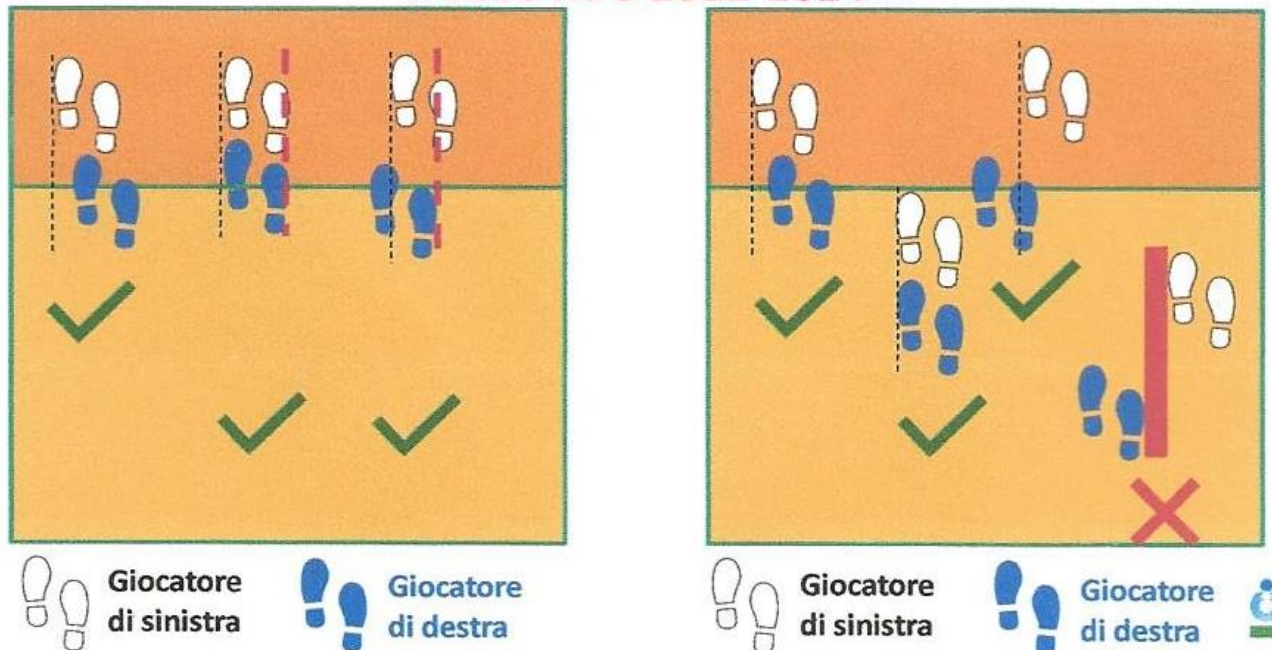


 Giocatore avanti

 Giocatore difensore

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.

Nuove RdG 2022-2024



7.4.4 Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul loro campo e sulla zona libera.

7.5 FALLI DI POSIZIONE

7.5.1 La squadra commette *un fallo di posizione* se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio (7.3 e 7.4). Quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare ed il gioco riprende, questo è considerato come fallo di posizione con le conseguenze di una sostituzione irregolare.

7.5.2 Se il giocatore al servizio commette un fallo di esecuzione del servizio (12.4 e 12.7.1), il suo fallo prevale su quello eventuale di posizione.

7.5.3 Se il servizio diviene falloso dopo l'esecuzione (12.7.2), è il fallo di posizione che deve essere sanzionato.

7.5.4 Un fallo di posizione porta le seguenti conseguenze:

7.5.4.1 La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria (6.1.3);

7.5.4.2 Le posizioni dei giocatori devono essere corrette.

7.6 ROTAZIONE

7.6.1 L'ordine di rotazione è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set.

7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori devono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in 1 si porta in 6, ecc.

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

7.7.1 Si determina un fallo di rotazione quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione (7.6.1). Ciò comporta le seguenti conseguenze, nell'ordine:

7.7.1.1 il segnapunti avverte il 2° arbitro che interrompe il gioco; la squadra avversaria

guadagna un punto e il servizio seguente; se il fallo di rotazione è rilevato solo dopo il completamento dell'azione iniziata con esso, alla squadra avversaria viene attribuito un unico punto, indipendentemente dall'esito dell'azione.

7.7.1.2 l'ordine di rotazione viene rettificato.

7.7.2 Inoltre, il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore devono essere annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti (25.2.2.2).

Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento di punti ed un punto ed il servizio all'avversaria è la sola sanzione da adottare.

CASISTICA

1. COME DEVE ESSERE EFFETTUATA LA SCELTA DEI PALLONI PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA?

La squadra ospitante deve presentare dei palloni al 1° arbitro fra i quali scegliere quelli per la gara. Nel caso in cui i palloni forniti dalla squadra ospitante non siano giudicati idonei e la squadra ospite ne presenti altri idonei, la gara si disputerà con questi.

2. QUALI POSSIBILITÀ DI SCELTA HA LA SQUADRA CHE VINCE IL SORTEGGIO?

- a) Se sceglie il servizio, all'altra squadra spetta di ricevere e di scegliere il campo di gioco.
- b) Se sceglie di ricevere, all'altra squadra spetta di servire e di scegliere il campo di gioco.
- c) Se sceglie il campo di gioco, all'altra squadra spetta di scegliere o il servizio o la ricezione.

3. SE UNA SQUADRA SI PRESENTA IN CAMPO DOPO L'ORARIO DI INIZIO PREVISTO, HA IL DIRITTO DI EFFETTUARE IL RISCALDAMENTO A RETE?

Sì. Premesso che il protocollo di gara può iniziare quando entrambe le squadre sono presenti sul campo di gara, se la squadra già presente rinuncia alla sua parte di riscaldamento, quello della squadra "ritardataria" avrà la durata di 5'.

4. NEL CASO CHE UNA O ENTRAMBE LE SQUADRE ARRIVINO IN CAMPO DOPO L'ORARIO D'INIZIO DELLA GARA, QUANDO SI DEVE DARE INIZIO ALL'INCONTRO?

L'arbitro deve dare inizio alla gara, dopo il riscaldamento ufficiale, non appena le due squadre presentano almeno 6 giocatori ciascuna.

In tale caso non si deve attendere che passino i 15 minuti di ritardo massimo accordato alle squadre per presentarsi in campo (salvo diversa indicazione da parte del Comitato organizzatore che deve essere in ogni caso massimo 30 minuti).

5. QUALE DELLE DUE SQUADRE DEVE PRESENTARE PER PRIMA IL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE?

La squadra che deve effettuare il primo servizio in quel set.

6. SE LE DUE SQUADRE O UNA DI ESSE, RICHIEDONO DI EFFETTUARE IL RISCALDAMENTO A RETE SEPARATAMENTE, QUALE DELLE DUE LO ESEGUIRÀ PER PRIMA?

La squadra che deve eseguire per prima il servizio

7. L'ALLENATORE O IL CAPITANO, DOPO AVER CONSEGNATO IL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE AL 2° ARBITRO O AL SEGNAPUNTI, PUÒ RICHIEDERNE LA RESTITUZIONE PER MODIFICARLO?

No. Unica eccezione è quella prevista per la Categoria Open Mista (Regola 29.3).

8. SE FRA IL TAGLIANDO E LA FORMAZIONE IN CAMPO ESISTE UNA DISCORDANZA NON RICONTRATA DAL 2° ARBITRO ALL'INIZIO DEL SET, MA SOLTANTO QUANDO LO STESSO È IN CORSO DI SVOLGIMENTO, COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI?

L'arbitro deve interrompere il gioco, se in corso, assegnare un punto ed il servizio alla squadra avversaria, ripristinare l'esatta formazione secondo quanto previsto dal tagliando, togliere tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto, lasciando all'altra quelli da essa conseguiti. Il tutto va riportato sul referto nello spazio "OSSERVAZIONI" e, successivamente, sul rapporto di gara.

9. COMMITTE FALLO LA SQUADRA CHE CONQUISTANDO IL SERVIZIO NON EFFETTUA LA ROTAZIONE?

Sì, il segnapunti in tal caso deve avvertire il 2° arbitro che sanziona il fallo dopo che la squadra in difetto ha effettuato il servizio.

La squadra in difetto perde l'azione e dovrà effettuare la prevista rotazione, non eseguita in precedenza, prima che il gioco riprenda.

10. COME DEVONO COMPORTARSI GLI ARBITRI NEL CASO IN CUI SI ACCORGANO IN RITARDO CHE L'ATLETA AL SERVIZIO SI TROVA IN FALLO DI ROTAZIONE E LA SQUADRA IN DIFETTO HA CONSEGUITO DEI PUNTI?

Alla squadra al servizio deve essere sanzionato il fallo di rotazione, assegnando quindi il punto alla squadra avversaria; deve inoltre essere ripristinata l'esatta formazione in campo e devono essere tolti tutti i punti conseguiti in tale ordine errato; la squadra avversaria mantiene invece i punti nel frattempo acquisiti.

11. FALLO DI ROTAZIONE E PUNTO ACQUISITO PER PENALIZZAZIONE

Nel caso di fallo di rotazione, rilevato in ritardo, debbono essere tolti alla squadra in difetto tutti i punti che ha conseguito in tale posizione errata, compreso l'eventuale punto acquisito per penalizzazione della squadra avversaria durante tale periodo.

12. COME DEVE ESSERE COMUNICATA LA FORMAZIONE DELLA SQUADRA AL CAPITANO IN GIOCO?

Quando il capitano in gioco richiede la formazione della propria squadra, il 2° arbitro fischia, mostra il gesto ufficiale della Figura 11.13, lo invita ad attendere NEI PRESSI DELLA ZONA DI SOSTITUZIONE e gliela comunica; il tutto allo scopo di non renderla nota anche alla squadra avversa. È categoricamente vietato, invece, invitare il capitano a leggerla direttamente sul referto di gara.

In assenza del 2° arbitro, il 1° arbitro autorizzerà il capitano in gioco ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti per ricevere l'informazione da quest'ultimo.

13. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI SE SUL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE È RIPORTATO UN NUMERO DI MAGLIA NON RIPORTATO NELL' ELENCO PRESENTATO?

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non riportato nell' ELENCO, deve essere permessa la correzione dello stesso e della formazione a referto.

Analogamente, nel caso in cui il numero del Libero sia riportato nella formazione iniziale e l'arbitro non si accorga della presenza in campo di un altro giocatore al suo posto ma venga avvertito dal segnapunti quando questo giocatore si reca al servizio e sanzioni quindi il fallo

di rotazione, si deve procedere alla correzione del tagliando e del referto, inserendo il giocatore effettivamente in campo; l'azione interrotta deve essere rigiocata.

14. QUALORA UN ATLETA SI INFORTUNI DURANTE IL RISCALDAMENTO NON UFFICIALE, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

L'infortunio dovrà essere riportato nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto di gara; e l'ELENCO GIOCATORI non può comunque essere modificato.

15. A SEGUITO DI UN FALLO DI ROTAZIONE SI DEVONO ANNULLARE DEI PUNTI ALLA SQUADRA. COME SI DEVONO COMPORTRARE GLI ARBITRI SE TRA I PUNTI DA ANNULLARE NE È PRESENTE UNO ACQUISITO PER PENALIZZAZIONE DELLA SQUADRA AVVERSARIA? E QUALORA INVECE NELLE AZIONI IN CUI LA SQUADRA SI È TROVATA IN ERRORE DI ROTAZIONE FOSSE STATA ASSEGNATA UNA DOPPIA PENALIZZAZIONE CONTEMPORANEA?

La Regola 7.7.2 è assolutamente chiara: tutti i punti vanno annullati, senza alcuna distinzione. La penalizzazione come aspetto disciplinare resta però riportata a referto, e nello spazio "OSSERVAZIONI" deve essere annotato esattamente il momento (set, punteggio, ragione dell'intervento, nuovo punteggio) in cui si è deciso di togliere i punti ed il numero degli stessi, compreso quello acquisito in seguito alla penalizzazione. Per una doppia penalizzazione contemporanea, deve essere ugualmente annullato il punto conseguito dalla squadra in fallo di rotazione.

16. IL CAPITANO IN GIOCO RICHIEDE LA FORMAZIONE DELLA PROPRIA SQUADRA ED IN PARTICOLARE IL NUMERO DEL GIOCATORE AL SERVIZIO; IL SEGNAPUNTI FORNISCE LA FORMAZIONE ERRATA ED IL GIOCO PROSEGUE. SUCCESSIVAMENTE IL SEGNAPUNTI SI ACCORGE DELL'ERRORE.

QUALE SARA' LA DECISIONE ARBITRALE?

I punti eventualmente acquisiti da entrambe le squadre devono essere annullati, e i giocatori dovranno assumere la posizione in campo prevista al momento dell'errata comunicazione della formazione. Sono considerati validi gli eventuali tempi di riposo richiesti, tempi di riposo tecnici usufruiti e provvedimenti disciplinari comminati; nel caso fossero concesse sostituzioni, queste saranno annullate. Il gioco riprenderà con al servizio con il giocatore che avrebbe dovuto eseguirlo al momento della richiesta della formazione. Quanto accaduto deve essere riportato nello spazio " OSSERVAZIONI" del referto.

17. IL GIOCATORE n° 1 DELLA SQUADRA A SI RECA AL SERVIZIO SUL PUNTEGGIO DI 21-21; LA SQUADRA A CONQUISTA DUE PUNTI (23°A-21B); LA SQUADRA B VINCE L'AZIONE SUCCESSIVA (22B-23°A) E SUCCESSIVAMENTE LA SQUADRA A VINCE L'AZIONE (24°A-22B). IL CAPITANO DELLA SQUADRA A CHIEDE LA FORMAZIONE E IL SEGNAPUNTI COMUNICA CHE DOVREBBE SERVIRE IL GIOCATORE n° 1 CHE AVEVA SERVITO NEL TURNO PRECEDENTE. QUALE SARA' LA DECISIONE ARBITRALE?

Se gli arbitri hanno la certezza che l'indicazione del segnapunti è corretta e che nella precedente rotazione di A aveva servito il n° 1, devono togliere i punti conquistati da A in fallo di rotazione e ripristinare l'esatta formazione di A; avendo la squadra A conquistato l'azione successiva, il gioco riprenderà sul punteggio di 22-22 con il giocatore n° 1 al servizio.

Se gli arbitri hanno anche la certezza che nell'ultima azione giocata il giocatore n° 1 della squadra A era in zona 1 e quindi in fallo di posizione, il punto ed il servizio devono essere assegnati alla squadra B che continuerà a servire dal punteggio di 23B - 21A.

18. SE AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO, UN GIOCATORE (DIVERSO DA QUELLO AL SERVIZIO) HA UNA PARTE DEL PIEDE A CONTATTO COL TERRENO ALL'ESTERNO DEL PROPRIO CAMPO DI GIOCO, COMMITTE FALLO?

Se il piede tocca la zona libera, l'azione è sempre fallo; se, invece, tocca campo avverso, l'azione è fallo solo se nessuna parte del piede è a contatto o direttamente al di sopra della linea centrale.

CAPITOLO QUARTO

AZIONI DI GIOCO

Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

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

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

La palla è fuori gioco nel momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri; in assenza di un fallo, nel momento del fischio.

8.3 PALLA "DENTRO"

La palla è dentro se, in un qualsiasi istante del suo contatto col suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali (1.3.2).

8.4 PALLA "FUORI"

La palla è fuori quando:

8.4.1 tutte le parti della palla che vengono a contatto con il suolo sono completamente fuori dalle linee perimetrali;

8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;

8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;

8.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.2.

8.4.5 attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete (Fig. 5).

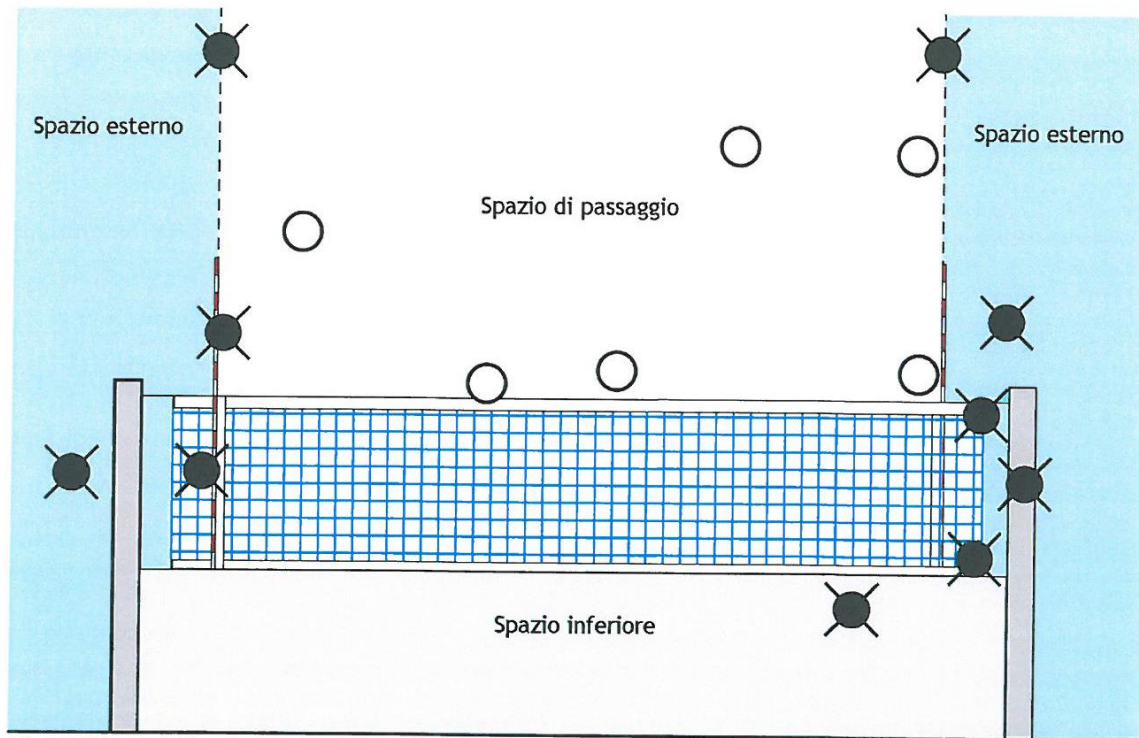


Figura 5a - Spazio di passaggio - R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

CASISTICA

1. PUÒ IL 1° ARBITRO STABILIRE CHE UNA PALLA DIRETTA FUORI DALL'AREA DI GIOCO SIA IRRAGGIUNGIBILE E QUINDI RITENERE TERMINATA L'AZIONE?

No. La Regola 8.2 stabilisce che "la palla è fuori gioco nel momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri". Nel caso specifico in cui la palla stia dirigendosi fuori dall'area di gioco, il 1° arbitro ne segue la traiettoria e:

- se la direzione è fuori dello spazio di passaggio, fischierà non appena la palla supera la zona libera opposta;
- se la direzione è oltre la propria zona libera, fischierà nel momento dell'impatto con un oggetto esterno;
- se la direzione è all'interno dello spazio di passaggio e la palla supera la zona libera opposta, fischierà nel momento dell'impatto con un oggetto esterno.

L'arbitro non dovrà fischiare prima che si concretizzi una di queste possibilità, anche se valuta la palla irraggiungibile. Se in questo intervallo di tempo si verifica un altro fallo, è questo quello che deve essere sanzionato.

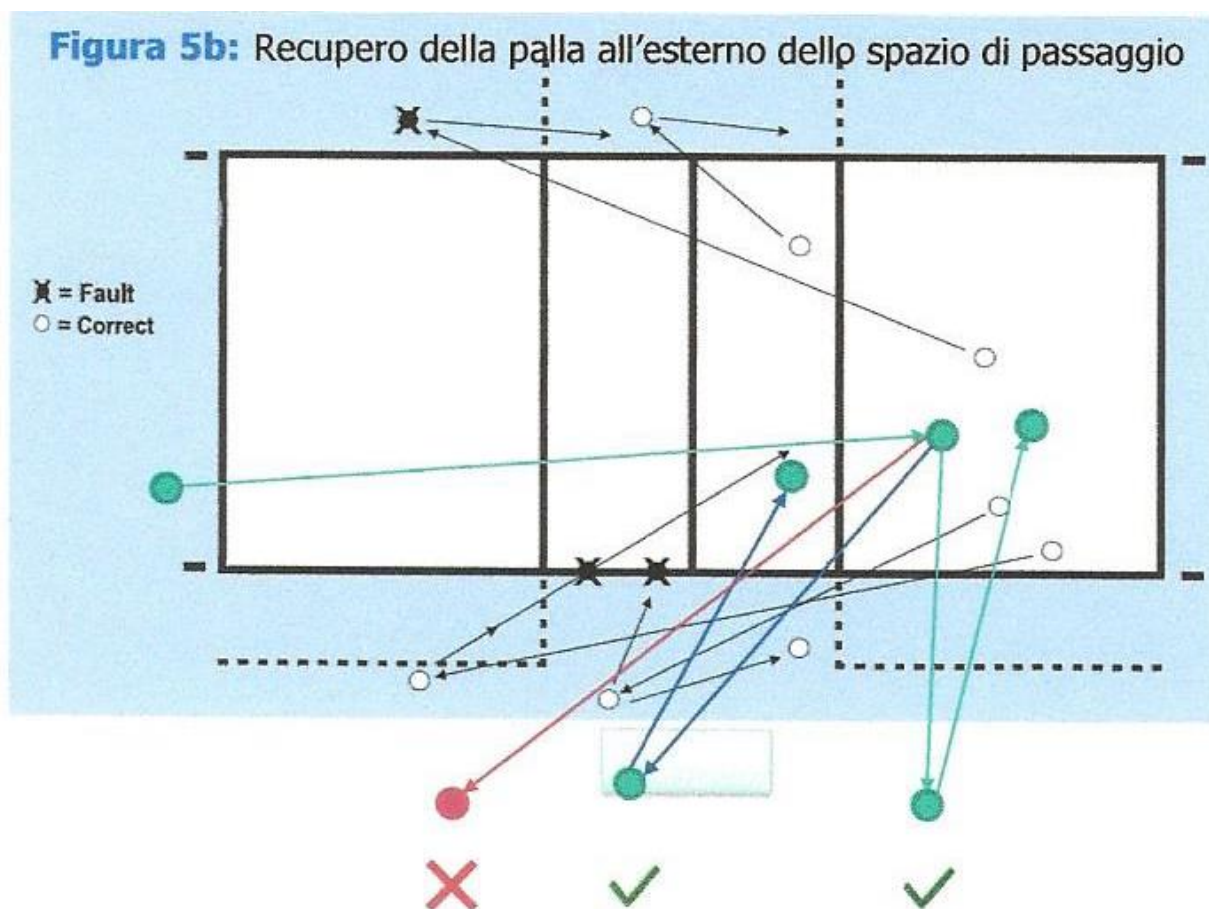
Se invece dopo il terzo tocco la traiettoria della palla è indirizzata verso la zona libera avversaria completamente o parzialmente al di fuori dallo spazio di passaggio, gli arbitri devono sanzionare palla fuori (il 2° arbitro solo se l'azione avviene dal suo lato) al momento del superamento del piano verticale della rete.

2. NELL'EUFORIA DEGLI SPETTATORI SONO STATI LANCIATI DEI CORIANDOLI, O DELLE STELLE FILANTI, VERSO IL SOFFITTO DELLA PALESTRA CHE SONO RIMASTI PENDENTI VERSO IL TERRENO DI GIOCO; QUALORA UNA PALLA LI TOCCHI, QUALE SARÀ LA DECISIONE DEGLI ARBITRI?

Le leggere strisce di carta colorata e le stelle filanti devono essere considerate di massa inconsistente e quindi tali da non costituire ostacolo alla palla che li impattasse: l'azione di gioco deve quindi continuare.

Regola 9: GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua 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, e per tutta la sua estensione.



9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un tocco è qualsiasi contatto della palla con un giocatore in gioco.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre quello di muro, 14.4.1) per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di "QUATTRO TOCCHI".

9.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI

Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente (eccetto Regg. 9.2.3; 14.2 e 14.4.2).

9.1.2 TOCCHI SIMULTANEI

Due o tre giocatori possono toccare la palla nello stesso momento.

9.1.2.1 Quando due (tre) giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due (tre) tocchi (ad eccezione del muro). Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione fra giocatori non costituisce fallo.

9.1.2.2 Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.

9.1.2.3 Se il tocco simultaneo di due avversari al di sopra della rete, causando un contatto prolungato con la palla, il gioco continua.

9.1.3 TOCCO AGEVOLATO

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

Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, superamento della linea centrale, ecc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un compagno di squadra.

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.

9.2.3 La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.

Eccezioni:

9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione (14.2);

9.2.3.2 al primo tocco di squadra (9.1 e 14.4.1), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso di un'unica azione.

PRIMO TOCCO DI SQUADRA

Ci sono quattro casi nei quali l'azione di gioco è considerata primo tocco di squadra:

- la ricezione del servizio;
- difendere un attacco della squadra avversaria;
- giocare la palla che rimbalza da un proprio muro;
- giocare la palla che rimbalza dal muro avversario.

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (9.1).

9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (9.1.3).

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla, è fermata e/o lanciata (9.2.2) non rimbalza al tocco.

9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo (9.2.3).

non viene applicata la su citata regola di fallo di DOPPIO TOCCO limitatamente alla sola valutazione del 2° tocco di squadra effettuato in palleggio e che non sia intenzionalmente di attacco **nelle categorie: Under 13, Ragazze/i, Under 15 .**

CASISTICA

1. QUALE CRITERIO DI VALUTAZIONE DEVE ESSERE ADOTTATO NELLE AZIONI DI PALLONETTO?

L'arbitro deve prestare attenzione alla nettezza del tocco, particolarmente nell'attuale pallavolo, nella quale il colpo di pallonetto muta la direzione della traiettoria della palla.

In questo caso il giocatore usa il proprio stile, ma il tocco della palla deve essere comunque netto e, inoltre, il giocatore non può tenere le mani a lungo sulla palla al fine di modificarne la direzione della traiettoria e di indirizzarla così in un preciso punto del campo avverso. Se la palla viene cioè accompagnata con la mano, l'arbitro deve immediatamente sanzionare il fallo di trattenuta.

2. COME DEVE ESSERE VALUTATO IL TOCCO SIMULTANEO DI AVVERSARI SOPRA LA RETE?

Quanto previsto dalla Regola 9.1.2.3 ("Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causa un contatto prolungato con la palla, il gioco continua") si applica quando, al momento del tocco simultaneo, la palla si trova in parte nello spazio di gioco di una squadra ed in parte in quello della squadra avversaria, anche se in seguito, persistendo il tocco, viene spostata completamente in uno dei due spazi di gioco. Se dopo il tocco simultaneo la palla impatta un'antenna deve essere sanzionato un doppio fallo, mentre se cade fuori dal terreno di gioco il fallo è della squadra schierata dalla parte opposta della rete. Se invece la palla, al momento del tocco contemporaneo degli avversari, si trova completamente in uno dei due spazi di gioco, l'atleta del campo opposto commette fallo.

3. COME SI COMPORTERÀ L'ARBITRO SE UNO DEI COMPONENTI LA PANCHINA SI ALZA E PRENDE LA PALLA PROVENIENTE DAL GIOCO IN CORSO CHE STAVA CADENDO A TERRA NELLE VICINANZE DELLE LINEE PERIMETRALI?

Sanzionerà il fallo di "palla fuori" indicando quindi il componente della panchina che ha preso la palla, ed assegnerà punto e servizio alla squadra avversaria.

4. AL PRIMO TOCCO DI SQUADRA PUO' ESSERE SANZIONATO IL FALLO DI PALLA TRATTENUTA ?

Premesso che per "primo tocco di squadra" si intende quello effettuato su palla proveniente dal servizio avversario, dall'attacco avversario, dal muro avversario o dal proprio muro, la Regola 9.2, relativa alle caratteristiche del tocco, prevede come sola eccezione sul primo tocco di squadra la possibilità di effettuare dei tocchi consecutivi, purché abbiano luogo nel corso di un'unica azione. Ne consegue che se la palla non rimbalza dal punto di contatto, ma viene "trattenuta", deve essere sanzionato il **fallo di palla trattenuta**.

Fermo restando quanto previsto dalla regola 9.3.3, il criterio valutativo deve essere improntato a garantire la continuità del gioco, tuttavia, nel caso in cui il primo tocco di squadra sia intenzionalmente d'attacco e l'attacco sia completato, la valutazione deve essere sostanzialmente analoga a quella prevista per il secondo e terzo tocco.

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio (Fig. 5). Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:

- 10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete;
- 10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- 10.1.1.3 superiormente dal soffitto.
- 10.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro i tocchi previsti per la squadra, a condizione che:
 - 10.1.2.1 non sia toccato il campo opposto dal giocatore in recupero (11.2.2);
 - 10.1.2.2 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 avversa non può ostacolare tale azione.
- 10.1.3 La palla che si dirige verso il campo opposto nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete (10.1.1), la palla può toccarla.

10.3 PALLA IN RETE

- 10.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi (9.1).
- 10.3.2 Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

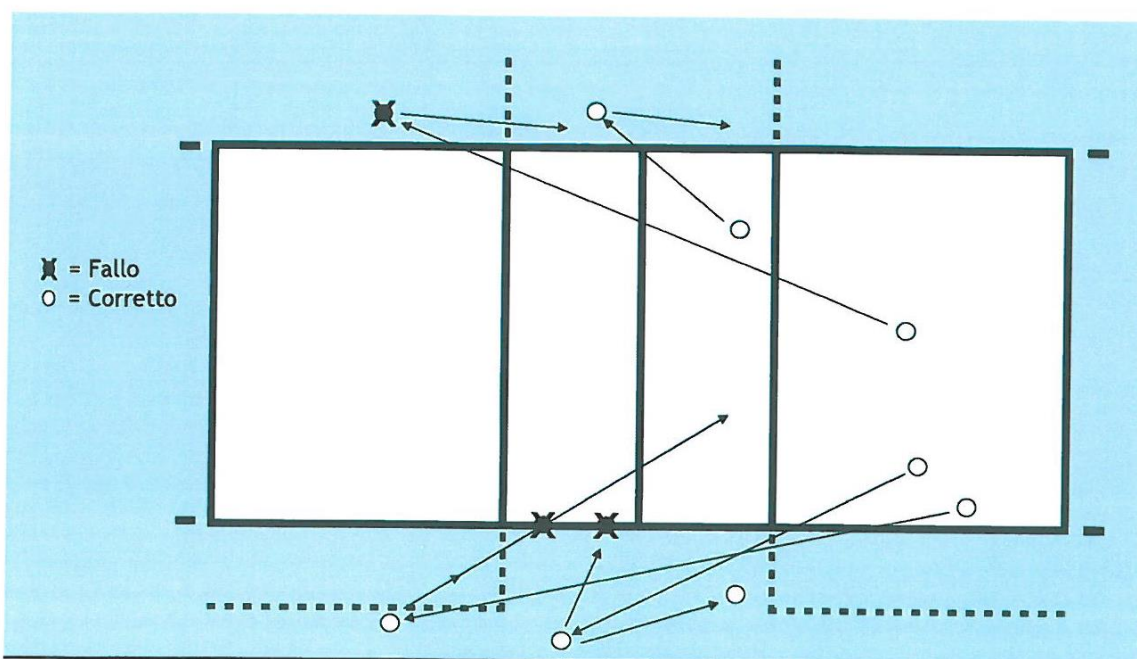


Figura 5b - Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio - R. 10.1.2, 10.1.2.2

CASISTICA

1. PUÒ UN GIOCATORE CHE HA INVIATO LA PALLA A RETE RIGIOCARLA QUANDO LA STESSA RITORNA PER IL RIMBALZO?

No. In questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", salvo non si tratti di partecipante a muro.

2. QUALE DECISIONE PRENDERÀ IL 1° ARBITRO NEL CASO IN CUI UNA PALLA INVIATA VERSO IL CAMPO AVVERSO SOTTO LA RETE COLPISCA UN GIOCATORE AVVERSARIO PRIMA CHE ABBIA ATTRAVERSATO COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE STESSA? E QUALORA INVECE VENGA INTENZIONALMENTE TOCCATA DALLO STESSO?

Nel primo caso, il 1° arbitro sanzionerà il fallo alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete;

nel secondo caso, il 1° arbitro sanzionerà invece il fallo alla squadra del giocatore che ha toccato intenzionalmente la palla

3. SE LA PALLA DOPO IL 3° TOCCO IMPATTA LA RETE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO?

No. Dopo il 3° tocco di squadra, qualora la palla impatti la rete senza superarla non si concretizza alcun fallo; lo stesso si verifica solo quando si verifica un 4° tocco o la palla cade a terra. Solo in questo momento il 1° arbitro dovrà fischiare per sanzionare il fallo verificatosi.

4. LA PALLA ATTRAVERSA IL PIANO VERTICALE DELLA RETE PARZIALMENTE O TOTALMENTE NELLO SPAZIO ESTERNO.

a) se la traiettoria della palla è verso il campo opposto, gli arbitri devono sanzionare "palla fuori" (il 2° solo se l'azione avviene dal suo lato).

b) Se la traiettoria della palla è verso la zona libera opposta dopo l'avvenuto terzo tocco, gli arbitri devono sanzionare "palla fuori" (il 2° solo se l'azione avviene dal suo lato).

5. IN QUALI SITUAZIONI SI CONFIGURA IL FALLO DI INTERFERENZA DURANTE IL RECUPERO DI UNA PALLA DIRETTA VERSO LA ZONA LIBERA OPPOSTA?

Se la palla giocata dalla squadra "A", passa all'interno dello spazio di passaggio, non si può configurare il fallo di interferenza da parte della squadra "B", perché tale palla non è recuperabile; se un atleta della squadra "B" cercasse di colpirla, l'avversario impegnato nel recupero commetterebbe fallo di interferenza nei suoi confronti, indipendentemente dal fatto che riesca nel proprio intento.

Se la palla giocata dalla squadra "A", passa nello spazio esterno (completamente o parzialmente), nessun componente della squadra "B" fuori dal gioco, nè alcun atleta in gioco fuori dal proprio campo, può ostacolarne il recupero, indipendentemente dall'intenzionalità del suo movimento; un atleta della squadra "B" in gioco non commette invece mai fallo di interferenza all'interno del proprio campo, indipendentemente dall'intenzionalità del suo movimento.

Infine se la traiettoria della palla non permette agli arbitri di stabilire con esattezza in quale porzione del piano verticale della rete sia passata, gli atleti in gioco di entrambe le squadre hanno il diritto di pensare che sia lecito per loro tentare di giocarla: di conseguenza, l'azione dovrà essere interrotta (e poi ripetuta) solamente se l'atleta che gioca la palla viene effettivamente ostacolato dall'avversario.

Regola 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

- 11.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco (14.3).
- 11.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla sia avvenuto nel proprio spazio di gioco.

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

- 11.2.1 È permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.2 La penetrazione nel campo avverso oltre la linea centrale:
- 11.2.2.1 è permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i, a condizione che una parte del/i piede/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa, e che tale azione non interferisca con il gioco avversario;
- 11.2.2.2 è permesso toccare il campo avverso con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, a condizione che non interferisca con il gioco avversario;
- 11.2.3 un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco (8.2).
- 11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avverso.

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.
L'azione di giocare la palla include (tra l'altro) il salto, il tocco di palla (o suo tentativo) e la ricaduta sicura, che permetta di iniziare una nuova azione.
- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco (eccetto regola 9.1.3).
- 11.3.3 Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima del colpo d'attacco avversario (11.1.1).
- 11.4.2 Un giocatore interferisce con il gioco avversario penetrando nello spazio avverso sotto la rete (11.2.1).
- 11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra/no completamente nel campo avverso (11.2.2.2).
- 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.

Qualsiasi giocatore nei pressi della palla quando viene giocata, e che tenti egli

stesso di giocarla, è considerato nell'azione di giocare la palla, anche se effettivamente non la tocca. Tuttavia, toccare la rete all'esterno di una antenna non è da considerarsi fallo (eccetto che per la regola 9.1.3).

CASISTICA

1. PUÒ UN GIOCATORE INVADERE LO SPAZIO AVVERSARIO SOTTO LA RETE PER RECUPERARE LA PALLA PROVENIENTE DAL PROPRIO CAMPO?

Sì, purché la palla non abbia oltrepassato completamente il piano verticale della rete. Tuttavia, qualora la palla tocchi accidentalmente un giocatore avversario nel suo spazio, l'arbitro sanzionerà il fallo alla squadra da cui proveniva la palla stessa.

2. PUÒ UN GIOCATORE PASSARE DALL'ALTRA PARTE DELLA RETE TRA LA LINEA LATERALE ED IL PALO?

Sì. La linea centrale termina alle linee laterali, perciò un giocatore può oltrepassare il piano verticale della rete passando tra la linea laterale e il palo, come anche dietro il palo, o saltando sopra la linea e cadendo nella zona libera opposta, senza commettere fallo di invasione, purché non disturbi gli avversari durante il gioco.

3. PUÒ UN GIOCATORE COLPIRE LA PALLA CHE SI TROVA PARZIALMENTE NELLO SPAZIO AVVERSO?

Sì. Il tocco è però corretto solo se colpisce la parte di palla che si trova nel proprio spazio di gioco.

4. SE UN GIOCATORE TOCCA VOLONTARIAMENTE LA RETE O UN'ANTENNA PER TRARRE IN INGANNO GLI ARBITRI O GLI AVVERSARI, QUALE SARÀ LA DECISIONE ARBITRALE?

Il 1° o il 2° arbitro sanzioneranno il tocco falloso di rete ed il 1° arbitro comminerà a tale giocatore il provvedimento disciplinare conseguente ad una condotta maleducata.

5. PUÒ UN GIOCATORE GIOCARE LA PALLA AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE, COLPENDOLA NELLA PARTE CHE SI TROVA NELLO SPAZIO AVVERSO?

No, perché ogni squadra deve giocare nel suo campo e spazio di gioco ad eccezione del muro invadente se non interferisce sul gioco avverso.

Nel caso la palla si trovi parzialmente nel campo avverso, il tocco è corretto se la si colpisce nella parte che si trova nel proprio spazio.

6. SE UN GIOCATORE CHE NON PARTECIPA ALL'AZIONE DI GIOCARE LA PALLA TOCCA VOLONTARIAMENTE LA RETE TRA LE ANTENNE, QUALE SARA' LA DECISIONE ARBITRALE?

Premesso quanto previsto dalla regola 11.4.4, il tocco sarà considerato falloso quando è finalizzato ad avvantaggiarsi sull'avversario o ad ostacolare un legittimo tentativo dell'avversario di giocare la palla.

7. LA PALLA COLPISCE LA RETE E NE DETERMINA L'IMPATTO CON UN GIOCATORE POSIZIONATO NEL CAMPO AVVERSARIO. TALE GIOCATORE COMMITTE FALLO?

No, il giocatore commette fallo solo se sposta qualsiasi parte del suo corpo per toccare la palla attraverso la rete interferendo con il gioco avverso. Qualora invece la palla, colpendo la rete, la spinga a toccare un giocatore, questi non commette fallo

8. UN GIOCATORE EFFETTUA UN ATTACCO DALLA POSIZIONE 4; UN GIOCATORE AVVERSARIO, INGANNATO DALL'ALZATA DEL PALLEGGIATORE, EFFETTUANDO UN MURO NELLA POSIZIONE 4 DEL SUO CAMPO TOCCA LA RETE: COMMITTE FALLO?

No, in quanto non essendo in prossimità della zona del campo in cui si sviluppa l'azione di gioco, non commette fallo. Qualora invece il giocatore a muro avesse toccato la rete tra le antenne e fosse stato in prossimità di tale zona, avrebbe commesso fallo anche se il muro non fosse stato effettivo.

9. UNA GIOCATRICE DURANTE L'AZIONE DI GIOCARE LA PALLA TOCCA LA RETE, TRA LE ANTENNE, CON I CAPELLI: L'AZIONE E' FALLOSA?

No, il contatto dei capelli con la rete deve essere considerato falloso solo qualora interferisca in modo evidente con il gioco avversario o determini l'interruzione della azione (ad esempio se la "coda di cavallo" rimane impigliata nella rete)

Analogamente, il contatto dei capelli con la palla non deve essere considerato né come tocco di squadra né come tocco di muro.

10. SE UN GIOCATORE EFFETTUA UN MURO (O UN TENTATIVO DI MURO) POSIZIONANDO LE BRACCIA OLTRE LA RETE, SENZA INTERFERIRE CON IL GIOCO AVVERSARIO, E IL GIOCATORE CHE HA EFFETTUATO L'ATTACCO, DOPO AVER COLPITO LA PALLA COLPISCE IL BRACCIO DELL'AVVERSARIO DETERMINANDONE IL CONTATTO CON LA RETE, QUALE SARA' LA DECISIONE DEGLI ARBITRI?

Se il 1° arbitro ravviserà la volontarietà del tocco del giocatore in attacco sanzionerà il fallo a tale giocatore per aver interferito con il gioco avversario, e considererà inoltre tale comportamento come condotta maleducata, con l'applicazione di quanto previsto dalla scala delle sanzioni.

Qualora invece il 1° arbitro non ravvisi la volontarietà del tocco del giocatore in attacco, il tocco di rete del giocatore a muro non deve essere considerato falloso.

11. DURANTE UN RECUPERO IN TUFFO UN GIOCATORE PENETRA COMPLETAMENTE NEL CAMPO AVVERSO: IL SUO BUSTO TOCCA IL TERRENO DI GIOCO, MENTRE ENTRAMBE LE GAMBE NON SONO A CONTATTO CON LO STESSO, NÉ LA PROIEZIONE DI NESSUNA PARTE DI ESSE È AL DI SOPRA DELLA LINEA CENTRALE, MA TALE SITUAZIONE NON HA CREATO INTERFERENZA CON IL GIOCO AVVERSARIO. TALE AZIONE È FALLOSA?

No: secondo quanto previsto dalla regola 11.2.2 è permesso toccare il campo avverso con un piede, purché una sua parte sia in contatto con la linea centrale o la sua proiezione sia sopra di essa, o con qualsiasi altra parte del corpo, al di sopra del piede, purché non interferisca con il gioco avversario. Poiché i piedi non erano a contatto con il campo avverso e non vi è stata interferenza con il gioco avversario, la situazione non può essere considerata falloso

12. UN PALLEGGIATORE EFFETTUA UN'ALZATA PER UN GIOCATORE POSIZIONATO NELLE SUE IMMEDIATE VICINANZE; IL GIOCATORE IN ATTACCO, MENTRE GIOCA LA PALLA, COLPISCE IL PALLEGGIATORE, CHE VIENE SPINTO CONTRO LA RETE. L'AZIONE È FALLOSA?

Sì, l'azione è falloso perché il giocatore in attacco ed il palleggiatore sono vicini ed entrambi nell'azione di giocare la palla.

Regola 12: SERVIZIO

Il servizio è l'atto della messa in gioco della palla da parte del giocatore difensore destro, piazzato nella zona di servizio (8.1, 12.4.1).

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

12.1 Il primo servizio del 1° e del 5° set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio (7.1).

12.2 Gli altri set iniziano con il servizio della squadra che non lo aveva effettuato per prima nel set precedente.

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio registrato sul tagliando della formazione iniziale (7.3.1, 7.3.2).

12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è determinato come segue:

12.2.2.1 quando la squadra al servizio vince lo scambio, il giocatore (o il suo sostituto) che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;

12.2.2.2 quando la squadra in ricezione vince lo scambio, ottiene il diritto a servire e deve effettuare una rotazione prima di servire (7.6.2). Il servizio sarà eseguito dal giocatore che passa dalla posizione di avanti destro a quella di difensore destro.

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il primo arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver verificato che le squadre siano pronte a giocare e che il giocatore che deve servire sia in possesso della palla.

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

12.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i.

12.4.2 È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.

12.4.3 Nel momento in cui colpisce la palla o dello 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.

Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.

12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro.

12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.

- La battuta è libera dalla Categoria Ragazze all'Open sia nel Maschile che nel Femminile e nel Misto

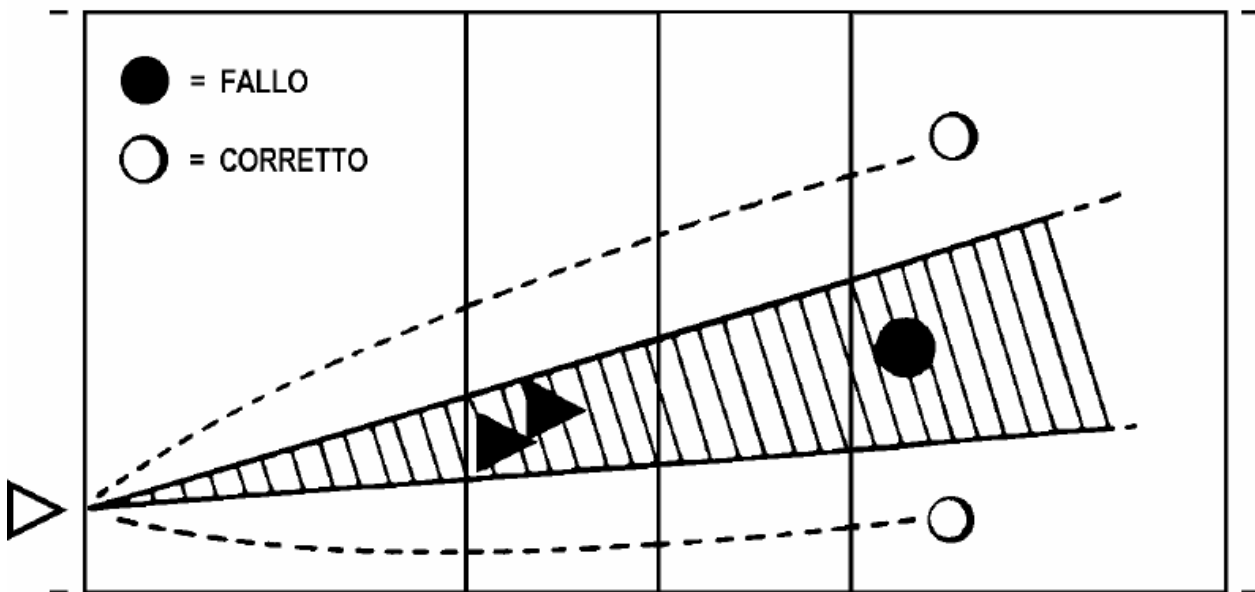
- per Under 12 (6x6) e Under 13 battuta obbligatoriamente da sotto la spalla in qualunque forma

12.5 VELO

12.5.1 Gli atleti della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il colpo di servizio e la traiettoria della palla con un velo individuale o collettivo.

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di i giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente durante l'esecuzione del servizio o stanno raggruppati, **in modo tale da nascondere** sia il **colpo di servizio** sia la **traiettoria della palla** finché questa raggiunge il piano verticale della rete. **Nel caso uno dei due sia visibile dalla squadra in ricezione, il fallo di velo non si configura.**

Viene stabilito che siano due le condizioni affinché si configuri il fallo di velo: nascondere il battitore e la traiettoria della palla. A significare che se la traiettoria è alta rispetto alla rete o il colpo di servizio al salto avviene così in alto da non nascondere la palla alla vista degli avversari, non si configura il fallo di velo.



Velo Collettivo • Regola 12.5.2

Figura 6

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio.

I seguenti falli causano un cambio del servizio, anche se la squadra avversaria è in fallo di posizione (12.7.1).

Il giocatore al servizio:

12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio (12.2);

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (12.4).

12.6.2 Falli dopo il colpo di servizio.

Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso (a meno che un giocatore sia in fallo di posizione) se la palla (12.7.2):

12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio (8.4.4, 8.4.5 e 10.1.1);

12.6.2.2 va fuori (8.4);

12.6.2.3 passa al di sopra di un velo (12.5).

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

12.7.1 Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra avversaria è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che viene sanzionato.

12.7.2 Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato.

CASISTICA

1. CHE COSA SI INTENDE PER INIZIO DEL GIOCO: IL FISCHIO DELL'ARBITRO O IL COLPO DI SERVIZIO SULLA PALLA?

La Regola 8.1 chiarisce che l'arbitro fischia per autorizzare il servizio, ma il gioco inizia, ovvero la palla è in gioco, al momento del colpo di servizio sulla stessa.

2. COSA SI INTENDE PER TENTATIVO DI SERVIZIO?

Il tentativo di servizio non è più contemplato dalle RdG e quindi non deve essere più considerato questo concetto.

3. IL GIOCATORE AL SERVIZIO, DOPO IL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE, SI ACCORGE DI ESSERE IN ERRORE DI ROTAZIONE E LANCIAM O LASCIA LA PALLA; COME DEVE ESSERE CONSIDERATA TALE AZIONE?

Sarà considerata falloso. Nell'ambito degli 8" previsti per l'esecuzione del servizio, il giocatore può però consegnare la palla al compagno che doveva servire e questi potrà eseguire il servizio.

4. IL SERVIZIO PUÒ ESSERE ESEGUITO CON UN PALLEGGIO A DUE MANI?

No, la palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio.

5. ESISTE NEL SERVIZIO IL FALLO DI TRATTENUTA?

Si può verificare il fallo di trattenuta quando il battitore non colpisce la palla, ma la trasporta o la trattiene con una mano.

6. PUÒ IL BATTITORE, PRIMA DI LANCIARE LA PALLA PER IL SERVIZIO, FAR RIMBALZARE LA STESSA O TRASPORTARLA DA UNA MANO ALL'ALTRA?

Ogni giocatore possiede un proprio stile per il servizio ed alcuni per meglio concentrarsi fanno rimbalzare la palla a terra o trasportano la palla da una mano all'altra. Questi movimenti sono consentiti.

7. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO ENTRAMBE LE SQUADRE SI TROVANO IN FALLO DI POSIZIONE, QUALE FALLO DEVE ESSERE SANZIONATO?

In tal caso deve essere sanzionato un doppio fallo.

8. AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO, LA SQUADRA IN RICEZIONE È IN FALLO DI POSIZIONE, MENTRE QUELLA AL SERVIZIO IN FALLO DI "VELO", QUALE DEI DUE DEVE ESSERE SANZIONATO?

Il fallo di posizione della squadra in ricezione è il primo rispetto a quello di velo e pertanto è quello che deve essere sanzionato.

9. PER ESEGUIRE IL SERVIZIO, IL GIOCATORE PUÒ MUOVERSI LIBERAMENTE?

Sì, il 1° arbitro deve fischiare l'autorizzazione al servizio, senza perdita di tempo, quando il giocatore che serve si trova in possesso della palla dentro o nei pressi della zona di servizio, ma comunque all'interno dell'area di gioco.

Questi successivamente si può muovere liberamente sia dentro che fuori di essa, ma al momento del colpo sulla palla o del salto per colpirla deve essere con i piedi all'interno della zona di servizio.

Per essere considerato in possesso della palla il giocatore non deve necessariamente tenerla in mano, ma è sufficiente che la stessa sia disponibile nelle sue immediate vicinanze.

10. A CHI VIENE SANZIONATO IL FALLO NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE AL SERVIZIO COLPISCE LA PALLA ED HA I PIEDI CHE TOCCANO LA LINEA DI FONDO E LA SQUADRA IN RICEZIONE SI TROVA IN FALLO DI POSIZIONE?

La Regola 12.7.1 stabilisce che in tale evenienza il fallo di servizio è preminente rispetto a quello di posizione, pertanto il 1° arbitro dovrà sanzionare il fallo del battitore.

11. SE IL GIOCATORE AL SERVIZIO COLPISCE LA PALLA OLTRE GLI 8 SECONDI DAL FISCHIO DEL 1° ARBITRO E LA SQUADRA IN RICEZIONE SI TROVA IN FALLO DI POSIZIONE, A CHI VERRÀ SANZIONATO IL FALLO?

Alla squadra al servizio (Regola 12.7.1), perché il fallo di posizione si concretizza unicamente al momento del colpo del battitore sulla palla.

12. È FALLO SE LA PALLA LANCIATA DAL GIOCATORE AL SERVIZIO TOCCA IL SOFFITTO O ALTRO OGGETTO?

Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

13. COME DEVE ESSERE SEGNALATO IL FALLO DELLA PALLA DI SERVIZIO CHE COLPISCE LA RETE E NON PASSA NELLO SPAZIO OPPOSTO?

Il gesto ufficiale è quello della Figura 11, Gesto 19 "indicare lateralmente la rete".

14. LA RETE COLPITA DALLA PALLA DI SERVIZIO SI ABBASSA O CADE A TERRA

a) Se la palla, comunque passa oltre la rete, si farà ripetere il servizio dopo aver ripristinato la rete.

b) Se la palla resta nel campo della squadra al servizio, sarà assegnato il cambio di servizio ed il punto alla squadra opposta.

15. QUANDO DEVE ESSERE SANZIONATO IL SERVIZIO FALLOSO DELLA PALLA CHE IMPATTA LA RETE?

Il fallo si verifica nel momento in cui la palla di servizio impatta la rete e non la supera. Il 1° arbitro deve fischiare quando è certo che la palla non superi il piano verticale della stessa rete; non deve quindi attendere che la palla cada a terra o venga toccata da un atleta.

16. QUALE SARÀ IL COMPORTAMENTO DEL 1° ARBITRO QUALORA IL GIOCATORE AL SERVIZIO SI RIFIUTI DI PRENDERE LA PALLA PER ESEGUIRE IL SERVIZIO?

Se il giocatore si trova nelle immediate vicinanze della palla, il 1° arbitro deve autorizzare il servizio, considerando l'atleta in possesso della palla; se, invece, il giocatore è lontano dalla palla, il 1° arbitro deve invitarlo ad avvicinarsi alla stessa per prepararsi al servizio e in caso di rifiuto deve sanzionare la squadra con *un ritardo di gioco* con le conseguenze previste. Qualora il provvedimento si concretizzi in *un avvertimento per ritardo di gioco*, l'arbitro deve nuovamente invitare l'atleta ad avvicinarsi alla palla, ed in caso di ulteriore

rifiuto, assegnerà una **penalizzazione per ritardo di gioco**.

Se invece l'atleta al servizio è in possesso della palla e, dopo che il 1° arbitro ha autorizzato con il fischio l'esecuzione del servizio, non serve o depone la palla a terra, il 1° arbitro, allo scadere degli 8", sanziona il fallo di servizio.

Regola 13: ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

13.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.

13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se la palla è colpita nettamente e non è fermata o lanciata.

13.1.3 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (eccezione Reg. 13.2.4 e 13.03.6).

13.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza da dietro la zona di attacco:

13.2.2.1 al momento del salto, il suo piede/i non deve/devono toccare o avere superato la linea di attacco.

13.2.2.2 dopo il colpo egli può cadere nella zona di attacco.

13.2.3 Un difensore può anche completare un attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete (Fig. 8b).

13.2.4 Nessun giocatore può completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

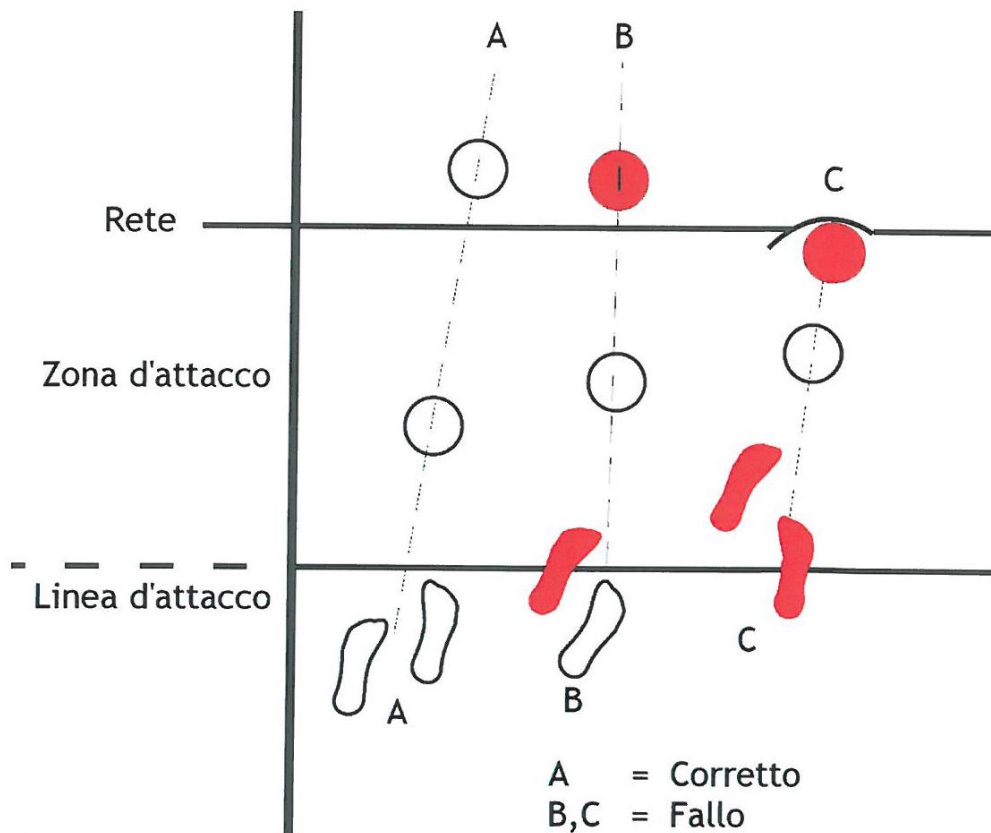


Figura 8a - Attacco dei difensori: punto di stacco - R. 13.2.2.1

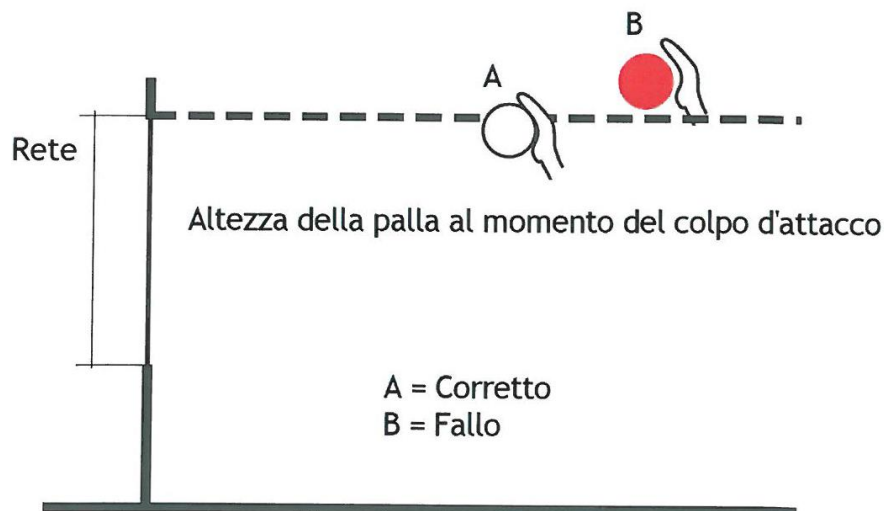


Figura 8b - Attacco dei difensori: altezza della palla - R. 13.2.3

13.3 FALLI DI ATTACCO

- 13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario (13.2.1);
- 13.3.2 Un giocatore invia la palla fuori (8.4);
- 13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona di attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete (13.2.3);
- 13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete (13.2.4).

13.3.5 Un LIBERO completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (19.3.1.2).

13.3.6 Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto di un LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco (19.3.1.4).

CASISTICA

1. PUÒ IL 2° ARBITRO SANZIONARE IL FALLO DI ATTACCO O DI MURO SULLA PALLA DI SERVIZIO?

Sì. Tali falli sono di competenza di entrambi gli arbitri.

2. SE TRA DUE GIOCATORI AVVERSARI, ENTRAMBI DIFENSORI, UNO COLPISCE LA PALLA AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE PARTENDO CON I PIEDI ALL' INTERNO DELLA ZONA DI ATTACCO, L'ALTRO ESEGUE IL MURO, QUALE DEI DUE COMMITTE IL FALLO?

Se il muro tocca la palla quando questa non ha attraversato completamente il piano verticale della rete, deve essere sanzionato un "doppio fallo"; se invece la palla ha attraversato completamente il piano verticale della rete, deve essere sanzionato il fallo al giocatore che ha compiuto l'attacco, sia che il muro tocchi o non tocchi la palla.

3. QUANDO È DA CONSIDERARSI FALLOSO L'ATTACCO DI UN DIFENSORE CHE SI TROVA CON I PIEDI NELLA ZONA DI ATTACCO?

Quando la palla viene colpita trovandosi completamente ad una altezza superiore a quella della rete e passa completamente nel campo avverso o viene intercettata da un avversario. Se la palla così giocata colpisce la rete restando nel campo dell'attaccante, egli non commette fallo, così come se essa viene intercettata da un attaccante della stessa squadra e toccata prima che attraversi completamente il piano verticale della rete.

4. COME SI DEVE COMPORTARE IL 1° ARBITRO SE DOPO AVER SANZIONATO UN ATTACCO FALLOSO DI UN DIFENSORE, SI ACCORGE CHE TALE GIOCATORE ERA UN AVANTI?

Se il 1° arbitro sanziona l'attacco falloso di un difensore, che poi viene riconosciuto come avanti, può modificare la sua decisione fino a che non sia iniziata l'azione di gioco successiva. Ne deriva che:

- se in tale azione la palla è caduta dentro il campo opposto ed il fischio dell'arbitro non ha influito sul gioco, si deve assegnare l'azione alla squadra che ha eseguito l'attacco;
- se, invece, il fischio del 1° arbitro ha influito sul gioco, l'azione deve essere annullata e ripetuta.

Analogo principio (influenza del fischio dell'arbitro sul gioco) si applica nel caso di fallo di posizione sanzionato erroneamente dopo il colpo di servizio.

5. UN GIOCATORE CHE INVADIE IL CAMPO AVVERSARIO SOTTO LA RETE, DOPO CHE LA PALLA TOCCA IL TERRENO AVVERSO, COMMITTE FALLO?

Se l'invasione sottorete del giocatore è successiva all'impatto della palla con il suolo, si deve sanzionare il fallo di palla a terra perché avvenuto per primo (6.1.1.a).

6. UN GIOCATORE "AVANTI" (DI 1^ LINEA) PUÒ IN OGNI CASO EFFETTUARE UN "ATTACCO"?

Un "avanti" può completare un attacco da qualsiasi punto dell'area di gioco e con la palla in qualsiasi posizione, ad eccezione di quella del servizio avversario, se essa si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete e non ha superato completamente il piano verticale della linea di attacco (Regola 13.3.4), od a seguito di una "alzata" con le dita rivolte verso l'alto da parte del LIBERO che si trova all'interno della zona d'attacco e se la palla è attaccata quando si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

7. QUANDO SI PUÒ COMPLETARE UN ATTACCO SUL SERVIZIO AVVERSAIO?

Quando la palla, al momento del tocco, si trova almeno in parte ad una altezza inferiore a quella del bordo superiore della rete o quando la palla anche ad una altezza superiore a quella della rete, si trova completamente nella propria zona di difesa.

8. PUÒ UN GIOCATORE COMPIERE REGOLARMENTE UN ATTACCO COLPENDO LA PALLA CHE SI TROVA PARZIALMENTE AL DI SOPRA DEL CAMPO AVVERSAIO?

L'attacco è considerato corretto se il giocatore "avanti" (di prima linea) colpisce la parte di palla che si trova sul proprio campo.

9. PUÒ UN GIOCATORE DOPO AVER EFFETTUATO IL MURO, SCHIACCIARE DIRETTAMENTE LA PALLA VERSO IL CAMPO AVVERSAIO?

Il muro non viene considerato come tocco di palla (Regola 14.4.1) ed il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, anche da quello che ha effettuato il muro (Regola 14.4.2.); perciò nel caso specifico la schiacciata rappresenta il primo tocco dopo il muro e quindi è possibile.

10. DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, UN DIFENSORE COMPLETA L'ATTACCO PARTENDO DALLA ZONA D'ATTACCO. GLI ARBITRI NON SI AVVEDONO DEL FALLO E L'AZIONE CONTINUA TERMINANDO POI CON UN ALTRO FALLO CHE VIENE SANZIONATO. PUÒ IL 1° ARBITRO RITORNARE ALLA VALUTAZIONE DELL'ATTACCO FALLOSO DEL DIFENSORE?

Sì. Se gli arbitri si avvedono in ritardo del fallo durante lo svolgersi dell'azione o dopo il suo termine, devono sanzionarlo; se invece è iniziata l'azione successiva, non possono più intervenire.

Regola 14: MURO

14.1 IL MURARE

14.1.1 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. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

14.1.2 Tentativo di muro

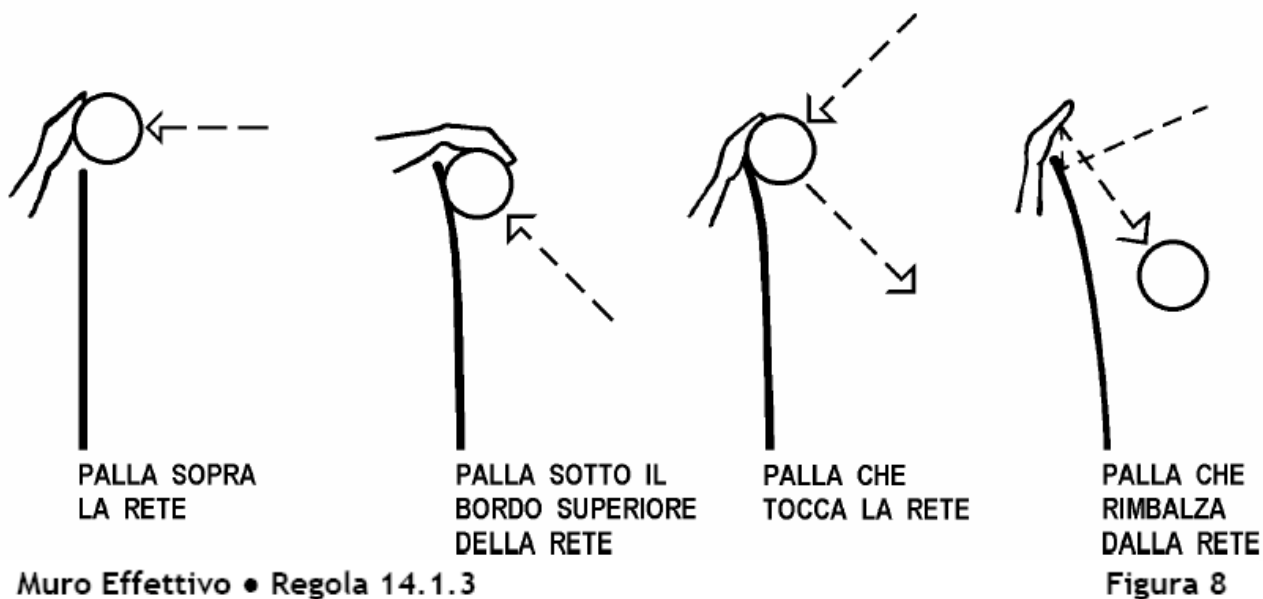
Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.

14.1.3 Muro effettivo

Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro (Fig. 8).

14.1.4 Muro collettivo

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

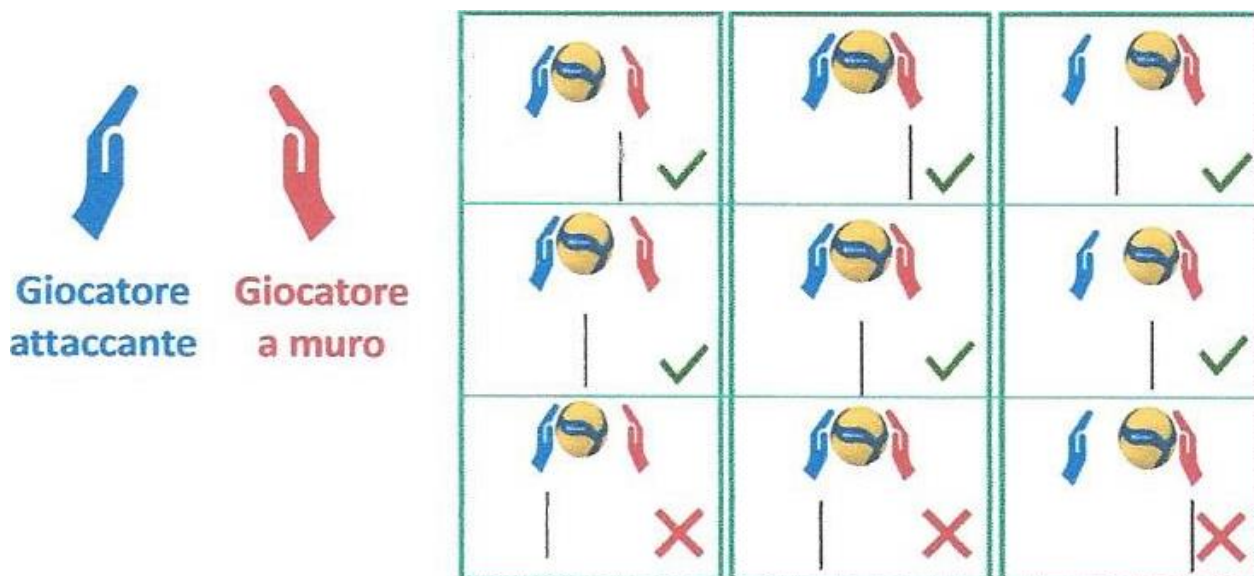


14.2 TOCCO DI MURO

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso di un'unica azione.

14.3 MURO NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel muro, il giocatore può passare le 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 **prima che** un avversario **effettui un** colpo d'attacco (13.1.1)



14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

- 14.4.1 Il contatto del muro con la palla non è conteggiato come un tocco di squadra (9.1). Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.
- 14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro.

14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare il servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO

- 14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima **contemporaneamente del** colpo d'attacco avversario (14.3).
- 14.6.2 Un difensore o un LIBERO effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo (14.1 e 19.3.1.3).
- 14.6.3 Murare la palla proveniente dal servizio avverso (14.5).
- 14.6.4 Il muro invia la palla fuori (8.4).
- 14.6.5 Murare la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.
- 14.6.6 Un LIBERO esegue un tentativo di muro, individuale o collettivo.

CASISTICA

1. UN GIOCATORE "AVANTI" ESEGUE UN MURO SULL'ATTACCO AVVERSAIO PORTANDOSI CON LE MANI AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE, MA VIENE COLPITO DALLA PALLA IN UNA PARTE DEL CORPO CHE SI TROVA AL DI SOTTO DI TALE BORDO. TALE TOCCO SI DEVE CONSIDERARE MURO O PRIMO TOCCO DELLA SQUADRA?

Tale tocco deve essere considerato muro se al momento del tocco una parte del corpo del giocatore si trova sopra il bordo della rete.

2. PUO' UN GIOCATORE A MURO INVADERE CON LE MANI AL DI SOPRA DELLA RETE?

Sì. Il giocatore, mentre esegue l'azione di muro, può toccare la palla oltrepassando la rete, **ma non prima del** tocco d'attacco dell'avversario.

Ne consegue quindi che fra le azioni consentite al giocatore a muro è compresa anche quella di intercettare un colpo di attacco proveniente dal campo avverso toccando la palla nello spazio opposto, non solo **in occasione del** terzo tocco ma anche nel caso di un primo o di un secondo tocco. **Per questi due casi devono sussistere le** condizioni che la palla proveniente dal campo avverso rappresenti appunto un colpo di attacco e che l'azione di muro non interferisca con il gioco avversario, **ossia che non vi sia alcun altro giocatore, oltre all'attaccante, vicino alla palla che stia tentando di giocarla**

~~Giò significa che, nel caso di un tocco simultaneo del giocatore in attacco e di quello a muro con la palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.~~

Ne consegue inoltre che un passaggio effettuato con palla interamente nello spazio avverso non possa essere murato perché non è un'azione d'attacco. Tale muro è invece consentito dal momento del terzo tocco.

3. IL MURO PUO' TOCCARE NELLO SPAZIO AVVERSO, AL DI SOPRA DELLA RETE, LA PALLA CHE HA UNA TRAIETTORIA PARALLELA ALLA RETE?

Un passaggio interno nel campo avverso non può essere murato perché non è una azione d'attacco, eccetto dopo il terzo tocco.

4. SE IL MURO TOCCA LA PALLA NELLO SPAZIO AVVERSO AL DI FUORI DELLO SPAZIO DI PASSAGGIO, COMMITTE FALLO?

Sì, la palla che attraversa il piano verticale della rete nello spazio esterno può essere recuperata dai giocatori della squadra da cui sta provenendo mentre gli avversari non possono toccarla in tale posizione.

5. SE LA PALLA TOCCATA DA UN MURO INVADENTE NELLA SUA CADUTA VERSO IL SUOLO, TOCCA UNA PARTE DEL CORPO DI UN GIOCATORE A MURO, A QUALE DELLE DUE SQUADRE DEVE ESSERE SANZIONATO IL FALLO?

A quella del giocatore a muro se la parte del corpo che viene colpita dalla palla si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete. Alla squadra attaccante se la palla colpisce una parte del corpo non invadente.

6. A CHI VIENE ATTRIBUITO IL FALLO SE, A SEGUITO DI UN MURO INVADENTE, LA PALLA CADE SUL CAMPO DELLO STESSO MURO PASSANDO SOTTO LA RETE?

Alla squadra in attacco, considerando regolare il muro.

7. QUANDO SI DEVE CONSIDERARE FALLOSO IL TENTATIVO DI MURO DEL LIBERO?

Premesso quanto previsto dalle Regole 14.1.1, 14.1.2, 14.6.6 e 19.3.1.3, il fallo si concretizza nel momento in cui il libero (vicino alla rete e con una parte del corpo al di sopra del bordo superiore della rete stessa) tenta di intercettare la palla proveniente dal campo avversario. Il fallo si verifica anche in caso di attacco non completato. Tuttavia, in caso di attacco falloso di difensore e tentativo di muro del libero, quest'ultimo fallo è prioritario

8. COME DEVE ESSERE VALUTATA DAL 1° ARBITRO LA PALLA TOCCATA DA UN MURO INVADENTE NELLA SUA CADUTA VERSO IL SUOLO?

- Se tocca una parte del corpo del giocatore a muro, che si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete, fallo del giocatore a muro;
- se tocca una parte del corpo del giocatore a muro, che NON si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete, fallo della squadra in attacco;
- se cade sul campo della squadra a muro passando sotto la rete, fallo della squadra in attacco;
- se tocca il piede di uno degli atleti a muro, posto in parte sulla linea centrale e in parte sul campo opposto, fallo della squadra in attacco (tocco della palla considerato come impattante il terreno di gioco);
- se tocca il piede di uno degli atleti a muro, nello spazio opposto oltre il piano verticale della rete, interferendo sul recupero della squadra avversaria, fallo del giocatore a muro

9. AI GIOCATORI CHE EFFETTUANO UN MURO PUO' ESSERE SANZIONATO IL FALLO DI PALLA TRATTENUTA?

Si: premesso quanto previsto dalla regola 9.2.3.1, se i giocatori a muro non si limitano ad intercettare la palla ma la "direzionano verso il campo avversario, il 1° arbitro dovrà valutare se la palla, anziché rimbalzare semplicemente, sia stata fermata o lanciata (nel qual caso sanzionerà il fallo).

CAPITOLO QUINTO INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI

Una interruzione è il tempo tra una azione di gioco completata ed il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio seguente.

Le sole interruzioni regolamentari di gioco sono i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori.

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

Ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di due tempi di riposo e sei sostituzioni di giocatori per set.

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.2.1 La richiesta di uno o due tempi di riposo e una richiesta di sostituzione di una qualunque delle squadre possono succedersi all'interno della stessa interruzione.

15.2.2 Tuttavia, una squadra non può porre più richieste consecutive di sostituzione nella stessa interruzione. Due o più giocatori possono essere sostituiti all'interno della stessa richiesta (15.5 - 15.6.1).

15.2.3 Ci deve essere un'azione di gioco completata tra due distinte richieste di sostituzione della stessa squadra (fanno eccezione le sostituzioni forzate dovute a infortunio, espulsione o squalifica)

15.2.4 Non è permesso chiedere qualsiasi interruzione regolamentare di gioco dopo aver avuto una richiesta respinta e sanzionata con un avvertimento per ritardo di gioco nel corso della stessa interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata).

15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

15.3.1 Le interruzioni regolamentari possono essere richieste dall'allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco e soltanto da loro.

15.3.2 È consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, che deve essere registrata come una sostituzione regolamentare di quel set.

15.4 TEMPI DI RIPOSO

15.4.1 La richiesta di un tempo di riposo è posta mostrando il corrispondente gesto ufficiale quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. Tutti i tempi di riposo richiesti durano 30".

~~**15.4.2** Nel set decisivo (5°) non sono previsti tempi di riposo tecnici; ogni squadra può richiedere solo i due tempi di riposo della durata di 30".~~

15.4.2 Durante tutti i tempi di riposo, i giocatori in campo devono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.

15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

- 15.5.1 Una sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, ad eccezione del LIBERO o dell'atleta da lui rimpiazzato, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo in quel momento.
- 15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco può essere accompagnata dall'allenatore (o capitano in gioco) che mostra il corrispondente gesto ufficiale.

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

- 15.6.1 Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal gioco una sola volta per set e rientrarvi, ma una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.
- 15.6.2 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore.

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia o espulsione/squalifica, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una sostituzione eccezionale, oltre le limitazioni della regola 15.6

Per sostituzione ECCEZIONALE si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio/malattia o espulsione/squalifica (ad eccezione del LIBERO, del secondo libero o del giocatore da questi rimpiazzato) può sostituire l'infortunato/malato espulso/squalificato. Il giocatore infortunato/malato espulso, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.

Una sostituzione eccezionale non deve essere conteggiata, in ogni caso, come una sostituzione regolamentare, ma deve essere registrata a referto come parte del totale delle sostituzioni del set e della gara. .

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore "espulso" o "squalificato" (21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra ha diritto di effettuare una sostituzione eccezionale. Se ciò non è possibile la squadra è dichiarata INCOMPLETA (6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

- 15.9.1 Una sostituzione è irregolare se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7) o se vede coinvolto un giocatore non registrato a referto.
- 15.9.2 Quando una squadra effettua una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura, nell'ordine:
- 15.9.2.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario (6.1.3);
- 15.9.2.2 la sostituzione deve essere rettificata;
- 15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI

15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione (1.4.3 - Fig. 1).

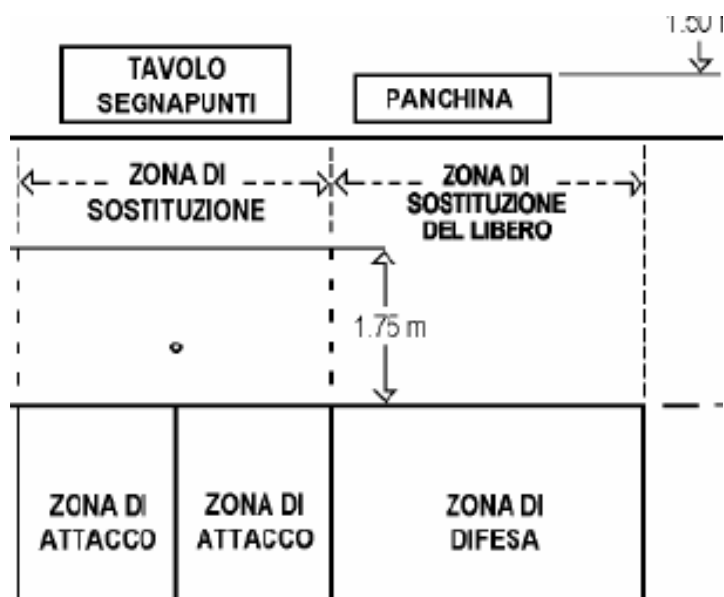


Figura 1 - Sezione

15.10.2 una sostituzione deve durare solo il tempo necessario alla sua registrazione sul referto e all'entrata e uscita dal campo dei giocatori.

15.10.3 a L'effettiva richiesta di sostituzione si origina al momento dell'ingresso del/dei giocatore/i subentrante/i nella zona di sostituzione, pronto/pronti a giocare, durante un'interruzione. L'allenatore non deve mostrare il gesto ufficiale a meno che la sostituzione non sia dovuta ad infortunio o sia prima dell'inizio del set.

15.10.3 b Se il giocatore non è pronto, **al momento della richiesta**, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco.

15.10.3 c La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal secondo arbitro usando rispettivamente il segnale acustico o il fischio.
Il 2° arbitro autorizza la sostituzione

15.10.4 Se una squadra intende procedere a più di una sostituzione contemporaneamente, tutti i giocatori subentranti devono portarsi insieme nella zona di sostituzione per essere considerata come unica richiesta. In tal caso le sostituzioni devono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro. Se una di queste è irregolare, quelle regolamentari sono concesse e quella irregolare è respinta e sanzionata con un ritardo di gioco.

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 È improprio richiedere qualunque interruzione regolamentare di gioco:

15.11.1.1 nel corso di un'azione di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (6.1.3 e 15.2.1);

15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato (15.2.1);

15.11.1.3 per una seconda richiesta di sostituzione della stessa squadra durante la

medesima interruzione (cioè prima del termine della successiva azione di gioco completata), eccetto il caso di infortunio o malattia/ **espulsione/squalifica** di un atleta in gioco;

15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso (15.1);

15.11.2 La prima richiesta impropria di una squadra che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto senza altre conseguenze.

15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra, costituisce un ritardo di gioco.

CASISTICA

1. PUÒ ESSERE INTERROTTO IL TEMPO DI RIPOSO PRIMA DEI 30" PREVISTI?

No, i 30", dal fischio del 2° arbitro che autorizza a quello dello stesso arbitro che ne determina il termine, debbono sempre e comunque trascorrere completamente. In questo tempo, fra l'altro, deve essere sistematicamente asciugato il terreno di gioco a cura degli addetti messi a disposizione dalla squadra ospitante.

2. DOPO IL FISCHIO DEL 1° ARBITRO PER AUTORIZZARE IL SERVIZIO, PUÒ ESSERE RICHIESTA UNA INTERRUZIONE?

No. In tal caso, e per la prima volta nel corso della gara, la richiesta viene respinta, in quanto impropria. Tuttavia se il gioco viene fermato a seguito di questa richiesta, questa deve essere rigettata e la squadra sanzionata con un ritardo di gioco; se si tratta di un avvertimento per ritardo di gioco, prima della ripresa del gioco non potranno essere richieste interruzioni regolamentari

3. SE UNA SQUADRA, NEL CORSO DELLO STESSO SET, RICHIEDE UN TERZO TEMPO DI RIPOSO, QUALE SANZIONE SARÀ ASSEGNATA?

Nessuna per la prima volta, limitando l'intervento arbitrale alla semplice respinta della richiesta impropria.

4. DOPO LE RICHIESTE SUCCESSIVE DI SOSTITUZIONE E TEMPO DI RIPOSO, PUÒ LA STESSA SQUADRA USUFRUIRE DI UN'ALTRA SOSTITUZIONE SENZA CHE SIA RIPRESO IL GIOCO?

No, due richieste successive di sostituzione da parte della medesima squadra devono essere intervallate da almeno una azione di gioco, anche se è stata frapposta fra loro una richiesta di tempo di riposo.

5. UN COMPONENTE LA SQUADRA, ESPULSO PER IL SET IN CORSO, PUÒ PORTARSI VICINO ALL'ALLENATORE DURANTE I TEMPI DI RIPOSO?

No, egli deve restare fuori dall'area di controllo (area di gioco, panchina e suoi pressi, area di riscaldamento).

6. COME DEVE AVVENIRE LA SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI?

A palla fuori gioco, l'ingresso del/i giocatore/i nella zona di sostituzione concretizza la "richiesta". Il 2° arbitro fischia mentre si porta nelle vicinanze del palo con le spalle allo stesso, effettua il gesto ufficiale e, se più di una, indica al 1° arbitro con le dita il numero delle sostituzioni richieste. Il segnapunti, dopo aver verificato la regolarità della/e sostituzione/i richiesta/e, la/e registra sul referto. Il 2° arbitro, quindi, vedendo il segnapunti che sta scrivendo, dà l'autorizzazione al giocatore che deve entrare in campo, in

pie di nella zona di sostituzione vicino alla linea perimetrale (con in mano, tenuta in alto, la paletta con il numero del compagno che deve sostituire, se previsto), ed al suo compagno ad uscire. In caso di sostituzione non regolamentare, il segnapunti alza il braccio agitandolo.

7. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI QUALORA LE DUE SQUADRE RICHIEDANO CONTEMPORANEAMENTE UNA SOSTITUZIONE?

Il 2° arbitro deve fischiare, effettuare il gesto ufficiale rivolgendosi verso la squadra che andrà al servizio, indicando all'altra di attendere. Una volta terminata la procedura con la squadra al servizio, la ripete con l'altra squadra (fischiando nuovamente e procedendo come previsto).

8. QUALI CONSEGUENZE SI HANNO SE PER ERRORE VIENE ACCORDATA UNA 7ª SOSTITUZIONE?

La richiesta di una 7ª sostituzione deve essere respinta dagli arbitri, senza sanzioni, come *richiesta impropria*. Se per errore viene accordata, nel momento in cui si rileva l'errore, gli arbitri devono pretendere il ripristino in campo della corretta formazione (uscita del giocatore in campo e rientro del sostituto), togliere i punti eventualmente acquisiti dalla squadra in difetto, mantenendo quelli conquistati dall'altra squadra, alla quale viene assegnato un punto ed il servizio.

Qualora invece gli arbitri si accorgano della avvenuta 7ª sostituzione prima della ripresa del gioco, devono pretendere il ripristino della corretta formazione e il 1° arbitro assegnerà un **ritardo di gioco** alla squadra in difetto.

9. DURANTE UNA SOSTITUZIONE SI POSSONO PORGERE ASCIUGAMANI O ALTRO?

No, lo si può fare solo nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set.

10. NEL CASO DI RICHIESTA DI PIU' SOSTITUZIONI CONTEMPORANEE, UNO DEI GIOCATORI CHE SI TROVA PRONTO NELLA ZONA DI SOSTITUZIONE, RINUNCIA. QUALI PROVVEDIMENTI DEBONO ESSERE ADOTTATI?

Purché ne venga effettuata almeno una, non si deve adottare alcuna sanzione, a meno che ciò non sia causa di ritardo della ripresa del gioco.

Nell'ipotesi che, invece, dopo la richiesta rinunci a tutte le sostituzioni, alla squadra verrà assegnato un "avvertimento per ritardo di gioco", se è il primo nel corso della gara, o una "penalizzazione" per ritardo se è recidiva.

11. COME DEVE ESSERE SOSTITUITO UN GIOCATORE INFORTUNATO, MALATO, ESPULSO O SQUALIFICATO?

Nei modi regolamentari. Nel caso non sia possibile una sostituzione regolamentare **la squadra può richiederne** una eccezionale con uno qualsiasi dei giocatori in panchina in quel momento, senza distinzione fra riserve e titolari, ad eccezione del Libero e del giocatore da questi rimpiazzato. Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara, **ma nei casi di infortunio o malattia** può rimanere seduto in panchina se è in grado di muoversi autonomamente e non è causa di pericolo per le squadre; in tale circostanza eventuali condotte scorrette, anche lievi, saranno sanzionate analogamente a quelle di ogni altro componente della squadra.

12. È POSSIBILE EFFETTUARE UNA O PIÙ SOSTITUZIONI PRIMA DELL'INIZIO DEL SET?

Sì. Tali sostituzioni vengono registrate sul referto al punteggio di 0-0. Dopo il controllo della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, anche il Libero può effettuare il rimpiazzo di un difensore prima dell'inizio del set, con "scambi illimitati"

13. NELLE GARE DOVE È PREVISTO L'IMPIANTO ACUSTICO-VISIVO PER LE RICHIESTE DI TEMPO DI RIPOSO, CHI PUÒ UTILIZZARLO NEL CASO IN CUI L'ALLENATORE NON SI TROVI NEI SUOI PRESSI?

Tale attrezzatura può essere azionata dall'assistente allenatore, o da un altro componente della squadra in panchina, mentre l'allenatore deve comunque eseguire il gesto ufficiale relativo alla richiesta.

14. QUALI SONO LE CONSEGUENZE DI UNA RICHIESTA IMPROPRIA FORMULATA A GIOCO FERMO?

Alla prima richiesta nella gara, il 1° o il 2° arbitro fischiano e la respingono (stendendo il braccio lontano dal busto con il palmo della mano rivolto all'interno), senza sanzione. Alla seconda richiesta della stessa squadra, a prescindere dalla persona che l'ha formulata e dal tipo della richiesta, il 1° o il 2° arbitro fischiano, la respingono ed il 1° assegna un ritardo di gioco (avvertimento o penalizzazione). Alla terza e successive richieste della stessa squadra, il 1° o il 2° arbitro fischiano, la respingono ed il 1° assegna una penalizzazione per ritardo di gioco.

PROGRESSIONE DELLE SANZIONI NELLA STESSA GARA PER:

• RICHIESTE IMPROPRIE (RI)

• RITARDI DI GIOCO (RG)

(nc) - non concesse, senza sanzione

(g) - avvertimento, cartellino giallo

(r) - penalizzazione, cartellino rosso

• 1ª RI (nc) 2ª RI (g) 3ª RI (r) succ. RI (r)

• 1º RG (g) 2ºRG (r) 1ª RI (nc) succ. RI e RG (r)

• 1ª RI (nc) 1ºRG (g) 2ª RI (r) succ. RI e RG (r)

• 1º RG (g) 1ª RI (nc) 2ª RI (r) succ. RI e RG (r)

15. NEL CASO DI RICHIESTA IMPROPRIA FORMULATA DURANTE LO SVOLGERSI DI UN'AZIONE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE IL GIOCO?

No. L'azione non deve essere interrotta, riservandosi di intervenire al termine della stessa, anche qualora tale richiesta comporti una penalizzazione per ritardo di gioco.

16. SE PER ERRORE GLI ARBITRI ACCOLGONO LA RICHIESTA DEL 3° TEMPO DI RIPOSO E SE NE ACCORGONO IN RITARDO, COME DEVONO COMPORTARSI?

Sebbene la richiesta del 3° tempo di riposo sia una richiesta impropria, nel caso in cui venga concessa, gli arbitri devono immediatamente interromperlo ed assegnare un ritardo di gioco.

17. IL MEDICO DELLA SQUADRA DURANTE LA GARA CONSTATA CHE UN ATLETA ACCUSA UN'ALTA TEMPERATURA CORPOREA, TANTO DA NON POTER CONTINUARE A GIOCARE. SE NON È POSSIBILE LA SUA SOSTITUZIONE REGOLAMENTARE, È POSSIBILE ACCORDARNE UNA ECCEZIONALE?

Sì. L'atleta malato deve essere considerato come infortunato. Tale dichiarazione può essere fatta anche dall'allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco.

18. QUALE CONSEGUENZA HA LA SECONDA RICHIESTA DI SOSTITUZIONE DI UNA STESSA SQUADRA, SENZA CHE SIA STATO RIPRESO IL GIOCO DOPO LA PRIMA EFFETTUATA?

Gli arbitri respingeranno questa seconda richiesta senza alcuna sanzione, in quanto richiesta impropria, se trattasi della prima richiesta impropria della gara.

19. COME INTERVENGONO GLI ARBITRI NEL CASO IN CUI L'ALLENATORE NON ESEGUA, QUANDO PREVISTO, IL SEGNALE UFFICIALE PER RICHIEDERE LE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI, ANCORCHÉ RICHIESTE VERBALMENTE?

Non accolgono la richiesta perché non formulata.

20. PUÒ UN ATLETA RECEDERE DA UNA SOSTITUZIONE GIÀ RICHIESTA?

L'atleta può recedere dall'effettuare la sostituzione richiesta, ma, se trattasi di unica sostituzione richiesta, si deve assegnare alla squadra **un ritardo di gioco**, mentre nessuna sanzione è prevista se trattasi di una di più sostituzioni della stessa richiesta, tranne il caso in cui tale decisione non causi un ritardo nella ripresa del gioco. Non è possibile, invece, rinunciare alla sostituzione richiesta quando questa è già stata trascritta e quindi effettuata, con il nuovo giocatore in campo e quello uscito già fuori.

21. NEL CASO DI INFORTUNIO DI UN ATLETA DURANTE IL RISCALDAMENTO UFFICIALE DOPO LA CONSEGNA DEL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE DOVE È INCLUSO, QUALE SARA' LA DECISIONE DEGLI ARBITRI?

Gli arbitri devono accordare una sostituzione regolamentare prima dell'inizio del gioco sul punteggio di 0-0.

22. PUÒ IL CAPITANO DELLA SQUADRA, CHE SI TROVA IN PANCHINA PERCHÉ SOSTITUITO O PERCHÉ NON ENTRATO IN CAMPO, RICHIEDERE LE SOSTITUZIONI ED I TEMPI DI RIPOSO?

No, tali richieste possono essere rivolte agli arbitri dal 1° allenatore o "in assenza dell'allenatore" vedi regola 5.1.2.3 dal capitano in gioco (15.2.1).

23. IN CASO DI ESPULSIONE O SQUALIFICA DI UN GIOCATORE, COME PUÒ ESSERE SOSTITUITO?

Il giocatore espulso o squalificato deve essere sostituito nei modi regolamentari (mai eccezionali):

- se titolare, deve essere sostituito da una delle riserve mai entrate in campo nel corso del set;
- se riserva entrata in campo per sostituire un titolare nel corso del set, deve essere sostituito dallo stesso titolare.

Nel caso che la sostituzione regolamentare non possa essere effettuata, il set termina con la squadra avversaria che acquisisce tutti i punti necessari per vincerlo, mentre la squadra in difetto mantiene i punti conquistati fino a quel momento.

24. UN GIOCATORE VIENE TROVATO IN GIOCO MENTRE DOVEVA ESSERE IN PANCHINA. IL SUO ALLENATORE HA GIÀ FATTO SEI SOSTITUZIONI, COME SI COMPORTA L'ARBITRO?

L'arbitro sancisce: 1) La perdita dell'azione; 2) Il giocatore in errore torna in panchina ed il suo titolare torna in campo; questa correzione non conta come sostituzione, ma il ritorno del giocatore alla panchina non cancella l'eventuale avvenuta sostituzione dello stesso giocatore durante il tempo che è rimasto in campo; 3) Tutti i punti realizzati dalla squadra,

quando il giocatore era in campo vanno cancellati; tutti i punti della squadra avversaria sono validi e vanno conservati; 4) nessun altro provvedimenti vanno presi nei confronti della squadra in difetto; 5) Il fatto va riportato nello spazio OSSERVAZIONI.

25. AL TERMINE DI UNA AZIONE DI GIOCO L'ARBITRO SANZIONA UNA PENALIZZAZIONE AD UNA DELLE DUE SQUADRE, CON CONSEGUENTE ACQUISIZIONE DI UN PUNTO ALL'ALTRA SQUADRA. TALE MOVIMENTO DEL PUNTEGGIO DEVE ESSERE CONSIDERATO COME LO SVOLGIMENTO DI UN'AZIONE DI GIOCO?

Sì, ed è da considerarsi come azione di gioco completata.

Pertanto:

Se il libero era uscito o entrato prima di tale penalizzazione, può rientrare o riuscire;

Se era stata accordata una richiesta di sostituzione, dopo la penalizzazione la stessa squadra può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

27. QUAL È LA PROCEDURA PER LA SOSTITUZIONE ECCEZIONALE DI UNA RISERVA CHE IN PRECEDENZA HA SOSTITUITO REGOLARMENTE UN TITOLARE INFORTUNATOSI O AMMALATOSI?

Un atleta titolare si infortuna **o ammalata** e viene sostituito regolarmente da una riserva; successivamente tale riserva si infortuna **o ammalata** a sua volta **o viene espulsa o squalificata**, ma il titolare **già infortunato** non può effettuare la sostituzione regolamentare per il perdurare dell'infortunio **o del malessere**. Vista l'impossibilità del titolare di effettuare la sostituzione regolamentare, si **può autorizzare** quella eccezionale con uno degli atleti in quel momento in panchina, ad eccezione dei Libero o dell'atleta da **questi** rimpiazzato. Questa sostituzione eccezionale interessa sia la riserva, sia il titolare **infortunato/malato**, che non potranno più prendere parte alla gara ed il fatto è trascritto nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto di gara. La medesima procedura andrà applicata nel caso in cui l'infortunio o il malessere del titolare regolarmente sostituito dovesse manifestarsi o essere dichiarato successivamente alla sostituzione con la quale è uscito dal campo.

28. SUCCESSIVAMENTE AD UNA RICHIESTA IMPROPRIA, FORMULATA PRIMA DEL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO, L'ARBITRO PUÒ, ACCORDARE UN'ALTRA RICHIESTA DI INTERRUZIONE AVANZATA DALLA STESSA SQUADRA PRIMA DELLA RIPRESA DEL GIOCO?

Sì: Successivamente ad una richiesta di **3° tempo** di riposo, la stessa squadra ha il diritto di richiedere una sostituzione senza che il gioco sia ripreso.

Successivamente ad una richiesta di **7ª sostituzione**, la stessa squadra ha il diritto di richiedere un tempo di riposo senza che il gioco sia ripreso.

Successivamente ad una richiesta impropria formulata da persona non autorizzata, il componente della squadra autorizzato ha il diritto di riformulare la medesima richiesta senza che il gioco sia ripreso.

29. SUCCESSIVAMENTE AD UNA RICHIESTA DI INTERRUZIONE REGOLAMENTARE FORMULATA PRIMA DEL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO E SANZIONATA CON UN RITARDO DI GIOCO, L'ARBITRO PUÒ, ACCORDARE UN'ALTRA RICHIESTA DI INTERRUZIONE AVANZATA DALLA STESSA SQUADRA PRIMA DELLA RIPRESA DEL GIOCO?

Nel caso di avvertimento per ritardo di gioco, no, come stabilito dalla regola 15.2.4: un'eventuale richiesta deve essere respinta in quanto impropria, con le conseguenze del caso (vedi Casistica 15.9) ~~rigettata, senza ulteriori sanzioni, e l'arbitro deve informare la squadra che, per poter formulare una nuova richiesta di interruzione, dovrà attendere il termine della successiva azione di gioco completata~~, tranne nel caso di richiesta di una sostituzione eccezionale.

Nel caso di penalizzazione per ritardo di gioco, invece entrambe le squadre hanno diritto di chiedere qualunque tipo di interruzione regolamentare

30. UN GIOCATORE CHE SI DICHIARA "MALATO" (A TITOLO DI ESEMPIO "STATO FEBBRILE") DEVE ESSERE CONSIDERATO "INFORTUNATO"?

Si, deve essere considerato infortunato.

Il capitano della squadra a gioco fermo comunicherà lo stato del giocatore ("malato") al 1° arbitro, il quale, senza entrare nel merito, lo dichiarerà "infortunato".

1. QUAL È LA PROCEDURA DA SEGUIRE IN CASO DI INFORTUNIO?

Ogni infortunio, eccetto quelli di lievissima entità, deve essere immediatamente registrato sul referto di gara, per esigenze assicurative, nello spazio "OSSERVAZIONI", indipendentemente dall'eventuale sostituzione. Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso.

32. AL TERMINE DEL SET L'ARBITRO SI ACCORGE CHE AD UNA SQUADRA SONO STATE ACCORDATE UNA O PIÙ SOSTITUZIONI IRREGOLARI, IN VIOLAZIONE DELLA REGOLA 15.6, O ECCEDENTI IL NUMERO REGOLAMENTARE QUALE DEVE ESSERE IL COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO?

Soprattutto nel caso di una gara diretta da un solo arbitro, l'operato corretto del segnapunti è indispensabile e, nel caso si abbia la sensazione che le informazioni ottenute dallo stesso non siano esatte, l'arbitro può/deve scendere per verificarle direttamente. Premesso ciò, si possono verificare 3 casi.

1. L'arbitro rileva l'esistenza dell'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo e la squadra che ha usufruito di una o più sostituzioni irregolari ha vinto il set.

Si applica quanto previsto dalla regola 15.9.2:

- l'arbitro annulla tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto dal momento in cui è stata concessa la sostituzione irregolare, riportando il fatto nel riquadro delle "OSSERVAZIONI" unitamente all'annullamento delle sostituzioni irregolari;
- assegna il servizio ed il punto all'altra squadra;
- il segnapunti proseguirà la registrazione del set rigiocato da quel momento su un altro referto (in quanto deve rimanere traccia notarile dell'errore), trascrivendovi il set in questione sino al momento della concessione della sostituzione irregolare per entrambe le squadre, lasciando però i punti conseguiti dall'altra squadra insieme al numero di sostituzioni e tempi di riposo di cui ha eventualmente usufruito. Terminato di nuovo il set, riprenderà la trascrizione della gara sul primo referto.

2. L'arbitro si accorge dell'errore alla fine del set, prima dell'inizio del set successivo e la squadra che ha usufruito di una o più sostituzioni irregolari ha perso il set.

L'arbitro annullerà i soli punti acquisiti dalla squadra in difetto dopo aver usufruito della sostituzione irregolare, riportando l'accaduto nello spazio "OSSERVAZIONI" e il nuovo punteggio nel riquadro del set ed in quello "RISULTATO FINALE"

relativamente al set in questione.

3. L'arbitro si accorge dell'errore dopo che il set successivo è iniziato e/o al termine della gara.

In tal caso segnalerà solamente l'accaduto nel suo rapporto di gara.

Nel caso di sostituzione irregolare che abbia coinvolto un atleta non iscritto nell'elenco dei partecipanti alla gara, si applica quanto previsto dalla regola 7.3.5.4

33. IL 1° ARBITRO DECIDE DI ASSEGNARE IL SERVIZIO ALLA SQUADRA "B", LA QUALE, IN SEGUITO A CIÒ, SOSTITUISCE IL N° 5 CON IL N° 1. AVVENUTA TALE SOSTITUZIONE, IL 1° ARBITRO MODIFICA LA SUA DECISIONE, ASSEGNANDO IL SERVIZIO ALLA SQUADRA AVVERSARIA. IN TAL CASO, L'ALLENATORE DELLA SQUADRA "B" (O IN SUA ASSENZA IL CAPITANO IN GIOCO) PUO' CHIEDERE L'ANNULLAMENTO DELLA SOSTITUZIONE?

Sì. Gli arbitri devono garantire la possibilità all'allenatore di condurre la propria squadra anche in base alle decisioni assunte dagli arbitri stessi e quindi, a fronte di una modifica della decisione arbitrale, devono permettergli di annullare la sostituzione; il tutto va riportato nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto di gara.

Analogamente, qualora dopo l'originaria decisione arbitrale venga richiesto un tempo di riposo e successivamente l'arbitro modifichi la propria decisione, tale tempo di riposo potrà essere annullato.

34. UNA SQUADRA CHIEDE UNA SOSTITUZIONE, CHE VIENE EFFETTUATA. PRIMA DELLA RIPRESA DEL GIOCO, UN ALTRO ATLETA DELLA STESSA SQUADRA DENUNCIA IL PROPRIO INFORTUNIO. PUÒ ESSERE CONCESSA LA SUA SOSTITUZIONE?

Sì, come previsto dalla Regola 15.11.1.3. Nel caso specifico, la sostituzione dell'atleta infortunato non rappresenta una richiesta della squadra, ma una necessità dovuta ad infortunio. Il giocatore infortunato, se sostituito in modo regolare, potrà prendere parte alla prosecuzione della gara.

Analogamente, qualora dopo una sostituzione richiesta da una squadra, un atleta in campo della stessa squadra subisca il provvedimento di espulsione (o della squalifica) e la sua sostituzione, **anche eccezionale** risulti possibile ~~nei modi regolamentari~~, tale sostituzione sarà comunque concessa.

35. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI QUANDO UNO O PIÙ ATLETI "NON PRONTI A GIOCARE" SI PORTANO NELLA ZONA DI SOSTITUZIONE?

Se la richiesta è di un solo atleta "non pronto a giocare" (per esempio in tuta), il 2° arbitro deve rigettare la richiesta ed il 1° arbitro deve assegnare **un ritardo di gioco** alla squadra. Se la richiesta è effettuata da due atleti che si presentano nella zona di sostituzione ed uno solo di loro "non è pronto a giocare", il 2° arbitro deve autorizzare la sostituzione di quello pronto e rigettare l'altra, senza che il 1° arbitro debba assegnare alcuna sanzione.

36. SE LA SQUADRA "A" È AL SERVIZIO ED IL SEGNAPIUNTI COMUNICA CHE LA SQUADRA "B" DURANTE L'INTERRUZIONE DI GIOCO PRECEDENTE AVEVA EFFETTUATO UNA SOSTITUZIONE IRREGOLARE, O ECCEDENTE IL NUMERO REGOLAMENTARE, E NON L'AVEVA RILEVATO, QUALE SARÀ LA DECISIONE DEGLI ARBITRI?

1. Se il servizio non è stato ancora autorizzato dal 1° arbitro o non è stato ancora effettuato, il 2° arbitro interviene, ripristina la formazione della squadra "B" ed il 1° assegna un ritardo di gioco.

2. Se il servizio è stato effettuato, il 2° arbitro sanziona il fallo di posizione della squadra "B", la squadra "A" conquista il punto e continuerà a servire e si deve pretendere che la squadra "B" ripristini la propria formazione.

3. Come al punto 2, ma in caso di fallo di servizio (pur ricordando che la Regola 12.7 stabilisce che nel caso di fallo di servizio e contemporaneo fallo di posizione della squadra in ricezione, viene sanzionato il fallo di servizio) la presenza di un giocatore in campo in seguito a sostituzione irregolare, o eccedente il numero regolamentare, deve comunque essere sanzionata e quindi i due falli devono essere considerati "contemporanei" con l'assegnazione del doppio fallo. Ovviamente il 2° arbitro farà ripristinare la formazione della squadra "B".

4. Qualora invece tale riscontro avvenga al termine dell'azione di gioco, in modo indipendente dall'esito dell'azione la squadra "A" conquista un punto e mantiene il diritto a servire. Il 2° arbitro farà ripristinare la formazione della squadra "B".

37. AL MOMENTO DEL CONTROLLO DELLA FORMAZIONE PRIMA DELL'INIZIO DEL SET, IL 2° ARBITRO VERIFICA CHE IN CAMPO È PRESENTE UN GIOCATORE NON RIPORTATO SUL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE. A RICHIESTA, L'ALLENATORE DECIDE DI FAR RESTARE TALE GIOCATORE IN CAMPO RICHIEDENDO LA SOSTITUZIONE. QUALE DEVE ESSERE LA PROCEDURA IN QUESTO CASO?

Secondo quanto previsto dalla Regola 7.3.5.3, alla richiesta dell'allenatore con il gesto ufficiale della sostituzione, il 2° arbitro deve fischiare e ripetere il gesto, anche se non viene necessariamente richiesto che i due giocatori si portino nella zona di sostituzione per lo scambio; provvede quindi a far registrare al segnapunti, sul punteggio di 0-0, la sostituzione del giocatore presente sul tagliando della formazione iniziale con quello in campo.

38. IN AMBITO CSI ESISTONO I TEMPI TECNICI DI RIPOSO?

No, a qualsiasi livello.

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

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

16.1.1 ritardare un'interruzione regolamentare di gioco;

16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;

16.1.3 richiedere una sostituzione irregolare;

16.1.4 ripetere una richiesta impropria;

16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDO

16.2.1 Le sanzioni di avvertimento per ritardo e di penalizzazione per ritardo sono riferite alla squadra.

16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara.

16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.

16.2.2 Il primo ritardo di una squadra nella gara è sanzionato con un AVVERTIMENTO PER RITARDO.

16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituisce fallo e sono sanzionati con la **PENALIZZAZIONE PER RITARDO**: un punto e servizio all'avversario (6.1.3).

16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

CASISTICA

1. QUALI SONO LE SANZIONI PREVISTE PER I RITARDI DI GIOCO?

Le sanzioni per ritardi di gioco sono assegnate alla squadra e non alla singola persona.

Pertanto esse non possono essere sommate a quelle assegnate per "condotta scorretta".

Al primo ritardo di gioco viene assegnato un "avvertimento"; al ripetersi del ritardo di gioco nella stessa gara, di qualsiasi tipo esso sia anche differente dal primo, alla squadra viene assegnata una "penalizzazione", così come a tutti i successivi ritardi di cui si rende colpevole la stessa squadra nella gara.

2. SE DOPO IL FISCHIO DELL'ARBITRO CHE DETERMINA LA FINE DEL TEMPO DI RIPOSO, UNA DELLE DUE SQUADRE SI ATTARDA A PARLARE CON L'ALLENATORE SENZA RIPRENDERE POSTO IN CAMPO, COME SI COMPORTERÀ IL 1° ARBITRO?

Sanzionerà un "avvertimento per ritardo" (Reg. 16.2) se è il primo ritardo nel corso della gara, una "penalizzazione" in caso di recidiva in ritardo di gioco.

3. DOPO L'INTERVALLO TRA UN SET E L'ALTRO, IL 2° ARBITRO RICHIAMA LE SQUADRE IN CAMPO, COSA AVVIENE SE UNA DI ESSE RITARDA IL SUO INGRESSO SUL TERRENO DI GIOCO?

Se la squadra si attarda e non rientra sollecitamente in campo o l'allenatore non consegna la formazione, il 1° arbitro deve sanzionare *un ritardo di gioco*. Se la squadra, dopo essere stata sollecitata a rientrare, non si presenta ancora in campo, il 1° arbitro deve assegnare un *ulteriore ritardo di gioco* (in caso di due penalizzazioni per ritardo di gioco i punti assegnati saranno due). Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere la squadra rinunciataria e chiudere la gara, applicando quanto previsto dalla Regola 6.4.1. Le squadre sono autorizzate ad entrare in campo solo dopo che i due tagliandi della formazione iniziale sono stati consegnati.

4. FERMO RESTANDO QUANTO PREVISTO DA EVENTUALI NORMATIVE SPECIFICHE, COME DEVE COMPORTARSI L'ARBITRO NEL CASO IN CUI IL CAPITANO RICHIEDA PIÙ VOLTE LA VERIFICA DELLA PROPRIA FORMAZIONE CON IL CHIARO INTENTO DI RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO?

Il 1° arbitro, allorché ritenga che tale richiesta sia tesa a ritardare la ripresa del gioco, deve intervenire assegnando *un ritardo di gioco*; al ripetersi di tali richieste con il medesimo scopo, il 1° arbitro interverrà assegnando *ulteriori ritardi di gioco*.

5. IL 1° ARBITRO AUTORIZZA IL SERVIZIO QUANDO UNA SQUADRA PRESENTA IN CAMPO 5 (OPPURE 7) GIOCATORI: COME SI DEVE COMPORTARE APPENA SI ACCORGE DELL'ERRORE?

Se si accorge dell'errore durante l'azione di gioco, il 1° arbitro deve interrompere l'azione decretandone la ripetizione, senza assegnare alcun ritardo di gioco.

Se invece si accorge della situazione prima dell'autorizzazione del servizio e questa è ritardata a causa della squadra non pronta a giocare (5 o 7 giocatori in campo), deve assegnare un ritardo di gioco.

Viceversa, se non si accorge della situazione, oppure se ne accorge dopo l'inizio dell'azione successiva, l'azione di gioco non deve essere ripetuta.

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO O MALATTIA

17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare in campo. L'azione è rigiocata (6.1.3).

17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (15.6 e 15.7), è concesso un tempo di recupero di 3 minuti, ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara.

Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta (6.4.3 e 7.3.1).

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, il primo arbitro, gli organizzatori e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.

Nel caso di sopravvenuta impraticabilità o di sopravvenuta irregolarità del campo, l'arbitro constatato il fatto sospende il gioco (Art. 91 e 92 Norme A.S.).

17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale:

17.3.2.1 se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori (*escluso quelli espulsi o squalificati*) e posizioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un terreno diverso, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (*esclusi quelli espulsi o squalificati*) mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.

17.3.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, la gara deve essere rigiocata.

Comportamento del pubblico

Al pubblico è vietato l'utilizzo di qualsiasi strumento atto al disturbo dell'atleta impegnato/a al servizio soprattutto se le tribune sono vicine al campo di gioco.

L'Arbitro, **anche su segnalazione del capitano della squadra disturbata**, deve intervenire con un richiamo verbale nei confronti del capitano della squadra, il cui pubblico disturba gli avversari.

In caso di recidiva nel corso della gara, l'arbitro può anche sospendere momentaneamente la gara fino quando non sia terminato il disturbo.

(riportare i fatti sul referto di gara nello spazio osservazioni)

CASISTICA

1. UN SET INIZIATO SU UN TERRENO DI GIOCO CHE DIVIENE IMPRATICABILE, VIENE RIGIOCATO SU UN ALTRO, REPERITO DALLA SQUADRA OSPITANTE. NEL SET INTERROTTO SI SONO VERIFICATE SOSTITUZIONI REGOLAMENTARI PER GIOCATORE/I ESPULSO/I, SQUALIFICATO/I O PER INCIDENTE, QUALI FORMAZIONI INIZIALI DOVRANNO ESSERE PRESENTATE PER IL SET DA RIGIOCARE SUL NUOVO CAMPO?

Le formazioni che devono iniziare il set annullato e da rigiocare su altro terreno, devono essere le stesse che erano state presentate originariamente per quel set, a prescindere da eventuali sostituzioni effettuate. Nel caso di giocatori espulsi, squalificati, o sostituiti in modo eccezionale, al loro posto nella formazione iniziale potrà essere schierato qualsiasi giocatore non titolare in quel set. Le sanzioni disciplinari adottate non saranno annullate, restando trascritte sul referto di gara.

2. UNA SQUADRA DISPONE DI UNA SOLA RISERVA IN PANCHINA, CHE HA GIÀ SOSTITUITO UN TITOLARE ED È STATA SOSTITUITA DALLO STESSO; NEL CASO SI VERIFICHINO UN INFORTUNIO AD ALTRO TITOLARE, SI DEVE EFFETTUARE UNA "SOSTITUZIONE ECCEZIONALE" O DEBBONO ESSERE ACCORDATI I 3 MINUTI DI RECUPERO?

La Regola 15.7 prevede che in tale caso sia necessario procedere subito alla "sostituzione eccezionale"; la concessione dei tre minuti di recupero (Reg. 17.1.2) è prevista unicamente nel caso che non siano possibili sostituzioni regolari o eccezionali.

3. NEL CASO IN CUI, DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, UN OCCUPANTE LA PANCHINA ENTRI SUL TERRENO DI GIOCO PER QUALSIASI MOTIVO (ESULTANZA, ECC.), QUALE DEVE ESSERE LA DECISIONE DEL 1° ARBITRO?

Il 1° arbitro dovrà sanzionare il fallo della squadra per la presenza di 7 giocatori in campo o di persona oltre i 6 giocatori. Il gesto ufficiale da utilizzare è indicare il componente della squadra indebitamente entrato sul terreno di gioco.

4. NEL CASO IN CUI UN CAMPO DI GIOCO NON SIA AGIBILE PER UN EVENTO IRREPARABILE, QUANTO DOVRÀ ESSERE LA DURATA DEL "TEMPO RAGIONEVOLE" PREVISTO PER LA SQUADRA OSPITANTE PER REPERIRE UN CAMPO REGOLAMENTARE?

Se all'inizio della gara il terreno di gioco non è agibile per evento irreparabile non eliminabile:

- negli altri campionati, il 1° arbitro deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e

per trasferirvisi. Tale tempo deve essere tale che permetta l'inizio della gara al massimo entro le 2 ore successive all'orario ufficiale previsto. Le due squadre debbono restare a disposizione dell'arbitro. Nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto, il 1° arbitro dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

5. NELL'IPOTESI IN CUI, NELLA CADUTA DEGLI OCCHIALI SUL TERRENO DI GIOCO, LE LENTI SI ROMANO, O UN ATLETA SMARRISCA UNALENTE A CONTATTO, GLI ARBITRI DEVONO INTERROMPERE L'AZIONE?

Nel caso di rottura delle lenti degli occhiali, gli arbitri devono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia del terreno di gioco per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti) e l'azione dovrà essere ripetuta.

Nel caso di perdita di una lente a contatto, non venendosi a creare una situazione di pericolo, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la sua ricerca. Nel caso in cui la squadra richieda uno o due tempi di riposo per effettuare tale ricerca, l'arbitro dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e a non far effettuare la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.

Entrambe le situazioni non configurano comunque l'accadimento di un infortunio, con la conseguente impossibilità di effettuare una sostituzione eccezionale.

6. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI SE DURANTE IL GIOCO, UN ATLETA PERDE LA SCARPA O LA PEZZA DI PANNO PER ASSIUGARE IL TERRENO DI GIOCO O TOCCA IL CAMPO AVVERSO, CON UNA PARTE DEL CORPO DIVERSA DAI PROPRI PIEDI, LASCIANDO SUL TERRENO UNA VISTOSA MACCHIA DI SUDORE?

L'azione deve continuare e sarà cura dell'atleta recuperare la propria scarpa o pezza di panno e allontanarle. Qualora invece questa finissero accidentalmente nel campo opposto, il 1° arbitro deve stabilire se la loro presenza abbia interferito con il gioco, interrompendo l'azione e facendola ripetere, oppure se la stessa non abbia interferito, e ritenendo quindi l'azione svolta regolamentare. Analogamente, se il 1° arbitro ritiene che la macchia di sudore abbia interferito con il gioco avversario, deve decretare la ripetizione dell'azione.

Regola 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

Un intervallo è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli hanno una durata di tre minuti.

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara.

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

18.2.1 Dopo ogni set le squadre cambiano i campi, ad eccezione del set decisivo (7.1).

18.2.2 Nel set decisivo, quando una squadra raggiunge l'8° punto, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse.

Se il cambio non viene effettuato quando la squadra al comando raggiunge l'8° punto, si deve effettuare nel momento in cui viene segnalato. I punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

CASISTICA

1. LA DURATA DELL'INTERVALLO TRA DUE SET È RIDUCIBILE?

No, tale intervallo deve essere esattamente quello previsto, necessario per l'espletamento degli adempimenti regolamentari (cambio dei campi, asciugatura del terreno, trascrizione e controllo delle formazioni).

2. DOVE VA POSTO IL PALLONE DURANTE L'INTERVALLO FRA I SET?

Deve essere posto nella zona di servizio o nelle sue vicinanze o in possesso dei raccattapalle, se presenti. Alla fine del quarto set, nel caso del 5° decisivo, il pallone deve essere consegnato al 2° arbitro.

3. DOPO IL CAMBIO DI CAMPO ALL' 8° PUNTO DEL SET DECISIVO, LE SQUADRE POSSONO RICHIEDERE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO?

Sì. Dopo il cambio di campo e prima della ripresa del gioco, le squadre possono richiedere sia sostituzioni che tempi di riposo.

CAPITOLO SESTO

IL GIOCATORE "LIBERO"

Regola 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti a referto due specialisti difensori: i "LIBERO" (4.1.1).

19.1.2 I LIBERO devono essere registrati sul referto nelle speciali righe a loro riservate.

19.1.3 Il LIBERO in campo è il LIBERO attivo. Se c'è un secondo LIBERO, questi è il secondo LIBERO per squadra.

Solo un LIBERO può essere in campo in ogni momento.

Il libero viene ammesso dalla categoria Ragazze/i all'Open

È vietato l'utilizzo del libero nelle categorie Under 12 (6x6) e Under 13

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I LIBERO devono indossare una divisa (o giacca/canotta per il LIBERO ridesignato), che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. La divisa deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra.

Entrambi i libero possono indossare una divisa differente l'uno dall'altro e dal resto della squadra

Le divise dei Libero devono essere numerate come il resto della squadra.

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

19.3.1 Le azioni di gioco.

19.3.1.1 Il LIBERO è autorizzato a rimpiazzare qualsiasi giocatore difensore (7.4.1.2).

19.3.1.2 La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione (includendo terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare.

19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco quando la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona

d'attacco. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal LIBERO che si trova al di fuori della sua zona d'attacco (13.3.6).

19.3.2 Rimpiazzo dei giocatori:

19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiati come sostituzioni.

Essi sono illimitati, ma ci deve essere una azione completata tra due rimpiazzi del LIBERO (a meno che non ci sia una rotazione forzata alla posizione 4, per penalizzazione, del LIBERO attivo o questi diventa inabile a giocare, rendendo l'azione non completata).

19.3.2.2 l'atleta regolarmente rilevato può rimpiazzare ed essere rimpiazzato da uno qualsiasi dei Libero. Il LIBERO attivo può essere rimpiazzato soltanto dallo stesso atleta che era stato da lui precedentemente rilevato o dal secondo LIBERO.

19.3.2.3 Prima dell'inizio di ogni set, il LIBERO non può entrare in campo fino a che il 2° arbitro non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei giocatori in campo.

19.3.2.4 Gli altri rimpiazzi del Libero devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio.

19.3.2.5 Un rimpiazzo del LIBERO effettuato dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato, tuttavia al termine dell'azione il capitano in gioco deve essere informato che ciò non è permesso e che la ripetizione sarà oggetto della sanzione del ritardo di gioco.

19.3.2.6 Ogni susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata interruzione del gioco ed alla sanzione di un "ritardo di gioco" (16.2). La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.

19.3.2.7 Il LIBERO ed il giocatore rimpiazzato devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di rimpiazzo del Libero".

19.3.2.8 I rimpiazzi dei LIBERO devono essere registrati sullo speciale referto di controllo(se viene utilizzato) o nel referto elettronico.

19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del LIBERO può avvenire (tra l'altri):

* Quando non vi è un'azione non completata tra 2 susseguenti rimpiazzi del Libero;

* quando il Libero è rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo Libero o da quello da lui rimpiazzato.

Un rimpiazzo irregolare del Libero deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare:

* se il rimpiazzo irregolare viene rilevato prima dell'inizio dell'azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri e la squadra sanzionata per "ritardo di gioco";

* se, invece, viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare.

La nuova stesura della Regola ha modificato il concetto di "rimpiazzo irregolare" del Libero, equiparandolo alla "sostituzione irregolare" con le medesime conseguenze.

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO "LIBERO"

19.4.1 Un Libero diviene inabile a giocare se si infortuna, si ammala, viene espulso o squalificato.

Un Libero può essere dichiarato inabile a giocare per qualunque ragione dall'allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco.

19.4.2 Squadra con un libero

19.4.2.1 Quando un solo Libero è disponibile per una squadra, secondo la regola 19.4.1, o la squadra ne ha registrato a referto solo uno, e questo LIBERO diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore (o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente), può ridesignare come Libero, per il resto della gara, qualsiasi altro atleta (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione

19.4.2.2 Se il Libero attivo diviene inabile a giocare, può essere rimpiazzato dal giocatore che aveva rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal Libero ridesignato. Tuttavia un Libero che è stato oggetto di ridesignazione non può rientrare in gioco per il resto della gara.

Se il Libero non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può ugualmente essere oggetto di una ridesignazione. Il Libero dichiarato inabile a giocare non può rientrare in gioco per il resto della gara

19.4.2.3 L'allenatore, o il capitano in gioco se non è presente l'allenatore, contatta il 2° arbitro per informarlo della ridesignazione.

19.4.2.4 Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse.

19.4.2.5 Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come Libero, ciò è permesso.

19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del Libero, il numero del giocatore ridesignato deve essere registrato sul referto nello spazio "OSSERVAZIONI" e sul referto di controllo del Libero (o nel referto elettronico, se viene utilizzato).

19.4.3 Squadra con due Libero

19.4.3.1 Quando una squadra ha registrato a referto due Libero, ma uno solo diventa inabile a giocare, la squadra deve giocare con un solo Libero.

Nessuna ridesignazione è concessa, a meno che il rimanente Libero sia anch'esso dichiarato inabile a giocare.

19.5 Espulsione o squalifica

19.5.1 Se il Libero è espulso o squalificato può essere rimpiazzato immediatamente dal secondo Libero. Se la squadra dispone di un solo Libero, ha il diritto di effettuare una ridesignazione.

Le novità di questa rielaborazione della Regola 19 riguardano la possibilità della ridesignazione nel caso un Libero sia espulso o squalificato, che in caso di ridesignazione il nuovo Libero possa entrare immediatamente in campo, che se il Libero ridesignato è anch'esso dichiarato inabile a giocare, possa esserne ridesignato un altro durante la gara.

1. Lo spirito base delle modifiche alla Regola 19, è stato quello di permettere all'allenatore di gestire tecnicamente la ridesignazione del Libero per avere sempre la migliore formazione. Da qui la possibilità di ridesignare il Libero espulso o squalificato. Da qui la considerazione che se uno dei due Libero a disposizione è espulso, è da considerarsi "inabile" per quel set e quindi l'altro che diventa o viene "dichiarato inabile", risultando unico disponibile in quel momento, possa essere

ridesignato con altro atleta non in quel momento in gioco. Il Libero inabile lo è per il resto della gara, mentre quello espulso rientrerà in gioco al set successivo, dove la squadra disporrà ancora di due Libero.

2. Sulla base di 1:

a. entrambi i Libero espulsi nello stesso set, prima uno poi l'altro. E' permessa la ridesignazione del solo secondo Libero espulso, che quindi non potrà prendere parte alla restante parte della gara, mentre il primo espulso rientrerà in gioco nel set seguente, cosicché la squadra avrà ancora due Libero a disposizione;

b. un Libero è espulso e successivamente l'altro si infortuna in modo che non può continuare a giocare o è dichiarato inabile per il resto della gara. E' permessa la ridesignazione di questo secondo Libero, mentre l'altro espulso rientrerà in gioco al set seguente;

c. un Libero si infortuna in modo da non poter continuare a giocare o è dichiarato inabile, in seguito l'altro viene espulso. Il primo Libero non può essere ridesignato perché c'è l'altro in gioco, ma nel momento della espulsione del secondo è possibile la ridesignazione dell'espulso, oppure attendere il set seguente per il suo rientro in gioco. Se viene ridesignato, ovviamente, non può prendere parte al resto della gara.

3. L'allenatore può dichiarare un Libero "inabile a giocare" anche per scarso rendimento (19.4.1). Se è possibile la sua richiesta di ridesignazione, l'allenatore può dichiarare questa inabilità solo quando il Libero si trova in panchina e non in campo (19.4.2.2.). La Regola 19.4.2.2. fa la differenza tra il Libero che diventa inabile (infortunio, malattia, espulsione, squalifica) da quello che viene dichiarato inabile a giocare per scarso rendimento da parte dell'allenatore.

CASISTICA

1. SE IL RIMPIAZZO DEL LIBERO AVVIENE DOPO IL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO O DOPO L'EFFETTUAZIONE DEL SERVIZIO, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

La Regola 19.3.2.5 specifica quale intervento deve effettuare il 1° arbitro nel caso in cui il Libero entri in campo dopo il fischio di autorizzazione, prima del colpo di servizio e per la prima volta durante la gara: *un avvertimento verbale* da assegnare alla squadra in difetto, comunicato al capitano in gioco al termine dell'azione, per informarlo che la ripetizione del comportamento sarà soggetta ad un ritardo di gioco.

Questo richiamo non va considerato un avvertimento verbale

La Regola 19.3.2.6 prevede il comportamento da adottare qualora tale caso si verifichi una seconda volta: il 1° o il 2° arbitro interrompono l'azione di gioco e viene assegnato *un ritardo di gioco*, ma il rimpiazzo viene permesso.

Se il rimpiazzo avviene invece dopo il colpo di servizio, l'arbitro che lo rileva deve interrompere l'azione per *sanzionare il fallo di formazione*, in quanto modificata a gioco già iniziato.

2. SE IL LIBERO EFFETTUA DUE RIMPIAZZI CONSECUTIVI SENZA CHE TRA DI ESSI SIA AVVENUTA ALMENO UN'AZIONE DI GIOCO COMPLETATA, QUALE SARÀ LA DECISIONE DEL 1° ARBITRO?

Il 1° arbitro deve respingere il rimpiazzo sanzionando un ritardo di gioco. Se il gioco viene comunque ripreso, la squadra si troverà in errore di formazione, con tutte le conseguenze previste (perdita dell'azione, ripristino formazione corretta ed eventuale annullamento dei punti acquisiti).

3. L'INABILITÀ AL GIOCO DI UN LIBERO È SEMPRE UNA CONDIZIONE PERMANENTE?

No. Il Libero dichiarato o diventato inabile è tale per il resto della gara; se l'inabilità deriva da un'espulsione, è invece limitata al set in oggetto.

4. IL LIBERO DIVENUTO INABILE DEVE ESSERE RIDESIGNATO IMMEDIATAMENTE?

No. Qualora la ridesignazione avvenga invece immediatamente l'allenatore può utilizzare esclusivamente uno dei giocatori in quel momento fuori dal gioco (in panchina), al momento della richiesta, ad esclusione del giocatore che dal Libero era stato rimpiazzato.

Il libero divenuto inabile per infortunio (come pure quello dichiarato tale) potrà rimanere seduto in panchina, anche nel caso diventi oggetto di ridesignazione, se è in grado di muoversi e purché non sia causa di pericolo per le squadre.

5. SOSTITUZIONE DEL GIOCATORE RIMPIAZZATO DAL LIBERO.

Se l'allenatore intende sostituire un giocatore che si trova in panchina perché rimpiazzato dal LIBERO, deve prima far rientrare in campo l'atleta e quindi richiederne la sostituzione.

6. IL LIBERO IN GIOCO VIENE ESPULSO O SQUALIFICATO: COME SI PROCEDE?.

Rientra in gioco l'atleta che era stato rimpiazzato dal LIBERO e questi deve lasciare l'area di controllo per il set, se espulso, per tutto il resto della gara, se squalificato.

7. COME E QUANDO UN LIBERO PUÒ ESSERE DICHIARATO INABILE?

Un allenatore, o in sua assenza il capitano in gioco, può dichiarare il Libero inabile a giocare, mediante comunicazione ufficiale ad uno dei due arbitri; in qualunque momento a gioco fermo. La sua eventuale ridesignazione, se permessa, può avvenire solo quando tale Libero si trova fuori dal gioco (in panchina), fermo restando che tra due rimpiazzi deve trascorrere un'azione di gioco completata.

8. COME AVVIENE LA RIDESIGNAZIONE DEL LIBERO DIVENUTO INABILE CON IL GIOCATORE CHE LO AVEVA RIMPIAZZATO O CON ALTRO GIOCATORE IN CAMPO?

Poiché la ridesignazione può avvenire esclusivamente con un giocatore fuori dal gioco (in panchina), nel caso in cui l'allenatore voglia ridesignare, al posto del Libero divenuto inabile, il giocatore da lui rimpiazzato, dovrà prima provvedere al suo regolare rimpiazzo e successivamente, nella medesima interruzione, alla sua sostituzione (nel rispetto della Regola 15.11.1.3); al termine della successiva azione completata, potrà avvenire di fatto la ridesignazione e l'entrata in campo del giocatore prescelto. Se, invece, l'allenatore desidera impiegare come nuovo Libero qualsiasi altro giocatore in campo, potrà richiederne la regolare sostituzione precedentemente alla richiesta di ridesignazione e,

quindi, effettuare la ridesignazione e il rimpiazzo nel corso della medesima interruzione. ~~Se la ridesignazione avviene con il capitano della squadra, deve essere nominato un nuovo capitano e riportato il fatto nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto di gara.~~

9. IL NUOVO LIBERO RIDESIGNATO CHE SI INFORTUNA A SUA VOLTA.

La R. 19.4.2.1 precisa che il giocatore ridesignato per il LIBERO infortunato, deve svolgere le funzioni di LIBERO per il resto della gara, ma la successiva R. 19.4.2.2 eccepisce che a fronte di infortunio del nuovo LIBERO, ne può essere ridesignato uno ulteriore, eccetto l'originale precedentemente rimpiazzato che non può ritornare in gara

10. L'ATLETA RIMPIAZZATO DAL LIBERO RIENTRA IN CAMPO MENTRE IL LIBERO ESCE MA, ACCORGENDOSI AD ESEMPIO CHE SI TROVA IN POSIZIONE 5, RIESCE IMMEDIATAMENTE ED AL CONTEMPO IL LIBERO RIENTRA. QUALE SARÀ IL COMPORTAMENTO DEGLI ARBITRI?

Se questi movimenti non causano ritardo alla ripresa del gioco, non devono essere sanzionati.

11. IL LIBERO PUÒ ESSERE UTILIZZATO PER UNA SOSTITUZIONE REGOLAMENTARE O ECCEZIONALE?

No.

12. IN UNA SQUADRA IL LIBERO PUÒ ESSERE ANCHE ALLENATORE?

Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, così come al LIBERO di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore LIBERO/allenatore, quando si trova in gioco non può svolgere le funzioni di allenatore, quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e gli arbitri non possono pretendere che egli stia seduto in panchina, ma debbono permettergli di svolgere tale funzione anche stando in piedi e muoversi davanti alla propria panchina, come previsto dalle RdG per l'allenatore.

13. IN UN TEMPO DI RIPOSO È PERMESSO AD UNA SQUADRA CHE ESCE DAL CAMPO CON IL LIBERO IN FORMAZIONE, RIENTRARVI SENZA LO STESSO, MA CON L'ATLETA CHE ERA STATO DA LUI RIMPIAZZATO IN PRECEDENZA?

No. In ogni occasione il Libero deve **visibilmente** rimpiazzare un atleta difensore, così come questi, a sua volta, deve visibilmente rimpiazzarlo, come specificato dalla Regola 19.3.2.7. Nel caso in cui il rientro dal tempo di riposo sia in formazione errata perché il Libero ha effettuato lo scambio non visibilmente durante lo stesso, il 2° arbitro deve ripristinare l'esatta formazione in campo.

A questo punto lo scambio può avvenire visibilmente ed il 1° arbitro deve assegnare un **ritardo di gioco** alla squadra in difetto. Se la squadra, dopo aver usufruito del tempo di riposo, desidera far rientrare l'atleta rimpiazzato dal Libero in precedenza, è assolutamente necessario che faccia rientrare in campo la stessa formazione che era uscita, e subito **dopo** proceda visibilmente a tale rimpiazzo.

14. UNA SQUADRA DISPONE DI SETTE ATLETI, DI CUI UNO È IL LIBERO. UN GIOCATORE (NON IL LIBERO) SI INFORTUNA. QUALE SARÀ IL COMPORTAMENTO DEGLI ARBITRI?

Se il giocatore è un avanti, il 2° arbitro deve concedere i 3' di recupero. Se l'atleta riesce a ritornare in gioco, questo continua la gara, altrimenti il 1° arbitro dichiara la squadra incompleta. Se il giocatore è un difensore ed il Libero è in panchina, questi può entrare in

gioco al posto dell'infortunato; quando egli raggiunge la posizione 4, a seguito della rotazione della squadra, deve essere rimpiazzato dal giocatore infortunato se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta, con le conseguenze regolamentari.

15. UN GIOCATORE TITOLARE VIENE SOSTITUITO CON UNA RISERVA CHE A SUA VOLTA VIENE RIMPIAZZATO DAL LIBERO; SUCCESSIVAMENTE ALL'USCITA DEL LIBERO RIENTRA IN CAMPO IL GIOCATORE TITOLARE. QUALI SONO LE CONSEGUENZE?

Premesso che il rimpiazzo del Libero e la sostituzione tra i due giocatori potevano essere effettuati simultaneamente, si tratta di un rimpiazzo irregolare del Libero, considerati alla stessa stregua di una sostituzione irregolare (Regola 19.3.2.9). Nel caso specifico, nel momento in cui gli arbitri si avvedono dell'errore, devono sanzionare la squadra in difetto con la perdita dell'ultima azione di gioco, togliere i punti eventualmente conquistati in presenza del rimpiazzo irregolare del Libero, lasciando all'altra squadra i punti eventualmente conquistati e far ripristinare la formazione con l'ingresso in campo della riserva.

16. UNA SQUADRA PRESENTA UN ELENCO CON DUE LIBERO E DICHIARA CHE UNO DEI DUE ARRIVERÀ IN RITARDO. DURANTE LA GARA IL LIBERO PRESENTE SI INFORTUNA, MENTRE L'ALTRO LIBERO NON SI È ANCORA PRESENTATO. COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

Se l'allenatore non richiederà la ridesignazione di un nuovo Libero, l'altro Libero ("ritardatario") quando arriverà, dopo il suo riconoscimento, prenderà regolarmente parte alla gara, indipendentemente dal fatto che il Libero infortunato sia in grado di riprendere il gioco. Se invece l'allenatore ne richiederà la ridesignazione con uno degli atleti in quel momento in panchina, escluderà la possibilità di impiego dell'altro Libero ("ritardatario") anche qualora lo stesso si presenti alla gara.

17. IL LIBERO RIMPIAZZA UN GIOCATORE CHE, MENTRE SI TROVA IN PANCHINA, VIENE ESPULSO. COME DEVE AVVENIRE LA SUA SOSTITUZIONE?

Il giocatore espulso deve essere immediatamente sostituito **in modo regolamentari o eccezionale**, altrimenti, ~~se non è possibile~~, la squadra viene dichiarata incompleta per quel set.

La sostituzione non può avvenire per trascrizione sul referto e pertanto:

- il giocatore espulso abbandonerà l'area di gioco allontanandosi direttamente dalla panchina;
- il Libero lascerà obbligatoriamente il terreno di gioco, utilizzando come di consueto la zona di rimpiazzo del Libero;
- il giocatore sostituito dell'espulso si porterà nella zona di sostituzione e, ottenuta l'autorizzazione dall'arbitro, entrerà in campo (nel caso siano utilizzate le palette, la consegnerà al 2° arbitro).

Il Libero può rientrare in campo dopo un'azione completata.

18. IL LIBERO DELLA SQUADRA "A" RIMPIAZZA UN GIOCATORE, MA NELL'AZIONE IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVA SI INFORTUNA E GLI ARBITRI INTERROMPONO IL GIOCO. IL LIBERO PUÒ ESSERE RIMPIAZZATO?

Sì. L'azione di gioco è interrotta e da rigiocare e quindi non completata; la Regola 19.3.2.1, che stabilisce che tra due rimpiazzi consecutivi del Libero debba avvenire una azione di gioco completata, prevede anche come eccezione proprio il caso in cui l'infortunio del Libero renda l'azione non completata.

19. QUALORA L'UNICO LIBERO DI UNA SQUADRA DIVENTI O SIA DICHIARATO INABILE PUÒ ESSERE OGGETTO DI RIDESIGNAZIONE?

Sì. Il Libero dichiarato o divenuto inabile può essere oggetto di ridesignazione e il Libero ridesignato rimarrà tale per tutta la gara, tranne nel caso in cui divenga, o venga dichiarato, a sua volta inabile. Nel caso in cui l'inabilità sia derivante da espulsione, il Libero espulso e oggetto di ridesignazione non potrà più prendere parte alla gara.

20. QUALORA, IN UNA SQUADRA CON DUE LIBERO, UN LIBERO DIVENGA O SIA

DICHIARATO INABILE PUÒ ESSERE OGGETTO DI RIDESIGNAZIONE?

No. La squadra utilizzerà il rimanente Libero, senza possibilità alcuna di ridesignazione. Qualora però anche il Libero rimanente divenga o sia dichiarato inabile, quest'ultimo potrà essere oggetto di ridesignazione. Nel caso in cui l'inabilità del Libero rimanente sia derivante da espulsione, il Libero espulso e oggetto di ridesignazione non potrà più prendere parte alla gara. Al contrario, nel caso in cui un Libero divenga inabile per espulsione ed il rimanente Libero, durante lo stesso set, successivamente divenga o venga dichiarato inabile, in modo indipendente dalla sua eventuale ridesignazione, il primo Libero espulso potrà dal set successivo prendere parte alla gara.

21. UNA SQUADRA PRESENTA UN ELENCO DEI PARTECIPANTI ALLA GARA CON UN SOLO GIOCATORE LIBERO, COMUNICANDO CHE QUEST'ULTIMO ARRIVERA' IN RITARDO. L'ALLENATORE (O IN SUA ASSENZA IL CAPITANO IN GIOCO) PUO' SUCCESSIVAMENTE RICHIEDERE LA RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO AL POSTO DI QUELLO INDICATO IN TALE ELENCO E NON ANCORA PRESENTATOSI?

No, in quanto la regola 19.4.2.1 prevede la possibilità di ridesignazione del Libero divenuto o dichiarato inabile a giocare, ma non del libero assente.

Un Libero rimpiazzato da una ridesignazione da altro Libero, non può più ritornare in gioco.

L1 - 1^ azione	L2 - 2^ azione	Diritto alla ridesignazione di L2	Commento
infortunato	infortunato	Sì	È permessa la ridesignazione di L2 e la squadra continua con un solo Libero
espulso	infortunato	Sì	Nel successivo set ci saranno ancora due Liberi perché L1 espulso rientra in gioco
squalificato	infortunato	Sì	La squadra continuerà la gara con un solo Libero, quello ridesignato per L2
infortunato	espulso	Sì	L2 non ha il diritto a ritornare in gioco perché ridesignato altro Libero e la squadra continuerà la gara con solo questo
espulso	espulso	Sì	L2 non potrà ritornare in gioco perché ridesignato altro Libero, mentre L1 si al successivo set e la squadra disporrà di nuovo di 2 Liberi
squalificato	espulso	Sì	La squadra continuerà la gara con un solo Libero, quello ridesignato per L2
infortunato	squalificato	Sì	La squadra continuerà la gara con un solo Libero, quello ridesignato per L2
espulso	squalificato	Sì	Al successivo set la squadra avrà ancora due Liberi, L1 dalla espulsione ed il ridesignato per L2
squalificato	squalificato	Sì	La squadra continuerà la gara con il solo Libero ridesignato per L2
infortunato	scarsa performance	Sì	L'allenatore può dichiarare inabile L2 e ridesignarlo con altro Libero, che sarà l'unico nel proseguo della gara
espulso	scarsa performance	Sì	Al successivo set saranno due i Liberi a disposizione, L1 ed il ridesignato di L2
squalificato	scarsa performance	Sì	La squadra continuerà la gara con un solo Libero, quello ridesignato per L2

È evidente che per "infortunato" della 1^ azione si deve intendere che tale Libero non è in grado di riprendere a giocare e quindi, se viene richiesta la ridesignazione di L2 per la 2^ azione, dovrà abbandonare assieme ad esso l'area di controllo per il resto della gara.

CAPITOLO SETTIMO

COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.1.1 I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco ed uniformarvisi.

20.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali con sportività, senza discuterle.

In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco.

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

20.2 FAIR-PLAY

20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR PLAY, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.

20.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (5.2.3 4).

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Le lievi condotte scorrette non sono soggette a sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile.

Questo avviene in due fasi:

- **fase 1:** assegnando un avvertimento verbale **tramite il capitano in gioco**;
- **fase 2:** mostrando un **cartellino giallo** all'indirizzo del componente la squadra interessato. Questo **avvertimento ufficiale** non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la sua squadra) **ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara**. E' registrato a referto, ma non ha conseguenze immediate.

Relativamente a questo aspetto della lieve condotta scorretta, una volta che viene assegnato il cartellino GIALLO a qualsiasi componente della squadra, deve intendersi che LA SQUADRA ha raggiunto il livello di sanzionabilità e al manifestarsi di successive "Fase 2" della stessa squadra, non avrà più altri cartellini gialli, ma sarà "penalizzata" la persona (atleti/e o staff in panchina) con il cartellino ROSSO: punto e servizio alla squadra avversaria. Se la persona aveva già ricevuto una penalizzazione, si dovrà rispettare la SCALA DELLE SANZIONI e quindi si assegnerà una "espulsione" mostrando i cartellini rosso e giallo tenuti dalla stessa mano, e se, invece, la stessa persona era incorsa nella espulsione, il provvedimento dovrà essere la "squalifica" mostrando i cartellini rosso e giallo tenuti uno per ogni mano.

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti.

21.2.1 **Condotta maleducata:** azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.

21.2.2 **Condotta offensiva:** gesti o parole insultanti o diffamatori, od ogni atto che esprima disprezzo.

21.2.3 **Aggressione:** attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: **penalizzazione, espulsione o squalifica**.

21.3.1 PENALIZZAZIONE

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria.

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'ESPULSIONE non può partecipare per la restante parte del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve recarsi nello spogliatoio della squadra fino al completamento del set in corso, senza altre conseguenze.

Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set: e deve recarsi nello spogliatoio della squadra fino al completamento del set in corso.

21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente della squadra è sanzionata con la ESPULSIONE, senza altre conseguenze.

21.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con la ESPULSIONE, senza altre conseguenze.

21.3.3 SQUALIFICA

21.3.3.1 Un componente della squadra che è sanzionato con la SQUALIFICA, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare o eccezionale se si trova in campo e deve recarsi nello spogliatoio per il resto della gara, senza altre conseguenze.

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o minacciato o comportamento aggressivo è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.3.3.3 La seconda condotta offensiva nella gara da parte di uno stesso componente della squadra è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.3.3.4 La terza condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra, è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara.

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte dello stesso componente della squadra nella gara, è sanzionato progressivamente (21.3) (il componente della squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta).

21.4.3 La espulsione o squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiede sanzioni precedenti (21.2 e 21.3).

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni applicate nel set seguente.

21.6 CARTELLINI

AVVERTIMENTO - Fase 1: verbale, senza cartellini

Fase 2: cartellino GIALLO

(21.1) Fig. 5

PENALIZZAZIONE: cartellino rosso

(21.3.1) Fig. 6

ESPULSIONE: cartellini giallo + rosso (insieme)

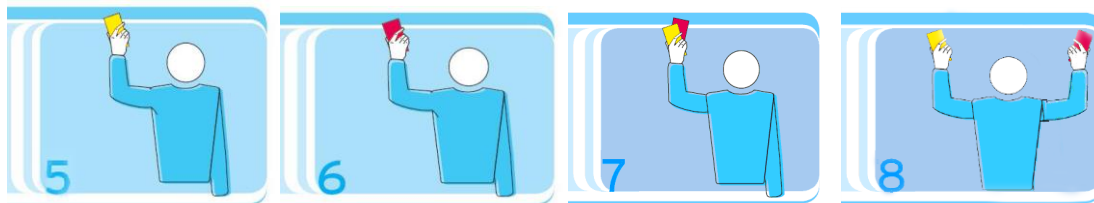
(21.3.2) Fig. 7

SQUALIFICA: cartellini giallo + rosso (separatamente)

(21.3.3) Fig. 8

Rispetto alle precedenti RdG, è stato modificato il significato dei cartellini utilizzati dal 1° arbitro per sanzionare le condotte scorrette, ritornando indietro negli anni.

In particolare il GIALLO rappresenta un AVVERTIMENTO per lieve condotta scorretta giunta al livello di sanzionabilità della squadra (Fase 2), che vale per tutta la gara per quella squadra: non ci sono 2 GIALLO per la stessa squadra relativamente alla lieve condotta scorretta.



Ci potrà essere un ulteriore GIALLO quale AVVERTIMENTO per il "primo ritardo di gioco" assegnato alla squadra nella gara; l'eventuale secondo e successivi ritardi della stessa squadra durante la gara, sono sanzionati con il ROSSO, quali penalizzazioni a cui corrispondono l'assegnazione di un punto ed il diritto al seguente servizio alla squadra avversaria.



PARTE 2 - SEZIONE III - FIGURE

AVVERTIMENTI E SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA					
CONDOTTA	OCCASIONE	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Fase 1		Non considerata come sanzione	Nessuno	Finalità preventiva, nessuna conseguenza
	Fase 2	Qualsiasi partecipante		GIALLO	
	Qualsiasi ripetizione		Penalizzazione	ROSSO	Perdita dell'azione
CONDOTTA MALEDUCATA	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

CASISTICA

1. AVVERTIMENTO VERBALE

L' AVVERTIMENTO VERBALE deve essere comunicato dal primo arbitro alla persona interessata o al capitano in gioco, se assegnato alla squadra, verbalmente o con un gesto, nel qual caso si deve accertare che tale informazione sia stata recepita.

2. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIU' COMPONENTI DELLE SQUADRE AVVERSARIE SIANO SANZIONATI, CONTEMPORANEAMENTE, O IN TEMPI DIVERSI DELLA STESSA AZIONE DI GIOCO CON LA PENALIZZAZIONE?

Nel caso in cui il 1° arbitro assegni contemporaneamente una penalizzazione a due o più componenti delle squadre avversarie, 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 il servizio e fa guadagnare all'avversaria tanti punti quante sono le penalizzazioni subite;
2. la squadra in ricezione ruota di una posizione; quindi perde a sua volta il servizio e fa guadagnare all'avversaria tanti punti quante sono le penalizzazioni subite;
3. la squadra originariamente al servizio ruota di una posizione e deve servire con il giocatore di posizione 2 ruotato. I punti assegnati sono tanti quante sono le penalizzazioni comminate;
4. il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate. Ad esempio, se una doppia penalizzazione avviene sul punteggio 23-24, con la squadra a 23 al servizio non porta alla fine del set per 23-25, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione sul punteggio di 24-25.

Analoga procedura sarà adottata qualora, durante un'azione di gioco, due componenti delle squadre avversarie commettano condotte da sanzionarsi con la penalizzazione

3. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIÙ COMPONENTI DELLA STESSA SQUADRA SIANO SANZIONATI, IN TEMPI DIVERSI DELLA STESSA INTERRUZIONE DI GIOCO, CON LA PENALIZZAZIONE?

Premesso che per "tempi diversi della stessa interruzione di gioco" si intende ciò che accade successivamente al termine dello sviluppo di una situazione dinamica, dopo un'azione di gioco, la squadra subirà, dal punto di vista del punteggio, le conseguenze di ogni singola penalizzazione.

4. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIÙ COMPONENTI DELLA STESSA SQUADRA SIANO SANZIONATI DURANTE LA MEDESIMA AZIONE O INTERRUZIONE DI GIOCO, CON LA PENALIZZAZIONE?

La squadra subirà dal punto di vista del punteggio, le conseguenze di ogni singola penalizzazione. Se una di queste dovesse determinare la fine del set, le rimanenti saranno scontate nell'eventuale set successivo.

In caso di condotte maleducate tenute durante il gioco, il primo punto da assegnare è comunque quello derivante dall'azione di gioco se completata.

5. SE A DUE GIOCATORI AVVERSARI VIENE COMMINATA CONTEMPORANEAMENTE LA SANZIONE DELLA ESPULSIONE O DELLA SQUALIFICA, QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO?

Se entrambi sono sostituiti, **in modo regolamentare o eccezionale** il set prosegue.

Se soltanto uno dei due **è** sostituito, la squadra che non ha questa possibilità **o rinuncia alla sostituzione eccezionale** viene dichiarata incompleta e perde il set. Se entrambi non **sono** sostituiti e hanno subito la medesima sanzione, entrambe le squadre perdono e vincono il set:

- nel caso di 1-0 per la squadra "A", dopo tale evenienza il conteggio dei set sarà di 2-1 per "A";
- nel caso di 2-0 per la squadra "A", essa vince la gara per 3-1;
- nel caso di 2-1 per la squadra "A", essa vince la gara per 3-2;
- nel caso di parità per 0-0 o 1-1, il conteggio dei set sarà poi 1-1 o 2-2 rispettivamente;
- nel caso di parità 2-2, entrambe le squadre perdono la gara per 2-3, poiché non hanno potuto terminare il 5° set con il numero minimo di giocatori in campo.

Se, infine, entrambi non **sono** sostituiti ma hanno subito sanzioni differenti, la sanzione più grave dev'essere comminata per prima, quindi la squadra cui appartiene lo squalificato sarà dichiarata *incompleta* per il set, mentre l'espulso non potrà partecipare all'eventuale set seguente.

In tutti i casi la squadra che perde il set conserva i punti conseguiti sino a quel momento. L'alternanza del primo servizio nei set successivi resta inalterata a prescindere dal fatto che un set diventi doppio per decisione tecnica, come previsto dalla regola 12.1.12. Evidentemente, anche in presenza di un set doppio, qualora si arrivi al punteggio di 2 set pari, il set decisivo sarà giocato in accordo alle regole 6.3.2 e 7.1

6. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMITTA, DURANTE UN'AZIONE, UNA CONDOTTA TALE DA ESSERE SANZIONATA CON UNA PENALIZZAZIONE E, AL TERMINE DELLA STESSA, UNA CONDOTTA TALE DA ESSERE SANZIONATA CON L'ESPULSIONE O LA SQUALIFICA?

Al termine dell'azione di gioco, il 1° arbitro provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima la penalizzazione e quindi l'ulteriore provvedimento disciplinare.

7. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIÙ COMPONENTI DELLE SQUADRE AVVERSARIE SIANO SANZIONATI, IN TEMPI DIVERSI DELLA STESSA INTERRUZIONE DI GIOCO, CON LA PENALIZZAZIONE?

Poiché le due o più sanzioni non possono essere considerate contemporanee e per ognuna si deve seguire l'iter previsto per la singola penalizzazione, senza ricorrere alla speciale procedura delle "penalizzazioni contemporanee". Nel caso in cui la prima penalizzazione assegni l'ultimo punto del set, l'altra penalizzazione costituirà il primo punto del set seguente.

8. DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMITTE UNA CONDOTTA DA SANZIONARSI CON UNA PENALIZZAZIONE. IL GIOCO CONTINUA E, AL TERMINE DELLA STESSA AZIONE, UN ALTRO COMPONENTE DELLA STESSA SQUADRA DEVE ESSERE SANZIONATO CON

UN'ULTERIORE PENALIZZAZIONE. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO?

Al termine dell'azione di gioco, il 1° arbitro provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima una penalizzazione e successivamente l'ulteriore penalizzazione.

9. SE UN GIOCATORE-ALLENATORE VIENE ESPULSO PER UN FALLO COMMESO IN UNA DELLE DUE FUNZIONI, PUO' CONTINUARE AD ESERCITARE L'ALTRA?

No, i provvedimenti disciplinari sono comminati alla persona e non alla funzione che in quel momento sta esercitando.

10. NEL CASO IN CUI UN COMPONENTE DELLA SQUADRA, PRECEDENTEMENTE ESPULSO, MERITI UN'ULTERIORE SANZIONE DISCIPLINARE, QUALE PROVVEDIMENTO DOVRÀ ESSERE ADOTTATO?

In tale evenienza, qualsiasi sia il tipo della ulteriore sanzione, la persona dovrà essere squalificata e anche nel caso in cui non sia ancora dato l'avvertimento ufficiale (col cartellino giallo).

11. IN CASO DI UNA SANZIONE PER CONDOTTA SCORRETTA COMMINATA AD UN COMPONENTE DELLA SQUADRA, IN CAMPO O IN PANCHINA, A PALLA IN GIOCO, QUAL È L'ESATTA PROCEDURA CHE DEVE ADOTTARE L'ARBITRO?

Possano esistere due Casi:

A) In caso di **LCS o condotta maleducata durante l'azione di gioco** (in modo indipendente da quale sarà il provvedimento disciplinare adottato) il 1° arbitro non deve interrompere l'azione di gioco; il provvedimento disciplinare sarà comminato al termine dell'azione stessa.

Nel caso di penalizzazione le sue conseguenze sul punteggio sono in aggiunta, e temporalmente successive, al risultato dell'azione di gioco; nel caso in cui questa determini la fine del set, la variazione del punteggio in seguito alla penalizzazione si avrà nel set successivo.

B) Nel caso di **condotta offensiva o aggressione** (o tentata aggressione) **durante l'azione di gioco**, il 1° arbitro interromperà l'azione di gioco stessa, che dovrà essere ripetuta, e comminerà l'appropriato provvedimento disciplinare. Nel caso in cui tali condotte scorrette siano percepite dal solo 2° arbitro, questi attenderà il termine dell'azione (il cui esito rimane in questo caso valido) e quindi informerà il collega per l'adozione del provvedimento disciplinare previsto.

12. UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA VIENE ESPULSO, È OBBLIGATO A RITORNARE NELL'AREA DI GIOCO ALL'INIZIO DEL SET SUCCESSIVO?

Si distinguono due possibili eventi:

a) se la gara non si conclude con il set in cui il componente della squadra è stato espulso, questi deve tornare all'inizio del set successivo. Nel caso torni successivamente al fischio d'inizio del set successivo, l'arbitro sanzionerà tale persona con la squalifica al momento del suo rientro ad azione di gioco conclusa e a gioco fermo. Nel caso invece non faccia più rientro nell'area di gioco per l'intera gara, l'arbitro segnalerà il fatto sul rapporto di gara.

b) se la gara si conclude con il set in cui il componente della squadra è stato espulso, questi deve rientrare nell'area di gioco, con la divisa regolamentare di gioco, per il saluto finale. Nel caso non lo facesse, l'arbitro segnalerà il fatto sul rapporto di gara.

13. UNA GARA VIENE INTERROTTA PER IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO DI GIOCO E VIENE RIPRESA IN ALTRO IMPIANTO; SE NEL SET ANNULLATO ERA STATA ASSEGNATA UNA PENALIZZAZIONE, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

Il set in corso al momento dell'interruzione deve essere ridisputato dall'inizio, annullando tutti i punti conquistati dalle due squadre, compreso quello derivante dalla penalizzazione. La sanzione rimane comunque valida ai fini dell'applicazione della scala delle sanzioni.

14. NEI PRELIMINARI DI GARA, PRIMA DEL SORTEGGIO, IL CAPITANO DELLA SQUADRA VIENE SQUALIFICATO O ESPULSO. CHI RAPPRESENTERÀ LA SQUADRA AL SORTEGGIO?

In entrambi i casi il capitano della squadra non potrà espletare le sue funzioni ad iniziare dal sorteggio. Per tale ragione il dirigente accompagnatore della squadra, o l'allenatore, dovranno nominare un nuovo capitano della squadra, che parteciperà al sorteggio e resterà in carica per il primo set nel caso dell'espulsione e per tutta la gara nel caso della squalifica. Tale nomina va trascritta sul referto, nello spazio "OSSERVAZIONI". In caso di espulsione, il capitano della squadra sanzionato rientra nella sua funzione al secondo set.

15. SUL PUNTEGGIO DI 24-23 PER LA SQUADRA "B", UN ATLETA DELLA SQUADRA "A" MERITA UNA PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA MALEUCATA E CONSEGUENTEMENTE UN GIOCATORE DELLA SQUADRA "B" RISPONDE IN MANIERA OFFENSIVA E QUINDI VIENE SANZIONATO CON L'ESPULSIONE. LA PENALIZZAZIONE COMMINATA ALLA SQUADRA "A", CON L'ASSEGNAZIONE DEL SERVIZIO E DEL RELATIVO PUNTO ALLA SQUADRA "B", DETERMINA IL PUNTEGGIO DI 25-23 E LA CONSEGUENTE FINE DEL SET. GLI EFFETTI DELL'ESPULSIONE DEL GIOCATORE DELLA SQUADRA "B" DEVONO INTERESSARE IL SET IN CORSO O QUELLO SUCCESSIVO?

Nel caso dell'espulsione, la Regola 21.3.2.1 prevede che "un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non [possa] giocare per la restante parte del set", mentre la Regola 21.5 stabilisce che "qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente". A fronte di quanto regolamentato, non ravvisandosi "la restante parte del set", poiché dopo le due sanzioni non si svolge alcuna azione di gioco stante il punteggio di 25-23, l'espulsione viene applicata nel set seguente e, se quello era l'ultimo set della gara, la sanzione viene semplicemente riportata a referto e nel rapporto di gara.

16. SUL PUNTEGGIO DI 9-9, SERVIZIO ALLA SQUADRA "A", SI SVOLGE UN'AZIONE DI GIOCO PER LA QUALE IL 1° ARBITRO ASSEGNA IL PUNTO ALLA SQUADRA "B" (10-9 PER "B"). LA SQUADRA "A" PROTESTA VIVACEMENTE ED IL 1° ARBITRO ASSEGNA UNA PENALIZZAZIONE AD UN ATLETA DI "A" (11-9 PER "B"). A QUESTO PUNTO, IL 1° ARBITRO MODIFICA LA SUA DECISIONE ASSEGNANDO IL PUNTO ALLA SQUADRA "A". COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI?

Sulla situazione venutasi a creare a causa della decisione del 1° arbitro che ha invertito la valutazione del fallo di gioco, si devono fare delle considerazioni ed agire di conseguenza.

1. Il fallo di gioco è il primo che si verifica, anche se l'averlo invertito potrebbe far pensare che possa essere da considerare come ultimo.
2. La penalizzazione viene sanzionata dopo che il fallo è avvenuto, quindi si deve considerare come avvenuta dopo questo.

3. Alla fine, punto per fallo di gioco ad "A" (10-9 per "A"), quindi penalizzazione di "A" con punto a "B" (10-10) che deve ruotare e servire.

Gli arbitri ed il segnapunti dovranno far rispettare questa procedura e correggere il referto di gara, se necessario riportando nello spazio "OSSERVAZIONI" l'accaduto.

17. NEL CASO IN CUI AD UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA SIA COMMINATA UNA SANZIONE NELL'INTERVALLO PRIMA DELL'INIZIO DEL SET DI SPAREGGIO, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

Se dopo il termine della gara e prima del set di spareggio si verifica un comportamento da sanzionare, la sanzione deve essere applicata nel set di spareggio. Ad esempio se nell'intervallo tra il termine della gara e l'inizio del set di spareggio il comportamento di un atleta prevede l'assegnazione di una penalizzazione, il cartellino rosso deve essere mostrato all'inizio del set di spareggio (con le conseguenze previste), come avviene in qualsiasi inizio di set.

18. NEL SISTEMA DI PASSAGGIO DEL TURNO CON IL SET DI SPAREGGIO UN COMPONENTE LA SQUADRA CHE NELLA SECONDA GARA DOVEVA SCONTARE UN TURNO DI SQUALIFICA, PUÒ ESSERE IMPIEGATO NEL SUCCESSIVO SET DI SPAREGGIO?

No. Il set di spareggio è considerato come facente parte della seconda gara.

19. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMITTA, DURANTE UN' AZIONE, UNA CONDOTTA TALE DA ESSERE SANZIONATA CON UNA PENALIZZAZIONE E, DURANTE LA PROSECUZIONE DELL'AZIONE, UN COMPONENTE DELLA SQUADRA AVVERSARIA UNA CONDOTTA OFFENSIVA O UN' AGRESSIONE?

Il 1° arbitro interromperà l'azione di gioco a causa della condotta offensiva (o dell'aggressione), provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima il provvedimento che ha determinato l'interruzione dell'azione di gioco (con le eventuali conseguenze, ad esempio, nel caso di impossibilità di concedere una sostituzione regolamentare) e quindi la penalizzazione. Analoga procedura è da adottarsi anche qualora le condotte scorrette vengano commesse da componenti della stessa squadra.

20. UN ATLETA SQUALIFICATO DURANTE LA GARA PUÒ PRENDERE PARTE ALL'EVENTUALE SET DI SPAREGGIO?

No.

21. SE UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO COMMITTE UNA CONDOTTA MALEUCATA, O UNA LIEVE CONDOTTA SCORRETTA DOPO CHE UN COMPONENTE DELLA SUA SQUADRA AVEVA RICEVUTO L'AVVERTIMENTO UFFICIALE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE L'AZIONE PER COMMINARE LA PENALIZZAZIONE?

No. La penalizzazione deve essere comminata alla fine dell'azione e le sue conseguenze sono in aggiunta al risultato dell'azione di gioco.

22. PER QUALE TIPOLOGIA DI COMPORTAMENTO L'ARBITRO DEVE COMMINARE DIRETTAMENTE LA SANZIONE DI SQUALIFICA SENZA TENERE CONTO DELLA SCALA DELLE SANZIONI?

Aggressione: nel concetto di "aggressione" rientra lo sputare, l'aggreire, il colpire o il tentare di colpire gli arbitri, i compagni, gli avversari e comunque tutte le persone ammesse nell'area di controllo o sugli spalti.

Tentata aggressione: l'aggressione sarà considerata tale, e ugualmente punita, anche quando l'evento non sarà compiuto ma solamente tentato. In questo caso l'arbitro dovrà porre estrema attenzione in modo da non confondere il tentativo d'aggressione con il desistere di propria spontanea volontà, atto molto meno grave. Infatti, per tentativo d'aggressione si intende la fattispecie in cui il soggetto non riesce a portare a termine il suo proposito per fattori indipendenti dalla sua volontà (a esempio altre persone che si frappongono fra lui e il suo obiettivo, o che lo trattengono), mentre il desistere di propria spontanea volontà viene valutato meno gravemente in quanto, in tal caso, il soggetto si ferma, dopo aver iniziato l'azione, ripensandoci senza alcun intervento estraneo. Nel caso in cui un componente la squadra desista da un tentativo di aggressione l'arbitro sanzionerà una penalizzazione per condotta maleducata.

Comportamento minaccioso: il comportamento che esprime minacce immediate o successive (sia verbali che non verbali) circa l'incolumità dei partecipanti alla gara (arbitro compreso) deve essere sanzionato con la squalifica.

Questi tre comportamenti vanno immediatamente sanzionati con la SQUALIFICA, cioè con l'allontanamento definitivo dall'area di controllo del reo. Ciò è del tutto indipendente dalla scala delle sanzioni.

23. DOPO IL TERMINE DI UN'AZIONE DI GIOCO VINTA DALLA SQUADRA "B", UN GIOCATORE DELLA SQUADRA "A" SCHIACCIA VIOLENTEMENTE IL PALLONE CHE COLPISCE UN GIOCATORE DELLA SQUADRA "B" INTENTO A FESTEGGIARE CON I COMPAGNI DI SQUADRA. IL GIOCATORE COLPITO REAGISCE IMMEDIATAMENTE TENTANDO DI AGGREDIRE IL GIOCATORE CHE AVEVA SCHIACCIATO IL PALLONE. QUALE SARÀ LA DECISIONE ARBITRALE?

Considerato che le due condotte scorrette sono considerabili come avvenute contemporaneamente, in tali situazioni il primo provvedimento da comminare è quello più grave (squalifica per aggressione); successivamente il 1° arbitro comminerà il provvedimento conseguente alla condotta maleducata.

24. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMITTA, DURANTE UN'AZIONE, UNA CONDOTTA TALE DA ESSERE SANZIONATA CON UNA PENALIZZAZIONE E, DURANTE LA PROSECUZIONE DELL'AZIONE, LA STESSA SQUADRA DEBBA SUBIRE GLI EFFETTI DI UNA PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO?

Al termine della stessa, in modo indipendente dal punto assegnato in seguito all'azione di gioco completata, la squadra avversaria acquisirà 2 punti. Qualora l'azione di gioco (o la prima penalizzazione) determini la fine del set, le due penalizzazioni (o la penalizzazione rimanente) dovranno essere comminate nel set successivo. Analogamente, se durante un'azione di gioco un componente di una squadra commette una condotta scorretta da sanzionarsi con una penalizzazione e la squadra avversaria deve subire gli effetti di una penalizzazione per ritardo di gioco, al termine dell'azione (il cui esito rimane valido, non essendo stata interrotta) le penalizzazioni verranno comminate applicando la procedura prevista per le "penalizzazioni contemporanee". Tale procedura si applica anche per più penalizzazioni per ritardo di gioco assegnate alle squadre avversarie in seguito a situazioni sviluppatasi durante l'azione di gioco.

25. SE UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO COMMITTE UNA CONDOTTA MALEUCATA, O UNA LIEVE CONDOTTA SCORRETTA DOPO CHE UN COMPONENTE DELLA SUA SQUADRA AVEVA RICEVUTO L'AVVERTIMENTO UFFICIALE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE L'AZIONE PER COMMINARE LA PENALIZZAZIONE?

NO. La penalizzazione deve essere comminata alla fine dell'azione e le sue conseguenze sono in aggiunta al risultato dell'azione di gioco.

26. SE UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO COMMITTE UNA CONDOTTA OFFENSIVA, O UN' AGGRESSIONE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE L'AZIONE PER COMMINARE LA RELATIVA SANZIONE?

Si, l'azione di gioco dev'essere interrotta e rigiocata dopo aver comminato il corrispondente provvedimento disciplinare (espulsione o squalifica) ed effettuato la prevista sostituzione regolamentare o eccezionale. Se, nel corso dell'azione interrotta, si fossero verificate condotte scorrette meritevoli di penalizzazione da parte di altri partecipanti alla gara, le corrispondenti sanzioni saranno applicate successivamente al provvedimento che ha determinato l'interruzione del gioco; se viceversa, fosse stato lo stesso componente espulso /squalificato ad aver tenuto una condotta maleducata nel corso dell'azione di gioco, la penalizzazione a suo carico dovrà essergli comminata immediatamente prima dell' espulsione/squalifica.

7. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO DELLE PENALIZZAZIONI PER RITARDO DI GIOCO CHE DOVESSERO ESSERE ASSEGNATE PER EVENTI VERIFICATISI DURANTE UN 'AZIONE DI GIOCO?

Le stesse delle penalizzazioni assegnate ai singoli partecipanti alla gara per comportamenti tenuti durante il gioco: dopo il termine dell'azione, saranno assegnati tanti punti quante sono le penalizzazioni assegnate alla squadra avversaria, utilizzando eventualmente la procedura delle penalizzazioni contemporanee se entrambe dovessero aver ricevuto una tale sanzione.

GLI ARBITRI,

LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

**CAPITOLO OTTAVO
GLI ARBITRI**

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

Il collegio arbitrale per una gara è composto dai seguenti ufficiali:

- il primo arbitro;
- il secondo arbitro;
- il segnapunti;
- quattro (due) giudici di linea. (solo se previsti).

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

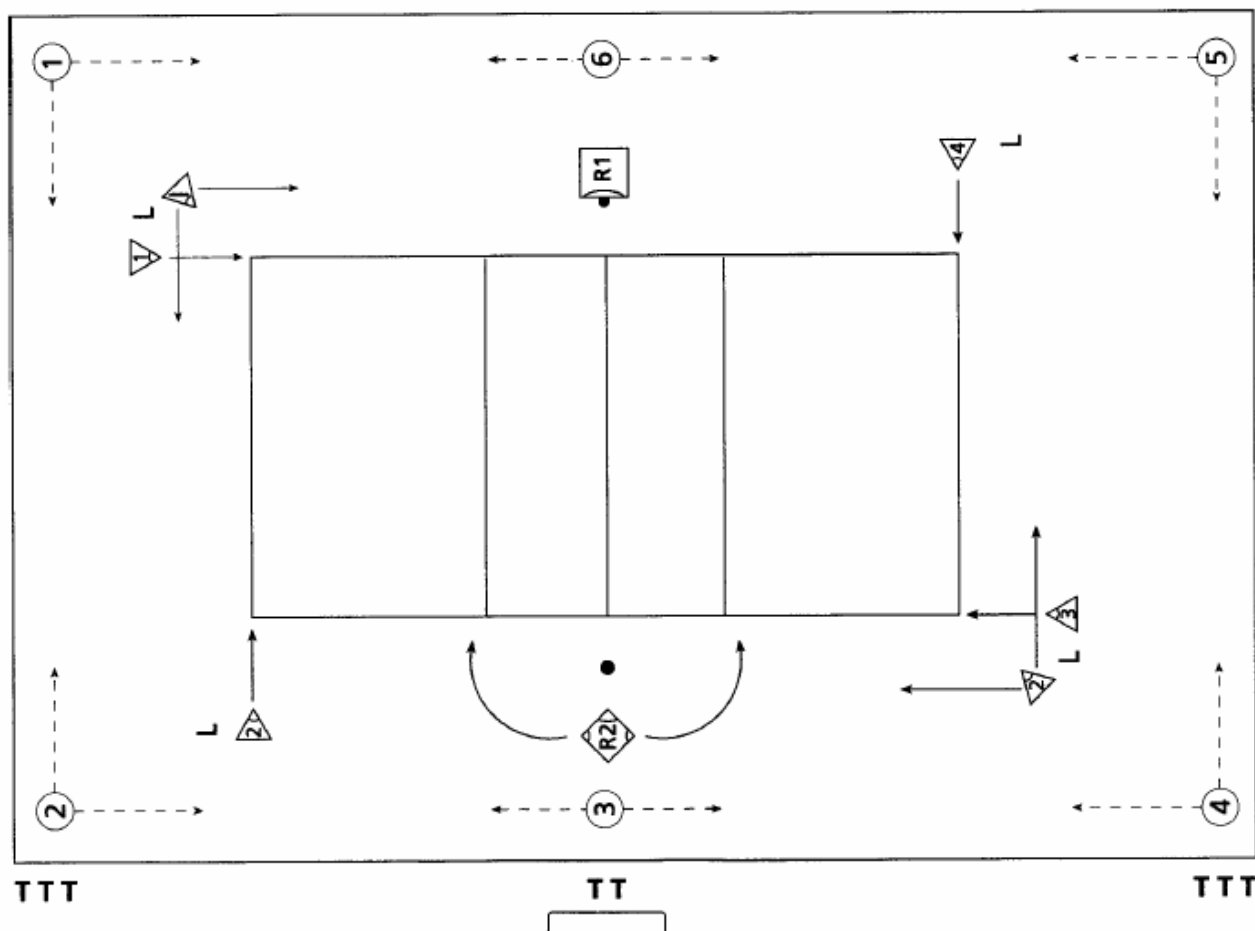


Figura 10

22.2 PROCEDURE

22.2.1 Soltanto il primo ed il secondo arbitro possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1 il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio all'azione di gioco;

22.2.1.2 il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dell'azione se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

22.2.2 Essi possono fischiare quando la palla è fuori gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra.

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per stabilire il completamento dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali (11.2):

22.2.3.1 Se il fallo è fischiato dal **primo arbitro**, egli indicherà:

- a) la squadra che dovrà servire;
- b) la natura del fallo;
- c) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

Il secondo arbitro SI POSIZIONERA' DALLA PARTE DELLA SQUADRA CHE HA PERSA L'AZIONE SENZA RIPETERE.

22.2.3.2 Se il fallo è fischiato dal **secondo arbitro**, egli indicherà:

- a) la natura del fallo;
- b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);

c) la squadra al servizio, ripetendo il gesto del primo arbitro.

In questo caso il primo arbitro non deve mostrare nè la natura nè il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

22.2.3.3 Nel caso di un fallo d'attacco o di muro da parte di un difensore o del LIBERO, entrambi gli arbitri si comportano come previsto da 22.2.3.1 e 22.2.3.2.

22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine:

- a) la natura del fallo
- b) i giocatori in fallo (se necessario)

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal 1° arbitro

Regola 23: PRIMO ARBITRO

Il primo arbitro svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto al segnapunti. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50-70 cm al di sopra della rete di sopra del bordo superiore della rete. (Fig. 10).

23.2 AUTORITA'

23.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre.

Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore.

Può anche rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolga correttamente le sue funzioni.

23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori **veloci**.

23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate dalle Regole.

23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.

Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.

Se il capitano in gioco non condivide questa spiegazione, e intende formalizzare una protesta, deve immediatamente riservarsi il diritto di registrare un'istanza al termine della gara. Il 1° arbitro è obbligato ad autorizzare tale facoltà del capitano in gioco.

23.2.5 Il 1° arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara se le attrezzature dell'area di gioco e le condizioni soddisfano i requisiti di gioco.

23.3 RESPONSABILITÀ

23.3.1 Prima dell'incontro, il **primo arbitro**:

23.3.1.1 controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;

23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.

23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

23.3.2.1 a comunicare gli **AVVERTIMENTI** alle squadre;

23.3.2.2 a sanzionare le **condotte scorrette ed i ritardi di gioco**;

23.3.2.3 a decidere su:

- a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;
- b) i falli di tocco di palla;
- c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente (ma non esclusivamente) dal lato dell'attaccante;
- d) l'attacco falloso del LIBERO e dei difensori;
- e) l'attacco completato da un giocatore su palla completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco;
- f) la palla che attraversa completamente lo spazio inferiore sotto rete .
- g) il muro effettivo dei difensori o il tentativo di muro del LIBERO.
- h) la palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo;
- i) la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato del campo

23.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma (25.2.3.3).

CASISTICA

1. QUALE È LA PROCEDURA DA SEGUIRE IN CASO DI ASSENZA DEL 1° O DEL 2° ARBITRO O DI ENTRAMBI?

Se al momento in cui le squadre presentano gli elenchi non fosse ancora arrivato sul campo uno degli arbitri designati, le operazioni di controllo dei documenti e di riconoscimento dei partecipanti alla gara verranno effettuate dagli altri arbitri designati già presenti sul campo con le modalità previste.

Nel medesimo modo si procederà, se necessario, per decidere sulla regolarità delle attrezzature e sulla praticabilità del campo di gioco.

In assenza del 1° arbitro designato all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali debbono attenderlo per 15 minuti dopo tale orario (il tempo di attesa per la pallavolo in questo caso è di 15 minuti **salvo diversa decisione del Comitato organizzatore**).

Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente, senza autorizzazione alcuna da parte delle squadre, il 2° arbitro può subentrare nelle funzioni del 1°. Laddove lo ritiene opportuno lo stesso potrà invitare un altro arbitro Csi presente sul campo a svolgere il compito di secondo arbitro.

Qualora nel momento in cui le squadre presentano gli elenchi non fosse ancora arrivato sul campo di gara l'arbitro designato o gli arbitri designati, i dirigenti delle due società devono attivarsi con tutti i mezzi a loro disposizione per reperire almeno un arbitro Csi che possa garantire lo svolgimento della gara. Mentre viene svolta questa ricerca, i due dirigenti, uno per ciascuna delle due squadre, provvedono al controllo degli elenchi e dei documenti ed effettuano insieme il riconoscimento degli atleti. Parimenti se fosse necessario, decidono su quanto è di competenza degli arbitri in merito alla regolarità delle attrezzature e alla praticabilità del campo. Se nessun arbitro è presente sul terreno di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre debbono attendere l'eventuale arrivo per un

tempo di 15 minuti (il tempo di attesa per la pallavolo in questo caso è di 15 minuti salvo diversa decisione del Comitato organizzatore), scaduto il quale ci si regolerà come segue:

1) le due squadre si accordano per affidare la direzione dell'incontro ad una persona di loro fiducia possibilmente tesserata CSI; tale accordo è obbligatorio per le categorie stabilite nei regolamenti delle singole discipline sportive dai rispettivi comitati CSI;

2) per le categorie in cui non ricorre l'obbligo dell'accordo di cui al punto precedente, la gara verrà rinviata e la società prima nominata, deve provvedere a fare pervenire al Comitato organizzatore gli elenchi e il verbale sottoscritto dai due dirigenti accompagnatori di cui al comma seguente.

Qualora una squadra non adempia a quanto previsto o si rifiuti di giocare, la stessa sarà considerata rinunziataria e nei suoi confronti saranno applicate le sanzioni previste.

Di quanto avvenuto deve essere redatto un semplice ma chiaro ed esauriente verbale che va sottoscritto da entrambi i dirigenti delle due squadre o, in mancanza, dai capitani. Tale verbale va accluso al referto e al rapporto di gara che l'arbitro deve consegnare al Comitato organizzatore o agli elenchi che la Società ospitante o prima nominata deve recapitare al medesimo Comitato qualora la gara non potesse disputarsi. (Art. 77, 78, 79 Norme A.S.)

2. QUANDO DEVONO PRESENTARSI IN CAMPO GLI ARBITRI?

Gli arbitri devono essere operativi sul campo di gara, indossando la divisa arbitrale ufficiale Csi, almeno 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio gara salvo diversa decisione del Comitato organizzatore.

3. IN CASO DI INFORTUNIO O MALORE DEL 1° ARBITRO, TALE DA NON POTER CONTINUARE LA DIREZIONE DELLA GARA, CHI LO SOSTITUISCE?

il 2° arbitro sostituisce il 1° nelle sue funzioni.

4. PER UNA MOMENTANEA INDISPOSIZIONE DI UN ARBITRO, PUÒ ESSERE INTERROTTO IL GIOCO?

Sì, l'arbitro può concedersi una breve interruzione e nel frattempo sottoporsi alle dovute cure.

5. COME SI DEVE COMPORTARE IL 1° ARBITRO, IN CASO DI INCIDENTI IN CAMPO?

Nel caso in cui durante la gara si verificano degli incidenti con il coinvolgimento degli spettatori, tali da non permettere il regolare svolgimento della gara, il 1° arbitro sospende la stessa chiedendo al capitano della squadra ospitante di ripristinare l'ordine entro un limite di tempo da lui stabilito. Se allo scadere di tale tempo la causa di interruzione permane o se una squadra si rifiuta di giocare, il 1° arbitro interromperà definitivamente la gara abbandonando il terreno di gioco insieme agli altri ufficiali di gara. Nel caso lo ritenga opportuno per la sua e la altrui incolumità, in considerazione della situazione ambientale, può continuare la gara pur ritenendola formalmente conclusa al momento del verificarsi degli incidenti, senza preavvisare alcuno.

Regola 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

Il secondo arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco dal lato opposto e di fronte al primo arbitro (Fig. 10).

24.2 AUTORITÀ

24.2.1 Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza (24.3).

Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.

24.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

24.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.

24.2.4 Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta.

24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento (4.2.3).

24.2.6 Autorizza le interruzioni regolamentari di gioco, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.

24.2.7 Controlla il numero dei tempi di riposo e delle sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala al 1° arbitro ed all'allenatore interessato il 2° tempo di riposo e la 5a e 6a sostituzione richiesti.

24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale (15.) o concede il tempo di recupero di 3' (17.1.2).

24.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente la zona di attacco. Durante la gara controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.

~~24.2.10 Controlla i componenti delle squadre nelle aree di penalizzazione ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta.~~

24.3 RESPONSABILITÀ

24.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, verifica che le posizioni effettive dei giocatori in campo corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.

24.3.2 Durante la gara, il 2° arbitro decide, fischia e segnala:

24.3.2.1 la penetrazione nel campo avverso e nello spazio avverso sotto la rete (11.2);

24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione (7.5);

24.3.2.3 il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente

(**ma non esclusivamente**) dal lato del muro e con l'antenna situata dal suo lato del campo; (11.3.1);

24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del LIBERO (14.6.2 e 14.6.6) o l'attacco falloso dei difensori o del Libero;

24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno (8.4.2; 8.4.3 e 8.4.4) ;

24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto (8.3);

24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente

all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo (8.4.3 e 8.4.4).

24.3.2.8 la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che passa sopra o all'esterno dell'antenna dal suo lato di campo.

24.3.3 Al termine della gara controlla e firma il referto (25.2.3.3).

CASISTICA

1. COME CI SI DEVE COMPORTARE IN CASO DI ASSENZA DEL 2° ARBITRO? (fatte salve diverse indicazioni delle C.T. a livello Territoriale)

Se il 2° arbitro non è presente all'orario di inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali di gara debbono attendere il suo arrivo per 30' dopo l'orario previsto, nel caso in cui si abbia notizia certa della sua designazione; trascorso tale tempo di attesa, il 1° arbitro può assegnare le funzioni di 2° ad altro collega reperito sul posto o al segnapunti-arbitro, sostituendo questi con persona idonea a svolgere le funzioni di segnapunti.

Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del 2° arbitro, il 1° avoca a sé la sua funzione iniziando la gara nell'orario previsto.

2. SE IL 2° ARBITRO GIUNGE IN RITARDO SUL CAMPO DOPO CHE LA GARA HA AVUTO INIZIO, PUÒ IL 1° ARBITRO AUTORIZZARLO A SVOLGERE LE SUE FUNZIONI?

No, il 1° arbitro, dando inizio alla gara, ha avocato a sé anche la funzione del 2° arbitro.

3. GLI ALLENATORI (o in loro assenza) O I CAPITANI IN GIOCO A CHI DEVONO RIVOLGERE LE PROPRIE RICHIESTE DI INTERRUZIONE REGOLAMENTARI?

Le richieste di tempo di riposo devono essere rivolte al 2° arbitro, ma se ciò non è possibile o il 2° arbitro non se ne avvede, possono essere rivolte al 1° arbitro, il quale deve intervenire accogliendo la richiesta di interruzione regolamentare.

4. PUÒ IL 2° ARBITRO SANZIONARE UN FALLO DI POSIZIONE DELLA SQUADRA AL SERVIZIO?

No, la Regola 24.3.2.2 assegna al 2° arbitro il compito di sanzionare esclusivamente i falli di posizione della squadra in "ricezione", mentre spetta al solo 1° arbitro sanzionare gli eventuali falli di posizione della squadra al servizio.

Il 2° arbitro deve sanzionare il "fallo di rotazione" della squadra al servizio, su segnalazione del segnapunti, dopo che lo stesso servizio è stato effettuato.

5. CONTROLLO DELLE FORMAZIONI IN CAMPO.

La Regola di Gioco 24.3.1 assegna al 2° arbitro il compito del controllo delle formazioni delle squadre in campo, affinché concordino con i tagliandi della formazione iniziale, consegnati dai rispettivi allenatori o capitani, e con il referto di gara compilato dal segnapunti.

Alcune gare, in particolare a livello provinciale, sono dirette senza la presenza del 2° arbitro e quindi il 1° ne assume le funzioni, compresa ovviamente quella della verifica delle formazioni iniziali. In tale evenienza il compito del controllo delle formazioni iniziali in campo diventa di competenza del 1° arbitro, il quale, portandosi vicino al tavolo del segnapunti ad ogni inizio set, deve farsi consegnare i previsti tagliandi dagli allenatori o dai capitani, richiamare le squadre in campo e quindi procedere alla prevista verifica.

Assolto tale compito si porterà nella propria postazione di 1° arbitro e darà inizio al gioco.

Regola 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

Il segnapunti svolge le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso. (Fig. 10).

25.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il secondo arbitro.

Egli informa il 2° arbitro (o il 1° arbitro in assenza del 2°) sulle irregolarità e avverte gli arbitri secondo le proprie responsabilità.

25.2.1 Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti:

25.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, incluso nomi e numeri dei LIBERO, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;

25.2.1.2 registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi. Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, deve informare immediatamente il 2° arbitro.

25.2.2 Durante la gara il segnapunti:

25.2.2.1 registra i punti acquisiti;

25.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala qualunque errore agli arbitri immediatamente dopo l'esecuzione del servizio;

25.2.2.3 Registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero ed informandone il 2° arbitro; non sono previsti avvisatori acustici o visivi.

25.2.2.4 segnala agli arbitri le richieste di interruzione regolamentari di gioco al di fuori delle regole;

25.2.2.5 comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;

25.2.2.6 registra gli avvertimenti le sanzioni e le richieste improprie;

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del 2° arbitro, come sostituzioni eccezionali (15.7), tempo di recupero (17.1.2), interruzioni prolungate (17.3), interferenze esterne (17.2), ridesignazioni del Libero ecc.

25.2.2.8 controlla la durata degli intervalli tra i set.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 registra il risultato finale;

25.2.3.2 in caso di istanza, con l'autorizzazione del 1° arbitro, annota o permette di annotare sul referto al capitano della squadra (o in gioco) una dichiarazione sull'evento in oggetto della stessa e annota l'orario di tale conferma scritta consegnata dal capitano della squadra proponente;

25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri.

CASISTICA

1. IL SEGNAPUNTI PUO' UTILIZZARE UN FISCHIETTO?

No, per ogni aspetto di sua competenza, dovrà avvertire il 2° arbitro.

2. IN CASO DI ERRORE DI ROTAZIONE DELLA SQUADRA AL SERVIZIO, COME SI DEVE COMPORTARE IL SEGNAPUNTI?

Egli deve avvertire il 2° arbitro non appena è stato effettuato il servizio, affinché questi possa sanzionare tale errore.

3. QUALE CONTROLLO DEVE EFFETTUARE IL SEGNAPUNTI QUANDO GLI VENGONO CONSEGNATI I TAGLIANDI DELLE FORMAZIONI INIZIALI?

Deve verificare se i numeri dei giocatori riportati su ciascun tagliando sono presenti nella lista a referto di ciascuna squadra e quindi trascriverli correttamente sullo stesso.

4. COME DEVE COMPORTARSI IL SEGNAPUNTI AL MOMENTO DI UNA RICHIESTA DI SOSTITUZIONE?

Deve osservare i numeri dei due giocatori, quello che esce e quello che entra in campo, controllare che la sostituzione richiesta sia regolare comunicandolo al 2° arbitro alzando un braccio, riportare sul referto la sostituzione ed infine alzare entrambe le braccia ad indicare che il gioco può riprendere.

5. COME CI SI DEVE COMPORTARE IN ASSENZA DEL SEGNAPUNTI?

Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° arbitro lo sostituisce con un altro tesserato reperito eventualmente sul posto, compreso eventualmente un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione. Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di segnapunti viene affidata al 2° arbitro che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione.

Qualora non sia presente il 2° arbitro e ambedue le Società non mettano a disposizione dei tesserati per svolgere tale ruolo di ufficiale di campo né sia possibile reperire persone estranee sul campo, anche non tesserate, a cui affidare l'incarico, sarà un giocatore e/o un dirigente della squadra ospitante a svolgere tali funzioni per tutta la gara; ovviamente costoro non parteciperanno al gioco o non svolgeranno le funzioni proprie del loro ruolo. E' possibile che anche un componente della squadra ospite, o seconda nominata, ricopra il ruolo del segnapunti nel caso questi si offra spontaneamente.

Il 1° arbitro si comporterà analogamente e assumerà i medesimi provvedimenti qualora nel corso della gara il tesserato messo a disposizione dalla Società ospitante, o prima nominata, risultasse incapace di svolgere nella maniera dovuta il compito di segnapunti.

Trascorsi **massimo 15 minuti** dall'orario ufficiale d'inizio gara (se il problema sussiste prima dell'inizio della partita) o dal momento in cui il problema si presenta (a gara iniziata), se non è stato possibile reperire persona idonea allo svolgimento del ruolo di segnapunti, l'arbitro dichiarerà conclusa la gara, riportando il fatto nello spazio "osservazioni" e chiudendo il referto al punteggio con quale la gara si è interrotta.

L'arbitro nel rapporto di gara, per l'organo giudicante, deve indicare, se è possibile, le responsabilità di chi doveva mettere a disposizione un segnapunti idoneo e regolamentare.

In ambito di Comitato, il regolamento della manifestazione può permettere all'arbitro di dirigere la gara e contemporaneamente assolvere la funzione di segnapunti.

6. E' NECESSARIO CHE IL SEGNAPUNTI INDICHI AGLI ARBITRI L'ULTIMO PUNTO DEL SET?

No.

7. IL SEGNAPUNTI DEVE ESSERE TESSERATO CSI?

Si, e deve provare la propria identità con le modalità previste (unica eccezione quanto previsto al precedente punto 5).

Per lo svolgimento dei compiti di segnapunti i Comitati territoriali CSI potranno prevedere l'iscrizione ad appositi Albi. In tal caso gli interessati dovranno esibire la relativa tessera che ne accerti la qualifica.

8. ESISTE LA FIGURA DELL'ASSISTENTE DEL SEGNAPUNTI?"

No, in ambito CSI non è prevista.

9. AL TAVOLO DEL SEGNAPUNTI QUALE ALTRE PERSONE/FIGURE SONO PERMESSE?

Nessuna, Solo il segnapunti.

Come unica eccezione, oltre al segnapunti, l'arbitro potrà permettere ad un solo tesserato delle società (di cui, quindi, si è accertata l'identità e il tesseramento con le stesse modalità previste per gli atleti e che non sia in alcun modo un partecipante alla gara) di gestire il tabellone segnapunti (manuale o elettronico) senza diritto alcuno di parola, di tifo, di intervento, e senza disturbare il gioco in alcun modo. Qualora ci fossero delle irregolarità in tal senso, l'arbitro potrà in qualsiasi momento fare allontanare tale persona dall'area di gioco, segnalando il fatto sul rapporto di gara per gli eventuali provvedimenti dell'Organo Giudicante.

10. E' NECESSARIO CHE IL SEGNAPUNTI INDICHI AGLI ARBITRI L'ULTIMO PUNTO DEL SET?

No.

Regola 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI non e' contemplato nel CSI

26.1 POSIZIONE

L'assistente segnapunti esplica la sua funzione seduto accanto al segnapunti.

26.2 RESPONSABILITA'

Registra i rimpiazzi che coinvolgono il LIBERO.

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

Se il segnapunti non può continuare a svolgere il suo lavoro, lo sostituisce nelle sue funzioni

26.2.1 Prima della gara e di ciascun set, l'assistente segnapunti:

26.2.1.1 Prepara il referto di controllo del LIBERO;

26.2.1.2 Prepara il referto di riserva.

26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:

26.2.2.1 Registra i rimpiazzi e le ridesignazioni del LIBERO (19.3.1.1);

26.2.2.2 avverte gli arbitri di ogni errore di rimpiazzo del LIBERO (19.3.2.1);

26.2.2.3 fa partire e terminare il tempo relativo ai Tempi di Riposo Tecnici (15.4.1);

26.2.2.4 aziona il segnapunti manuale che si trova sul tavolo del segnapunti;

26.2.2.5 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti (25.2.2.1);

26.2.2.6 se necessario, aggiorna il referto di gara di riserva e lo fornisce al segnapunti.

26.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:

26.2.3.1 Firma il modulo di controllo del LIBERO e lo consegna per la verifica;

26.2.3.2 Firma il referto di gara.

Regola 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

Se sono impiegati soltanto due Giudici di Linea, essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ciascun arbitro, diagonalmente a 1 o 2 metri dall'angolo.

Ciascuno di essi controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato (Fig. 10).

Essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 metri da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.

Le linee di fondo sono controllate dal giudice di linea a sinistra del primo arbitro e da quello a sinistra del secondo arbitro, quelle laterali dagli altri due (Fig. 10).

27.2 RESPONSABILITÀ

27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm) come mostrato nella Figura 12, per segnalare:

27.2.1.1 la palla "dentro" e "fuori" (8.3 e 8.4) ogni qualvolta la palla cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;

27.2.1.2 la palla "fuori", che è stata toccata dalla squadra ricevente (8.4);

27.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che supera la rete all'esterno dello spazio di passaggio, ecc. (8.4.3 e 8.4.4);

27.2.1.4 un giocatore (escluso quello di servizio) che si trova fuori dal suo campo al momento del colpo di servizio (7.4);

27.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio (12.4.3);

27.2.1.6 ogni contatto con la parte superiore (80 cm) dell'antenna dal proprio lato, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce sul gioco (11.3.1 e 11.4.4);

27.2.1.7 la palla che attraversa la rete all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo (10.1.1).

27.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del primo arbitro.

Regola 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Fig. 11)

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o lo scopo della interruzione autorizzata).

Il gesto deve essere mantenuto per un momento e, se è eseguito con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (Fig.12)

I giudici di linea devono indicare la natura del fallo segnalato, effettuando il gesto ufficiale con la bandierina e mantenendolo per un breve lasso di tempo.

28.3 POSIZIONE DEL SECONDO ARBITRO CON FALLO DELLA SQUADRA IN ATTACCO

1. PALLA IN RETE SU SERVIZIO. Nel momento in cui la palla impatta la rete, il 2° arbitro deve portarsi nella parte opposta del terreno di gioco per posizionarsi per la prossima azione.

2. INVASIONE. Lo stesso discorso vale per la invasione a rete o della linea centrale: se queste avvengono dalla parte della squadra ove si trova il 2°, egli deve mostrare la segnaletica restando nel lato stesso anche per la successiva azione di gioco; se avvengono dall'altro lato, egli si deve prima spostare in tale lato.

SEZIONE III

LA CATEGORIA MISTA

Regola 29: CATEGORIA MISTA

29.1 PARTECIPANTI

29.1.1 In ogni momento della gara devono essere presenti in campo almeno 3 atlete (F).

29.1.2 In ogni momento della gara deve essere presente in campo almeno 1 atleta (M).

29.1.3 Nel tagliando della formazione iniziale l'allenatore e/o il capitano devono indicare, accanto al numero, il sesso del giocatore: una lettera, scritta in carattere stampatello, "M" per l'atleta maschio e una lettera "F" per l'atleta femmina. Tale dicitura ha un valore puramente informativo e in caso di errore potrà essere corretta in qualsiasi momento.

29.1.4 Nel conteggio delle atlete femmine (28.1.1) e degli atleti maschi (28.1.2) va inserito anche l'eventuale libero che può essere o un giocatore (M) o una giocatrice (F) (19.1.4).

29.2 POSIZIONI

Durante tutta la gara gli eventuali 3 atleti (M) presenti in campo non devono mai trovarsi contemporaneamente sulla prima linea ("avanti"; zone 2, 3, 4 del campo).

29.3 FORMAZIONI

Se al momento della consegna del tagliando della formazione (e mai successivamente), l'allenatore e/o il capitano si accorgono che la formazione, appena consegnata, è effettivamente o potenzialmente non corretta circa le Regole 29.1 e 29.2, anche su avvertimento dell'arbitro, possono:

- confermare la formazione appena consegnata
- oppure riformulare l'intera formazione senza tenere conto di quella precedentemente consegnata.

Solo nel caso la squadra in difetto debba riformulare l'intera formazione l'arbitro sanzionerà la squadra con un ritardo di gioco.

29.4 ALTEZZA RETE

L'altezza rete per la Categoria Open Mista è di 2,35 metri.

29.5 FALLI

La squadra che non si atterrà al 29.1 e/o 29.2 verrà sanzionata con un fallo di gioco. L'arbitro segnalerà tale fallo utilizzando la segnaletica corrispondente al "fallo di posizione".

CASISTICA

1. E' PERMESSO L'UTILIZZO DEL "LIBERO" NELLA CATEGORIA MISTA?

Si. E' permesso l'utilizzo del "libero" che può essere atleta Maschio o Femmina purché in qualsiasi momento della gara si rispettino i limiti previsti (in campo almeno 3 atlete (F), almeno un atleta (M)) (29.1).

2. SOSTITUZIONI: NEL CASO DI UNA SQUADRA COMPOSTA DA 3 ATLETE (F) E TRE ATLETI (M) È PERMESSO LA DOPPIA SOSTITUZIONE "MASCHIO-FEMMINA" E "FEMMINA-MASCHIO"?

Sì, purché avvenga tramite la medesima richiesta e con le modalità previste dal Regolamento. Non è importante la successione con cui vengono effettuate le sostituzioni degli atleti, purché avvengano tramite la stessa richiesta e nel medesimo frangente. Se alla fine dell'unica richiesta di sostituzioni multiple, la regola 29.1 (in campo almeno 3 atlete (F), almeno un atleta (M) compreso il libero) non è rispettata, l'arbitro deve respingere la richiesta delle sostituzioni come irregolare sanzionando la squadra con un ritardo di gioco e ristabilendo il tutto come era prima della richiesta stessa (vedi casistica 5).

3. UNA SQUADRA È COMPOSTA DA SOLO 3 ATLETE (F) E GLI ALTRI ATLETI (M). COME CI SI COMPORTA SE UNA O PIÙ ATLETE (F) NON SI PRESENTA O SI INFORTUNA DURANTE LA GARA?

L'arbitro dichiarerà la squadra incompleta e concluderà la gara.

4. UNA SQUADRA È COMPOSTA DA UN SOLO ATLETA (M) E GLI ALTRI GIOCATORI SONO ATLETE (F). COME CI SI COMPORTA SE L'ATLETA (M) NON SI PRESENTA O SI INFORTUNA DURANTE LA GARA?

L'arbitro dichiarerà la squadra incompleta e concluderà la gara.

5. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO DI RICHIESTE DI SOSTITUZIONE CHE PORTINO LA SQUADRA IN FALLO CIRCA LE REGOLE 29.1.1 (ALMENO 3 GIOCATRICI FEMMINE IN CAMPO); 29.1.2 (ALMENO UN GIOCATORE MASCHIO IN CAMPO) E 29.2 (MAI CONTEMPORANEAMENTE NELLE ZONE 2,3,4 GIOCATORI MASCHI) ?

Tutte le richieste di sostituzione che portino la squadra in fallo circa la regola 29.1 dovranno essere considerate irregolari e, quindi, l'arbitro dovrà respingerle sanzionando la squadra con un ritardo di gioco (Regola 16.1.3).

Se tali sostituzioni irregolari dovessero essere accordate, l'arbitro in base alla Regola 15.9 dovrà sanzionare la squadra con la perdita dell'azione, rettificare la sostituzione e annullare i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore.

6. NEL CASO UNA SQUADRA PRESENTI AD INIZIO SET UNA FORMAZIONE (NEL TAGLIANDO) CHE SIA IRREGOLARE CIRCA LE REGOLE 29.1.1 (ALMENO 3 GIOCATRICI FEMMINE IN CAMPO); 29.1.2 (ALMENO UN GIOCATORE MASCHIO IN CAMPO) E 29.2 (MAI CONTEMPORANEAMENTE NELLE ZONE 2,3,4 GIOCATORI MASCHI), L'ARBITRO COME SI DOVRÀ COMPORTARE?

Dovrà invitare l'allenatore o il capitano a cambiare la formazione iniziale nel tagliando affinché sia conforme alla regola 29.1

Se tale formazione irregolare dovesse essere accordata, l'arbitro in base alla Regola 15.9 dovrà sanzionare la squadra con la perdita dell'azione, rettificare la sostituzione e annullare i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore.

7. UNA SQUADRA, COMPOSTA SOLO DA 6 GIOCATORI (3 ATLETI MASCHI E 3 ATLETI FEMMINA) PRESENTI AD INIZIO SET UNA FORMAZIONE (NEL

TAGLIANDO) CHE VEDE I TRE ATLETI MASCHI IN POSIZIONI CONSECUTIVE MA NON ANCORA FALLOSA PERCHÉ UNO O PIÙ DI QUESTI VENGONO POSIZIONATI COME DIFENSORI, L'ARBITRO COME SI DOVRÀ COMPORTARE?

E' ovvio che nel proseguo della gara, con tale formazione, i tre atleti maschi verranno a trovarsi tutti 3 in posizione di "avanti" (zone 2,3,4, del campo) in contrasto con la regola 29.2.

A questo punto (cioè quando i tre atleti maschi sono in posizione "avanti") se è possibile una sostituzione regolamentare che ripristini la formazione corretta secondo quanto dettato dalla regola 29.2, la squadra dovrà effettuarla, richiedendola autonomamente, per non essere sanzionata per corrispondente fallo di posizione (Reg. 29.4). se non è possibile una sostituzione regolamentare (per es. nel caso prospettato la squadra è composta da solo 6 giocatori o da soli 6 giocatori più il libero; oppure alcune sostituzioni sono già state effettuate e i giocatori in panchina sono "vincolati") la squadra perderà il set; si dovranno assegnare alla squadra avversaria tanti punti quanti sono sufficienti a vincere il set.

I punti conseguiti dalla squadra divenuta non regolamentare verranno mantenuti.

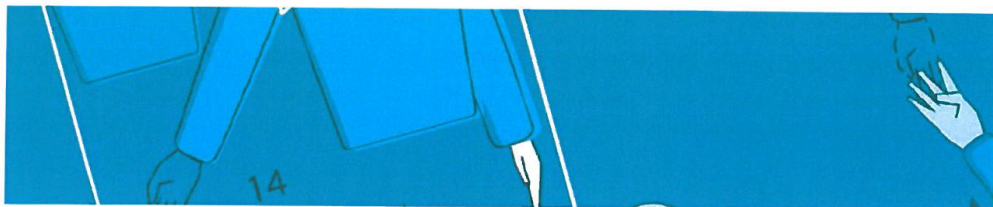
In ogni caso al momento della consegna della formazione (e mai successivamente), l'arbitro, pur non essendo suo compito, può, se si accorge della formazione effettivamente o potenzialmente non corretta, avvertire il capitano o l'allenatore che nel proseguo della gara dovrà effettuare obbligatoriamente una sostituzione per renderla conforme alla regola 29.2.

In questo caso l'arbitro dovrà accettare in ogni caso la formazione, se l'allenatore/capitano la confermano.

Acconsentire la totale variazione della formazione sanzionando la squadra con un "ritardo di gioco".

8. SE NELLA FORMAZIONE CONSEGNATA, AL MOMENTO DEL CONTROLLO AD INIZIO SET DA PARTE DELL'ARBITRO, LE INDICAZIONE DEL SESSO DEGLI ATLETI COME DA REGOLA 29.1.3 È ERRATA MA IL NUMERO DEL GIOCATORE IN CAMPO CORRETTO, QUALE COMPORTAMENTO BISOGNA ADOTTARE?

La regola 29.1.2 spiega che l'indicazione del sesso ("M" e "F") del giocatore sul tagliando della formazione ha una funzione puramente informativa. Pertanto nel caso prospettato l'arbitro correggerà la lettera identificativa. Se invece non corrisponde il numero del giocatore dovrà agire secondo regolamento: ripristinare la corretta formazione seguendo il numero riportato nel tagliando.



SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

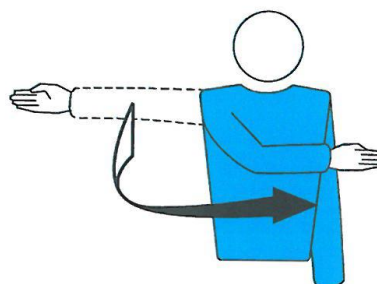
Figura 11



Legenda: **P** e **S** indicano che il gesto è eseguito secondo le responsabilità proprie dell'arbitro;
P e **S** indicano che il gesto è eseguito solo in situazioni particolari.

11.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.

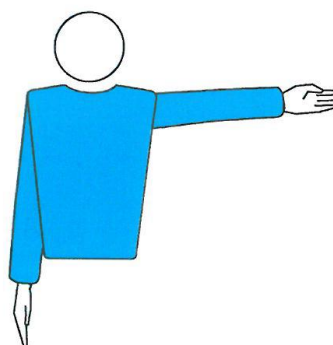


P

R. 12.3

11.2 SQUADRA AL SERVIZIO

Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.

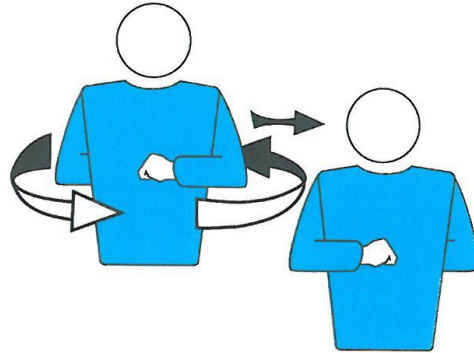


P **S**

R. 22.2.3.1a, 22.2.3.2c, 22.2.3.4

11.3 CAMBIO DEI CAMPI

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

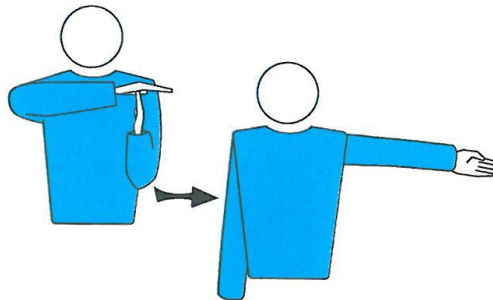


P

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

R. 15.4.1

11.5 SOSTITUZIONE

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

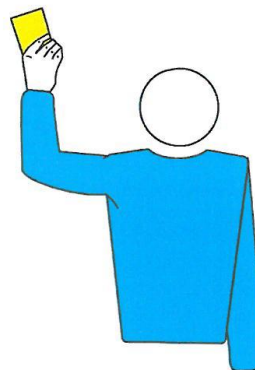


P S

R. 7.3.4, 7.3.5.3, 15.5.2, 15.8, 15.10.3c

11.6a AVVERTIMENTO

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.

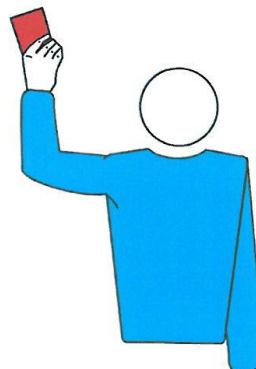


P

R. 21.1, 21.6, 23.3.2.1

11.6b PENALIZZAZIONE

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.

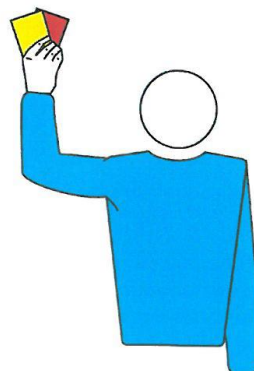


P

R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

11.7 ESPULSIONE

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

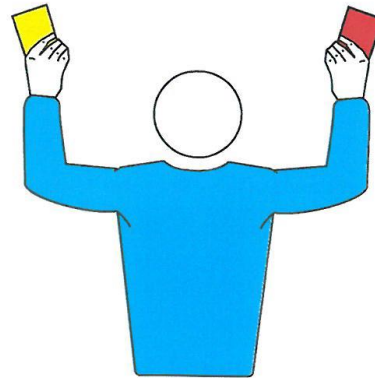


P

R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

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

11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.

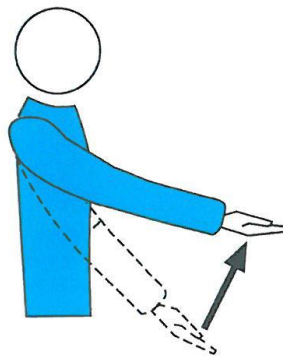


P S

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.

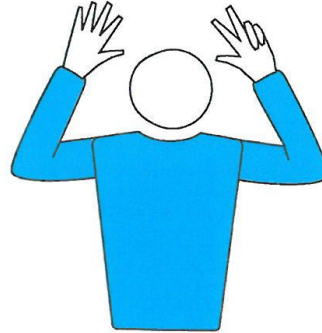


P

R. 12.4.1

11.11 RITARDO AL SERVIZIO

Mostrare otto dita divaricate.

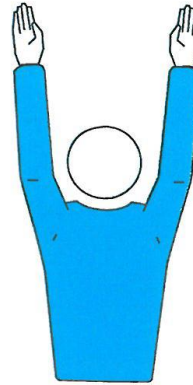


P

R. 12.4.4

11.12 FALLO DI MURO O VELO

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

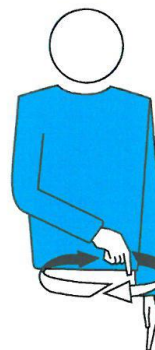


P S

R. 12.5.1, 12.6.2.3, 14.5, 14.6, 19.3.1.3, 22.2.3.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

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

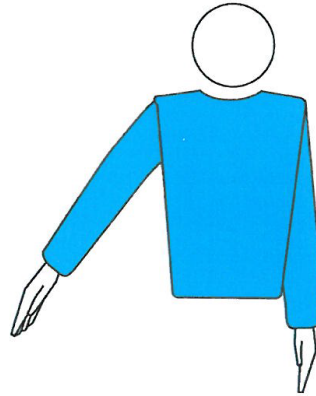


P S

R. 7.5.1, 7.7.1, 23.3.2.3a, 24.3.2.2; C. 7.7

11.14 PALLA DENTRO

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.

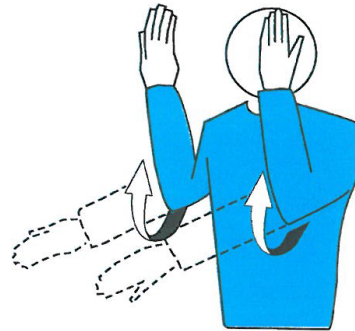


P S

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.

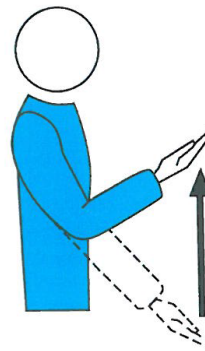


P S

R. 8.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 14.6.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

11.16 TRATTENUTA

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

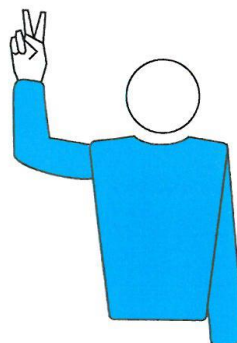


P

R. 9.3.3, 23.3.2.3b

11.17 DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate.

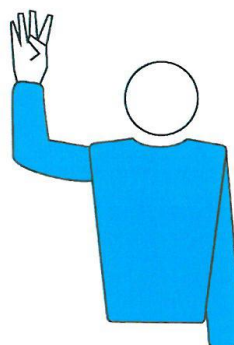


P

R. 9.3.4, 23.3.2.3b

11.18 QUATTRO TOCCHI

Alzare quattro dita divaricate.

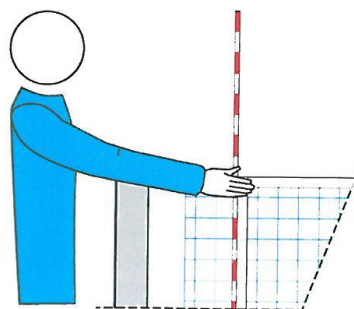


P

R. 9.3.1, 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.

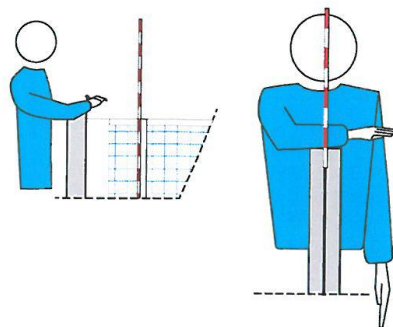


P S

R. 11.4.4, 12.6.2.1, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

11.20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

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

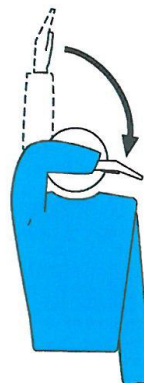


P

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.

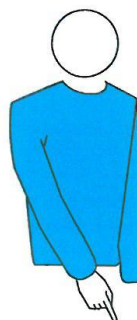


P S

R. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.6, 22.2.3.3, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, 24.3.2.4

11.22 INVASIONE NEL CAMPO AVVERSO - PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETE - GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO - GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO

Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata.



P S

R. 7.4, 8.4.5, 10.1.3, 11.2.2, 11.4.2, 11.4.3, 12.4.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1

11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici delle mani.

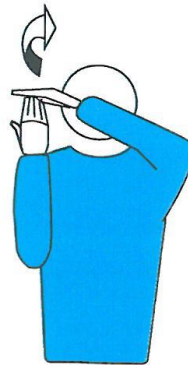


P S

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

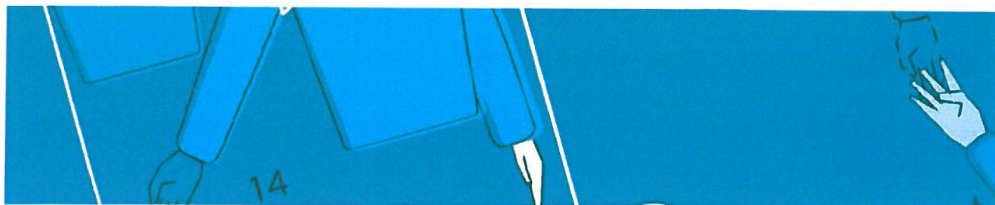
11.25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

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



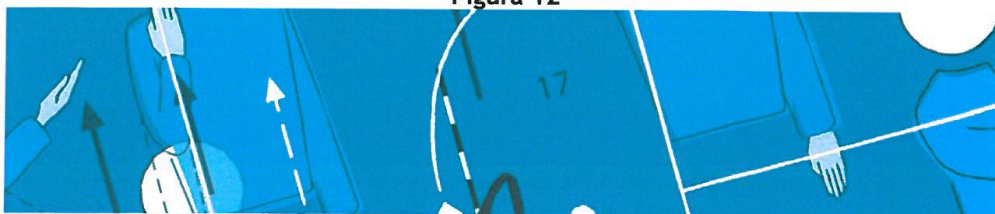
P

R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.1, 23.3.2.2



SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA

Figura 12



12.1 PALLA DENTRO

Indicare terra con la bandierina.



R. 8.3, 27.2.1.1

12.2 PALLA FUORI

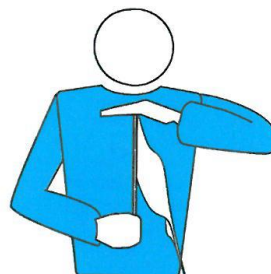
Alzare verticalmente la bandierina.



R. 8.4.1, 27.2.1.1

12.3 PALLA TOCCATA

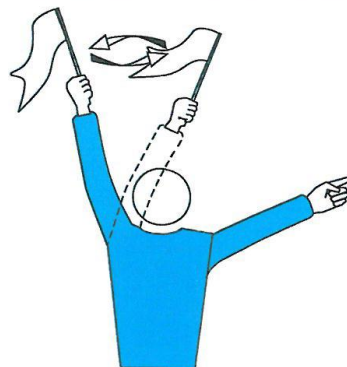
Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.



R. 27.2.1.2

12.4 FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO - PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO - FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO

Agitare la bandierina sopra la testa e indicare con il dito l'antenna o la linea interessata.



R. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.5, 27.2.1.6, 27.2.1.7

12.5 GIUDIZIO IMPOSSIBILE

Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto.



CASISTICA

1. NEL CASO IN CUI LA PALLA TOCCHI IL TERRENO FUORI DALLE LINEE PERIMETRALI DEL CAMPO DI GIOCO, QUALE DEVE ESSERE LA SEGNALAZIONE DEGLI ARBITRI?

Le situazioni che causano il tocco della palla con il terreno al di fuori del campo di gioco sono varie e con esse diverse sono le segnalazioni che gli arbitri debbono eseguire:

- se la palla viene inviata da una squadra fuori dal campo avversario, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori";
- se la palla viene toccata dal muro e da questi inviata fuori delle linee perimetrali del campo avverso, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori";
- se la palla viene toccata dal muro, cadendo successivamente fuori del proprio campo di gioco, il 1° e il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale di "palla toccata";
- se la palla viene intercettata dalla squadra in ricezione o in difesa e viene inviata fuori del campo della stessa squadra, il 1° ed il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale "palla toccata";
- se la palla, colpita per essere inviata nel campo avversario, tocca la rete e non il muro avverso, cadendo successivamente al di fuori del campo della squadra attaccante, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori", indicando successivamente il giocatore attaccante che per ultimo ha toccato la palla.

2. SE DOPO IL TOCCO DELLA PALLA DA PARTE DEL MURO, QUESTA, PRIMA DI CADERE AL DI FUORI DEL TERRENO DI GIOCO DALLA PARTE DELLA SQUADRA A MURO, TOCCA UN QUALSIASI OSTACOLO (ES. PALO, SEGGIOLONE, TABELLONE PALLACANESTRO), QUALE SEGNALETICA DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA?

Palla "fuori".

3. QUALE È LA POSIZIONE INIZIALE DELLA SEGNALETICA UFFICIALE RELATIVA ALLA AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO?

Come mostra la Figura 11, N° 1 e 2, la posizione iniziale della segnaletica è quella del braccio disteso con il palmo della mano rivolto in avanti e le dita ugualmente distese.

4. QUALE È LA SEGNALETICA UFFICIALE DELLA PALLA CHE ATTRAVERSA COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE SOTTO DI ESSA?

Si deve indicare con il dito la linea centrale del terreno di gioco.

Anche l'invasione sotto rete (contatto del suolo avversario Regola 11.2.2.2) deve essere segnalata nello stesso modo.

5. IN QUALI OCCASIONI L'ARBITRO DEVE SEGNALARE "4 TOCCHI" O "DOPPIO TOCCO" DOPO GLI EVENTUALI 3 TOCCHI DI SQUADRA?

Se il 4° tocco è effettuato dallo stesso giocatore che ha effettuato anche il 3° tocco, la segnaletica corretta da adottare è quella del "doppio tocco".

Se invece il 4° tocco è effettuato da un atleta diverso da quello che ha effettuato il 3° tocco, la segnaletica corretta da adottare è quella di "4 tocchi".

6. RACCOMANDAZIONI E MODALITA' PER L'UTILIZZO CORRETTO DEI GESTI UFFICIALI

L'arbitro deve mantenere l'esatta sequenza della segnalazione (fischio, indicazione della squadra a cui spetta il servizio, indicazione della natura del fallo e indicazione dell'atleta quando necessario) e la stessa velocità di sequenza. I vari momenti della segnalazione (fischio, indicazione della squadra a cui spetta il servizio, indicazione della natura del fallo e indicazione dell'atleta devono essere distinti, al massimo continui, ma mai contemporanei. Gli arbitri comunicano con i partecipanti alla gara per mezzo dei gesti ufficiali, rare volte per mezzo della parola. L'unica persona con cui l'arbitro comunica per mezzo della parola è il capitano in gioco

ALTRE INDICAZIONI

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

A volte agli arbitri di una gara viene richiesto ufficialmente dal CSI o, più spesso, direttamente dalle Società, di far rispettare un minuto di raccoglimento per commemorare un defunto che era componente della Società o un dirigente federale, un tecnico, un atleta o altro.

Nel caso di indicazione diretta del CSI, gli arbitri debbono obbligatoriamente procedere a tale compito; se, invece, la richiesta viene loro rivolta dalle Società, è lasciata alla loro discrezionalità l'accedere a tale richiesta, consigliando una larga disponibilità vista la sua natura umana.

La procedura per l'effettuazione del minuto di raccoglimento è la seguente:

- Prima dell'inizio della gara il 1° arbitro informa i due capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento.

Sarà compito dello speaker, a comunicare al pubblico tale notizia.

- All'inizio della gara, dopo che il 2° arbitro ha controllato la formazione in campo, il 1° arbitro autorizza il servizio (orario di inizio gara), il giocatore lo esegue ed immediatamente il 1° arbitro rifischia interrompendo il gioco senza effettuare alcun gesto. I giocatori in gioco si fermano, i componenti in panchina delle squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, gli arbitri ugualmente fermi rivolgono le braccia verso il basso, così come il segnapunti dopo essersi alzato in piedi.

Il pubblico presente ugualmente si alza in piedi e viene rispettato il silenzio per un minuto esatto, al termine del minuto di silenzio il 1° arbitro fischia per dare termine al raccoglimento.

Subito dopo, autorizzerà, con un nuovo fischio, il primo servizio.

L'effettuazione del minuto di raccoglimento deve essere riportata nello spazio "Osservazione" del referto di gara.

GARE A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE

Dal Regolamento Giurisdizionale - Titolo PRIMO, Capo PRIMO, Sezione PRIMA, Art. 40 - Obbligo di disputare gare a porte chiuse: nozione

1. L'obbligo di disputare gare a porte chiuse consiste nel divieto, rivolto ad un associato, di ammettere spettatori ad assistere ad una o più gare che si disputeranno sul suo terreno di gioco.
2. Nel caso che un affiliato abbia più squadre, l'organo giurisdizionale dovrà specificare nel suo provvedimento a quali gare non dovranno essere ammessi spettatori.
3. Hanno diritto al libero ingresso i Dirigenti del competente Comitato CSI (membri del Consiglio, Presidenza e Commissione Tecnica), i Dirigenti Federali, gli Arbitri del CSI, gli Allenatori e gli atleti della nazionale di volley purché muniti delle apposite tessere rilasciate dalla FIPAV ai sensi della normativa vigente in materia.
4. Il primo arbitro deve disporre l'allontanamento dal campo di coloro che non presentano la regolare documentazione del proprio diritto ad assistere, nonché di coloro che incitano una delle due squadre.

RECLAMI nel CSI

"SPORT IN REGOLA" sezione Regolamento per la giustizia sportiva (edizione 21-22)

ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA (ex reclamo)

La Società sportiva che intende proporre un'istanza avverso il risultato della gara deve preventivamente redigere un preannuncio di istanza e solo successivamente presentare istanza. L'istanza è inammissibile se la squadra non ha portato a termine la partita per ritiro dal terreno di gioco.

7.1 Il Preannuncio di Istanza

Le Istanze devono essere preannunciate secondo le seguenti modalità (a scelta):

a) Il Capitano in gioco preannuncia istanza al 1° Arbitro, verbalmente, al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione. Il 1° Arbitro è tenuto a scendere dal seggiolone, recarsi presso il tavolo del Segnapunti ed annotare (o far annotare al Segnapunti) immediatamente il preannuncio sul referto ed il Capitano della squadra ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

Non è necessario che il capitano fornisca una motivazione e in ogni caso questa non va trascritta a referto. I dati fondamentali da riportare sono set e punteggio, oppure, nel caso l'istanza sia preannunciata prima dell'inizio della gara, l'orario.

In difetto di questa annotazione, l'istanza è inammissibile.

Sempre a pena di inammissibilità, entro 15' minuti dalla fine della gara, l'istanza **deve essere confermata per iscritto** dal Capitano della squadra o dal Dirigente del sodalizio al 1° Arbitro. La locuzione "per iscritto" presuppone la consegna di un documento, anche redatto in modo informale, nel quale viene specificata la volontà del sodalizio di confermare l'istanza avverso il risultato della gara; tale documento dovrà essere allegato al rapporto di gara e trasmesso al Giudice Sportivo (o Commissione Giudicante) competente.

Si precisa comunque che qualora il capitano della squadra o un dirigente del sodalizio confermino verbalmente l'istanza avverso il risultato della gara, tale conferma dovrà comunque essere regolarmente trascritta nello spazio OSSERVAZIONI del referto di gara; sarà successivamente compito del Giudice Unico (o Commissione Giudicante) competente valutare la regolarità dell'istanza presentata.

A referto non va riportato nient'altro se non l'orario in cui tale conferma è stata notificata al 1° arbitro.

Si precisa che gli Arbitri, nella loro funzione di "notai dei fatti", devono comunque accettare le istanze, anche quando si possa presupporre che siano inammissibili; sarà il Giudice Sportivo (o Commissione Giudicante) competente a stabilirne l'eventuale inammissibilità.

b) Il preannuncio di istanza può essere presentato mediante comunicazione scritta indirizzata direttamente al Giudice (o Commissione Giudicante) o alla Segreteria del Comitato CSI organizzatore, entro e non oltre le ore 20:00 del giorno successivo alla gara (o del primo giorno non festivo).

Il preannuncio può essere inviato per consegna diretta in Comitato, invio a mezzo telegramma, fonogramma, fax o e-mail. È escluso l'invio tramite posta, ivi compresa quella celere, prioritaria e raccomandata.

Legittimato a sottoscrivere tale comunicazione è il legale rappresentante della Società o suo delegato (copia della delega va acclusa al preannuncio a pena di inammissibilità).

Le Motivazioni dell'Istanza

L'istanza, infine, si propone con comunicazione scritta da inviarsi, a pena di inammissibilità, all'Organo di giustizia sportiva competente entro il quarto giorno dalla disputa della gara; se il quarto giorno cade in giorno festivo il termine si intende spostato al primo giorno non festivo utile, allegando la ricevuta del versamento della prevista tassa, o la ricevuta del suo versamento, e copia del documento che prova l'invio dell'istanza alla controparte.

L'Istanza va sottoscritto dal legale rappresentante.

Per l'invio dell'istanza all'Organo di giustizia sportiva e alla Società controparte si può utilizzare una delle seguenti modalità:

a) consegna diretta, con rilascio della ricevuta da parte del Comitato e/o della Società destinatari;

b) raccomandata;

c) fax: la documentazione cartacea va inviata via fax; per quanto riguarda l'invio alla controparte va esibita la ricevuta del fax corrispondente al numero indicato da quella società al Comitato;

d) e-mail: gli atti vanno inviati all'indirizzo e-mail del Comitato e per quanto attiene la sottoscrizione la stessa si ritiene valida se l'invio è avvenuto all'email notificato al CSI all'atto dell'affiliazione e/o dell'iscrizione alla manifestazione.

Per quanto riguarda la notifica alla controparte, tale compito viene assolto con l'invio all'indirizzo e-mail della stessa notificato al CSI all'atto dell'affiliazione e/o dell'iscrizione alla manifestazione.

La tassa, se non acclusa agli atti inviati, va versata direttamente alla segreteria del Comitato.

Ulteriori Precisazioni

• In caso di rilievi sulle attrezzature o sulla regolarità del campo di gioco il preannuncio di Istanza deve essere presentato prima dell'inizio della gara.

Nel caso in cui l'irregolarità si verifichi a gara già iniziata, la riserva va presentata nel momento in cui l'irregolarità viene rilevata.

• Istanze su eventuali posizione irregolare degli atleti vanno presentate con onere di prova a carico della società reclamante.

• Per ulteriori precisazioni e disposizioni fare riferimento al Regolamento per la Giustizia Sportiva del CSI.

APPENDICI "CSI" AL REGOLAMENTO

Le seguenti appendici fanno parte integrante del Regolamento Tecnico di gioco:

- 1) SUGGERIMENTI PER L'ARBITRAGGIO
- 2) ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA
- 3) PROTOCOLLO DI GARA
- 4) DOPPIO LIBERO

Appendice 1 Suggerimenti per l'arbitraggio

COLLABORAZIONE 1° E 2° ARBITRO

Prima di affrontare nel dettaglio le indicazioni previste dalla tecnica arbitrale per il 1° e 2° arbitro, e per la reciproca collaborazione, risulta indispensabile specificare scopo e funzioni della tecnica arbitrale stessa.

La TECNICA ARBITRALE non è una regola di gioco, ma uno STRUMENTO a disposizione degli arbitri per garantire loro la visione ottimale di tutte le varie fasi di gioco, al fine di una corretta valutazione, o almeno quella quanto più vicina alla verità assoluta, di ogni aspetto di competenza. La tecnica arbitrale si concretizza in una serie di comportamenti e movimenti a seconda delle varie situazioni di gioco, da contestualizzare in base ad alcune variabili (ad esempio: attrezzature del campo, caratteristiche fisiche dell'arbitro, caratteristiche del gioco).

L'arbitro, come tutti i partecipanti alla gara, ha il diritto di sbagliare, ma anche l'assoluto dovere di cercare di non commettere errori. Tale dovere non può prescindere dall'impegno, basato anche sull'allenamento tecnico e mentale ("*mental training*") che lo porta a riflettere sulle situazioni di gioco e sugli errori commessi, e dal corretto utilizzo degli strumenti a disposizione, tra cui appunto la tecnica arbitrale.

1.1 1° Arbitro

Come previsto dalla Regola 23.1, il 1° arbitro svolge le sue funzioni in piedi, posizionato su un seggiolone (e pertanto con movimenti del corpo assolutamente limitati), con gli occhi a circa 50 - 70 cm al di sopra del bordo superiore della rete; tale posizione gli garantisce un'ampia visuale delle situazioni che si sviluppano sia in prossimità della rete, sia nell'intera area di controllo.(Fig. 10).

Posizione e postura dell'arbitro sul seggiolone dovranno essere caratterizzate dalla massima naturalezza e compostezza (la comunicazione dell'arbitro non si concretizza solamente con il fischio e la segnaletica, ma anche, ad esempio, con i movimenti del corpo, le espressioni del volto, la naturalezza e fluidità della gestualità); è indicata una posizione caratterizzata da gambe leggermente divaricate. Durante le azioni di gioco (ed in

particolare durante la visualizzazione delle azioni di attacco) sono permessi leggeri spostamenti del busto dalla parte della squadra in attacco per una migliore visuale dell'eventuale tocco del muro e per facilitare l'anticipo sul punto di impatto della palla con il suolo; sono da evitare sia i marcati spostamenti laterali del busto, sia i movimenti di flessione estensione dello stesso (ossia movimenti in avanti o indietro); è tuttavia ammesso, per una migliore visualizzazione del colpo di attacco, soprattutto in caso di gara diretta da un solo arbitro, un leggero spostamento laterale del busto (evitando però qualsiasi movimento di rotazione dello stesso) dalla parte della squadra in attacco. Nel caso di attacco in prossimità del seggiolone, è indicato, qualora permesso dalle dimensioni del seggiolone stesso, arretrare con l'intero corpo per ampliare il campo visivo; qualora invece le dimensioni non lo permettano, è ammessa una modesta, ma non improvvisa, flessione all'indietro del solo busto. Risultano inoltre da evitare tutti i movimenti del corpo che, anche indirettamente, possano determinare una visualizzazione con lo sguardo non fermo del punto di contatto della palla con i giocatori, o con l'area di gioco.

L'occhio umano non sempre permette la percezione, con assoluta precisione, di quanto realmente accaduto; in particolare, se l'oggetto osservato non è correttamente focalizzato ("messo a fuoco"), l'occhio può trasmettere a livello cerebrale informazioni che vengono elaborate in maniera non coerente con la realtà. L'occhio umano, per "mettere a fuoco" un oggetto che si muove velocemente, necessita di un tempo di reazione e di focalizzazione stimato di circa 0,30 secondi, che diminuisce sensibilmente nei soggetti allenati, come ad esempio gli arbitri. Da questo presupposto deriva la necessità di adottare uno dei capisaldi della tecnica arbitrale: la **tecnica dell'anticipo**. Quando la potenza impressa al servizio o al colpo d'attacco è elevata, la palla può raggiungere velocità rilevanti (ad esempio la velocità di 120 Km/h, ossia 33 m/sec, implica un tempo di 0,21 secondi per percorrere 7 metri), per cui l'occhio umano ha evidenti difficoltà a focalizzare correttamente, se ne segue la traiettoria, l'immagine del punto di impatto della palla. In tale circostanza l'occhio potrebbe trasmettere un'immagine sfuocata, perché il tempo di reazione necessario a focalizzare la palla stessa sarebbe nettamente superiore a quello di concretizzazione dell'evento; da ciò deriva la possibilità di commettere errori, anche palesi. Al contrario, l'anticipo della traiettoria della palla garantisce di percepire con lo sguardo fermo il suo punto di impatto con il terreno, o con il giocatore, minimizzando quindi le possibilità di percepire tale contatto con una immagine "non a fuoco".

Durante il gioco, varie sono le situazioni in cui l'arbitro deve utilizzare tale tecnica, evitando peraltro movimenti del tronco sia laterali che di flessione-estensione, soprattutto se eccessivi, perché contribuirebbero a produrre "immagini in movimento" e quindi sicuramente sfuocate.

Tocco di palla - Il momento e il punto di impatto tra la palla e le dita, o altra parte del corpo del giocatore, devono essere anticipati, in modo da poter essere percepiti con lo sguardo fermo: l'arbitro dovrà lasciare con lo sguardo la traiettoria della palla proveniente dal servizio, da un attacco, da un passaggio, ecc., in tempo utile per portarlo in anticipo sul punto che sarà interessato dall'arrivo della palla.

Impatto della palla con il terreno - Anche in questa situazione è necessario anticipare con lo sguardo il punto d'impatto della palla prima del suo arrivo. La differenza di valutazione tra l'arbitro, che utilizza la tecnica dell'anticipo, e qualsiasi altra persona che segue il gioco (spettatori, allenatori, dirigenti, atleti, ecc.), deriva dal fatto che lo sguardo dell'arbitro si trova prima nel punto d'impatto, mentre le altre persone, normalmente, seguono la traiettoria della palla ricevendone una immagine sfuocata con risultati, a volte, diversi dalla realtà.

Contatto della palla sopra la rete - Le azioni che si svolgono in prossimità del bordo superiore della rete sono caratterizzate quasi sempre da due o più atleti contrapposti a cercare il contatto con la palla. Per la corretta valutazione della situazione di gioco e di eventuali falli, risulta indispensabile che lo sguardo dell'arbitro sia già indirizzato, prima dell'arrivo della palla, su tale spazio ristretto.

Un adeguato anticipo della traiettoria della palla risulta indispensabile per la corretta valutazione di altre situazioni di gioco, quali ad esempio:

tocco di attacco con la palla che si trova completamente nello spazio avverso;

tocco simultaneo di due avversari con palla che si trova contemporaneamente nei due spazi opposti e che viene da loro trattenuta;

eventuale tocco del muro;

tocco del muro su palla completamente nello spazio opposto prima, o nel momento, del colpo d'attacco avversario;

tocco della rete che interferisce con il gioco.

1.1.1 FASI DELL'ATTENZIONE

Prima dell'autorizzazione al servizio, il 1° arbitro deve verificare che gli altri componenti del collegio arbitrale e i componenti delle squadre siano pronti alla ripresa del gioco e che il giocatore che lo eseguirà si trovi con la palla all'interno della zona di servizio, o nei suoi pressi; deve poi controllare velocemente la disposizione della squadra al servizio, per verificare l'eventuale non corretta posizione dei giocatori (avendo la competenza esclusiva sui falli di posizione di tale squadra).

Dopo aver autorizzato il servizio, il 1° arbitro deve soffermare la propria attenzione sul giocatore al servizio nel momento in cui colpisce la palla per verificare:

- se questo viene effettuato all'interno della relativa zona di servizio (il giocatore deve trovarsi con i piedi entro la stessa e non toccare il terreno di gioco, linea di fondo inclusa), prescindendo dalla posizione delle braccia e della palla;
- la modalità di esecuzione del servizio (ossia se il giocatore avrà colpito la palla con una mano o altra parte del braccio, dopo che questa sarà staccata dalla/e mano/i con cui la teneva);
- eventuali falli di posizione della squadra al servizio che si concretizzano al momento del colpo di servizio, o giocatori fuori dal campo al momento dello stesso;

- o la tipologia di servizio (ad esempio "flottante" o "in salto").

In questo frangente, dopo aver controllato la regolarità del servizio, seguirà per alcuni metri la traiettoria della palla, al fine di verificare che la stessa non impatti alcun ostacolo e che non si configuri il fallo di velo, e per verificarne il transito all'interno dello spazio di passaggio.

Successivamente, il 1° arbitro focalizzerà la sua attenzione nell'anticipare la traiettoria della palla per valutare il contatto della stessa con il giocatore che si appresta a ricevere (1° tocco di squadra), e se il pallone ha una traiettoria lunga anticiperà lo sguardo sulla zona del probabile contatto con il terreno.

Dopo la ricezione abitualmente avviene la costruzione per l'attacco (**2° tocco**), quando il palleggiatore colpisce la palla per impostare uno degli schemi di attacco della squadra; il secondo tocco, generalmente, viene effettuato in palleggio. In questa situazione di gioco, il 1° arbitro dovrà porre la sua attenzione all'esecuzione dello stesso, ricordando che non deve valutare lo stile ma la correttezza o meno con la quale il palleggio viene effettuato (focalizzando con lo sguardo fermo la posizione del giocatore, delle sue braccia e mani, il contatto con la palla). In caso di palleggio effettuato dal Libero, l'arbitro dovrà inoltre verificare la posizione dei piedi, o in caso di palleggio eseguito in salto il loro punto di stacco, rispetto alla zona di attacco.

La logica conseguenza della "costruzione per l'attacco" è l'**attacco** (ricordiamo che tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate "attacco"). Al momento del colpo di attacco, sia che avvenga con una schiacciata sia con un pallonetto, l'arbitro deve verificare la *regolarità del tocco di palla*, il suo *transito all'interno dello spazio di passaggio*, eventuali *tocchi di muro* della squadra avversaria ed infine deve anticipare la palla nella sua traiettoria nel campo avverso. Premesso che l'intenzione di un giocatore di effettuare una schiacciata può trasformarsi nella decisione di eseguire un pallonetto, se l'arbitro avrà acquisito dalla posizione del giocatore e dai suoi movimenti l'informazione che l'attacco verrà effettuato con una schiacciata, utilizzerà una diversa ripartizione dell'attenzione, che sarà focalizzata prevalentemente sulla rete (per verificare il corretto passaggio della palla ed eventuali tocchi di muro), dedicando una parte minore della stessa al tocco di palla del giocatore in attacco.

Nel caso in cui il palleggio sia stato effettuato dal Libero nella sua zona di attacco, l'arbitro dovrà valutare con particolare attenzione l'altezza della palla al momento del colpo di attacco, per sanzionare l'eventuale fallo previsto dalla Regola 13.3.6 (palla colpita completamente al di sopra del bordo superiore della rete e attacco completato).

Nel caso la palla sia stata alzata a distanza di due - tre metri dalla rete, può verificarsi l'**attacco di un giocatore difensore**. In questa particolare azione, il 1° arbitro (come il 2° arbitro) deve rivolgere il proprio sguardo prima sui piedi dell'atleta, per verificare se si trovano o staccano (anche uno solo) all'interno della zona d'attacco, quindi sulla palla per verificare se si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete al momento

del colpo d'attacco, ed infine sulla rete per valutare il passaggio completo della palla nello spazio opposto o se viene toccata da un avversario; solo in tale momento, in presenza di tutti i suddetti elementi di valutazione, si concretizza l'eventuale attacco falloso del giocatore difensore.

1.1.2 VALUTAZIONE DEL TOCCO DI PALLA

Anche se è regolamentata da precise regole che stabiliscono le caratteristiche del tocco e le tipologie di falli, una delle valutazioni più difficili è quella della correttezza del tocco di palla.

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.

9.2.3 La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.

Eccezioni:

9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione (14.2);

9.2.3.2 al primo tocco di squadra (9.1 e 14.4.1), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso della stessa azione.

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (9.1).

9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (9.1.3).

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata (9.2.2).

9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca successivamente varie parti del suo corpo (9.2.3).

La valutazione delle caratteristiche del tocco di palla deve essere, per quanto possibile, indirizzata da una soggettività professionale, ancorata cioè alla profonda conoscenza della disciplina, basata sull'esperienza acquisita in campo, ma supportata da adeguate attività formative e di allenamento. Premesso che non risulta assolutamente corretto utilizzare il concetto di "metro di valutazione", l'arbitro deve valutare se il singolo palleggio (e più in generale ogni singolo tocco di palla) sia stato eseguito correttamente o non correttamente (tocco regolare o tocco falloso); l'arbitro deve comunque essere in grado di contestualizzare le sue valutazioni in base alla tipologia di gara diretta. Si ricorda quanto previsto dalla Regola 22.2.1.2 "Il 1° o il 2° arbitro fischiano la fine dell'azione se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura".

1.1.2.1 PRIMO TOCCO DI SQUADRA

È definito "primo tocco di squadra" quello effettuato da un giocatore su palla proveniente da:

- il servizio avversario;
- l'attacco avversario;
- il muro avversario;
- il proprio muro.

La Regola 9.2.3.2 prevede che "al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione": premesso che per "azione" si intende quella che sta effettuando lo specifico giocatore, non certo quella dello scambio di gioco, se due contatti successivi avvengono dopo un intervallo temporale relativamente lungo (per es.: contatto con la mano, traiettoria verso l'alto e successivo rimbalzo sulla testa o altra parte del corpo), devono essere considerati come due tocchi distinti che causano il fallo di doppio tocco, che invece non si verifica se l'intervallo è breve. Tuttavia nel caso in cui il primo tocco di squadra sia intenzionalmente d'attacco e l'attacco sia completato, la valutazione deve essere sostanzialmente analoga a quella prevista per il secondo e terzo tocco.

Relativamente al fallo di "palla trattenuta", fermo restando quanto previsto dalla Regola 9.3.3, il criterio valutativo deve essere improntato a garantire la continuità del gioco, ossia dovranno essere sanzionati con il fallo di "palla trattenuta" solo quei tocchi che risultino, nell'ambito della soggettività professionale precedentemente richiamata e riconducibile al principio più volte affermato dalla FIVB "keep the ball flying", incontrovertibilmente fallosi, anche se non raggiungono il livello di "palla bloccata o lanciata tipo pallamano".

1.1.2.2 PALLEGGIO

Nella valutazione del palleggio, sia esso un palleggio di costruzione o un attacco, il 1° arbitro deve focalizzare con lo sguardo fermo la posizione del giocatore, ed in particolare delle sue braccia e soprattutto di mani e dita, ed il contatto con la palla (tecnica dell'anticipo); è in tale momento che si può verificare il tocco falloso di palla, secondo quanto previsto dalla Regola 9.3.

L'arbitro deve valutare la correttezza del tocco, che deve essere netto, e non lo stile del palleggio, senza assolutamente lasciarsi influenzare da una serie di fattori quali, ad esempio, la posizione errata delle mani o del corpo del giocatore (e più in generale la gestualità tecnica del giocatore), il suono prodotto dal tocco di palla, o l'eventuale rotazione impressa alla palla dopo il tocco.

Ribadendo che la valutazione arbitrale non deve essere influenzata dal gesto tecnico eseguito dal giocatore, ma dal contatto mano-palla, a titolo puramente esemplificativo si riportano alcune situazioni di gioco:

palleggio con parabola alta: di più facile esecuzione, comunque non esente da possibili falli;

palleggio per alzata tesa: deve essere impressa alla palla una maggiore velocità che può richiedere una azione di spinta della palla stessa con il possibile verificarsi di un fallo di palla trattenuta;

palleggio per attacco di "primo tempo": la velocità della palla deve essere ridotta, quasi smorzata, con il possibile verificarsi di un fallo di palla trattenuta;

palleggio per "alzata dietro": da verificare le modalità con cui il pallone viene indirizzato all'indietro;

palleggio "in sospensione": il giocatore effettua il tocco senza l'appoggio dei piedi per terra e quindi presenta una maggiore difficoltà tecnica che non deve però incidere sulla valutazione della correttezza del tocco; *palleggio con palla vicino al terreno:* in questa situazione l'arbitro deve focalizzare con la massima attenzione il movimento delle mani durante il tocco di palla, senza lasciarsi influenzare dalla posizione della palla;

palleggio ad una mano: rappresenta una situazione di "emergenza" a seguito di una ricezione o difesa non perfetta da parte della squadra; la palla si sta dirigendo verso il campo avverso al di sopra della rete ed il giocatore "alzatore" deve interromperne la traiettoria per indirizzare la palla verso un proprio compagno. Il tocco è effettuato con le dita della mano, che spingono la palla con maggiore o minore forza, e può essere "morbido" per alzate corte, o "spinto" per quelle lunghe. In tale circostanza, mediante la corretta applicazione della tecnica dell'anticipo, l'arbitro deve preliminarmente verificare che il tocco di palla venga effettuato nel proprio spazio di gioco e la sua valutazione deve focalizzarsi esclusivamente sul tempo di contatto della palla con le dita indipendentemente dal movimento della mano o del braccio.

1.1.2.3 ATTACCO

Un'azione di attacco può concludersi, oltre che con una schiacciata, con una "palla piazzata" o con un pallonetto.

La **piazzata** è una schiacciata senza potenza, indirizzata volutamente dal giocatore in una determinata zona del campo. Il 1° arbitro dovrà valutare tipologia e durata del contatto tra la mano e la palla per verificare l'eventuale fallo di palla trattenuta.

Maggiore attenzione, ai fini di una corretta valutazione, deve essere posta sul **pallonetto**, cioè su quella azione che tende ad eludere il muro avversario, non con potenza ma con "intelligenza". Questo tocco di palla deriva dalla scelta (o dalla necessità) del giocatore di superare il muro avversario, indirizzando una palla "morbida" in una zona indifesa del campo.

Nel pallonetto deve essere valutata essenzialmente, con lo sguardo fermo, la spinta che viene impressa alla palla e, soprattutto, per quanto tempo la stessa resta a contatto con la mano, quindi la nettezza del tocco che muta la traiettoria della palla; tale valutazione deve essere effettuata dall'arbitro nell'arco temporale di frazioni di secondo. Premesso che ogni giocatore utilizza il proprio stile, il tocco della palla deve essere comunque netto; il giocatore non può tenere la mano a lungo sulla palla al fine di modificarne la direzione e

di indirizzarla così in un preciso punto del campo avverso. Se la palla viene cioè accompagnata con la mano, l'arbitro deve immediatamente sanzionare il fallo di trattenuta. Si ricorda infine quanto previsto dalla Regola 13.3.4 relativa al fallo di attacco sul servizio avversario: "Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona d'attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete".

1.1.2.4 MURO

Nella valutazione del tocco di muro, il 1° arbitro deve sempre considerare fallose quelle azioni in cui la palla proveniente dal campo avverso non sia semplicemente intercettata, ma, come riportato nelle Refereeing Guidelines and Instructions FIVB, "spinta", "portata", "lanciata" o "accompagnata", determinando il fallo di "palla trattenuta". Nel caso in cui il muro "direzioni" la palla verso il campo avverso, il 1° arbitro dovrà valutare se la palla, anziché rimbalzare semplicemente, sia stata fermata e/o lanciata ("palla trattenuta"). Relativamente alla regolarità del tocco di muro, si ricorda quanto previsto dalla Regola 9.2.3.1 ("contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione"), dalla Regola 14.6.3 (che comprende tra i falli di muro il "murare la palla proveniente dal servizio avverso") e dalla Casistiche n° 1 e n° 3 della Regola 14 relative al tocco di muro nel campo avverso.

1.2 2° ARBITRO

Premesso quanto previsto dalla Regola 24, la funzione del 2° arbitro è estremamente importante, e la sua collaborazione indispensabile, per garantire alle squadre un'adeguata prestazione arbitrale. La tecnica arbitrale identifica una serie di comportamenti e movimenti, sulla base delle varie situazioni di gioco, al fine di garantire la migliore efficacia valutativa, in modo particolare a seguito della modifica delle Regole di Gioco relativamente al tocco falloso di rete, in vigore nei campionati italiani dalla stagione 15/16. La suddetta modifica determina la necessità di una attenta applicazione della tecnica arbitrale, soprattutto nella scomposizione delle fasi attendive durante l'azione di muro e nell'identificazione dell'azione dinamica di "giocare la palla".

1.2.1 SERVIZIO

Relativamente al fondamentale del servizio il 2° arbitro ha ben poche competenze, che si limitano a ricevere l'informazione dal segnapunti sull'eventuale fallo di rotazione, che dovrà sanzionare una volta avvenuto il servizio.

1.2.2 RICEZIONE

La funzione del 2° arbitro è finalizzata a verificare, al momento **esatto** del colpo di servizio, la posizione dei giocatori in campo della squadra in "ricezione".

Il 2° arbitro deve identificare l'esatto momento del colpo di servizio attraverso la percezione del giocatore al servizio, la cui immagine non deve essere focalizzata ma rilevata con la visione periferica; in nessun caso l'arbitro dovrà affidarsi all'udito per determinare tale momento.

1.2.2.1 POSIZIONE DEL 2° ARBITRO

Nella fase iniziale di ogni azione di gioco, il 2° arbitro si deve posizionare da lato della squadra in ricezione:

ad una distanza di circa 1 m dall'ideale prolungamento della linea centrale verso il fondo campo (la lunghezza di un braccio) in caso di servizio flottante, oppure tendenzialmente più spostato verso la linea d'attacco se il servizio avviene in salto e, presumibilmente, con la traiettoria della palla di servizio verso la linea di fondo. Tale posizione consente infatti all'arbitro di avere una buona visuale della squadra in ricezione, garantendogli inoltre la possibilità di anticipare l'impatto della palla con il terreno o con il corpo dei giocatori;

ad una distanza di circa 1,20 m rispetto alla linea laterale, in modo da posizionarsi comunque ad una distanza superiore a quella del palo, affinché nei movimenti di spostamento paralleli alla linea laterale, non sia continuamente obbligato a valutare la presenza dell'ostacolo, costituito dal palo, e quindi dedicare una parte, anche piccola, della sua "attenzione" a questa necessità.

1.2.2.2 IL SUSSEGUIRSI DELLA TECNICA

Partendo da queste posizioni indicative, da assumere nei momenti precedenti la preparazione del servizio, contestualizzandole comunque in base alla tipologia delle attrezzature di gioco e alle proprie caratteristiche fisiche, il 2° arbitro deve essere in grado di adattare la propria posizione in base alla tipologia di servizio che l'atleta si prepara ad eseguire e alla zona da dove questo verrà eseguito.

Poiché la zona di servizio si estende per 9 m ed il giocatore al servizio si può posizionare in tale zona (ed anche oltre), il 2° arbitro deve adattare la propria posizione in modo da "vedere" l'esatto momento in cui la palla viene colpita, perché solo in quel preciso momento si concretizza l'eventuale fallo di posizione della squadra in ricezione. Si ribadisce che "vedere" sta a significare "percepire" il colpo sulla palla, non certo "focalizzare" il tocco. Il 2° arbitro deve scegliere una posizione che, senza necessariamente ruotare la testa, gli permetta di percepirlo, utilizzando solo una piccola parte della sua attenzione, con la visuale periferica:

- se la posizione del giocatore al servizio è dietro la zona 6 o la zona 5 alla sua sinistra (o 1 alla sua destra), è opportuno rimanere a circa 1,20 m. dalla linea laterale, perché, senza movimento del capo, la visuale periferica permette di percepire il colpo sulla palla e quindi di verificare le posizioni sul campo con un'alta percentuale della sua attenzione disponibile rivolta all'intera squadra in ricezione;

- se la posizione del giocatore al servizio, invece, è dietro la zona 1 alla sua sinistra (o 5 alla sua destra), il 2° arbitro deve evitare che il palo sia di ostacolo alla sua visuale e quindi è opportuno che arretri leggermente rispetto alla linea laterale, per allargare il proprio campo visivo permettendo così alla sua visuale periferica di percepire il colpo di servizio; tale arretramento faciliterà inoltre la verifica del transito della palla di servizio all'interno dello spazio di passaggio.

La tecnica di esecuzione del servizio può consigliare al 2° arbitro di modificare/adattare la distanza da assumere rispetto alla linea centrale. In particolare, il servizio in salto normalmente imprime forza ed una elevata velocità alla palla, nonché una traiettoria piuttosto lunga, tale per cui l'impatto con il terreno di gioco, o il giocatore in ricezione, avviene nei pressi della linea di fondo campo. In tale evenienza, è opportuno che il 2° arbitro **si posizioni ad una distanza dall'ideale prolungamento della linea centrale leggermente superiore alla posizione precedentemente indicata**, ~~deve spostarsi verso il prolungamento della linea di attacco riducendo la distanza verso il prevedibile punto di impatto della palla con il terreno.~~ Il limite massimo **ragionevole ipotizzabile** per tale eventuale spostamento, **in funzione del livello e soprattutto della velocità del gioco**, deve essere considerato il prolungamento della linea d'attacco **stessa**: tale distanza permetterà l'agevole rientro verso il lato opposto, per la verifica delle successive fasi dell'azione di gioco **(aspetto peraltro specifico delle funzioni del 2° arbitro)**.

Stabilita la propria posizione, il 2° arbitro, rivolge la propria attenzione a verificare le posizioni in campo degli/delle atleti/e della squadra in ricezione, focalizzando in particolare le zone dove può verificarsi un fallo di posizione; al momento del lancio della palla, o dello stacco dell'atleta da terra in caso di servizio in salto, egli utilizzerà il campo visivo periferico per percepire l'esatto momento del colpo di servizio e focalizzerà la propria attenzione sulle zone precedentemente identificate e sui relativi giocatori coinvolti, stabilendo in quel preciso istante la correttezza o meno delle posizioni e sanzionando il fallo di posizione nel caso in cui si concretizzi.

Nel caso in cui le posizioni della squadra in ricezione siano corrette e i giocatori siano all'interno del proprio campo, il 2° arbitro deve verificare il transito della palla all'interno dello spazio di passaggio, anticipandone la traiettoria in prossimità dell'antenna posizionata dal suo lato, quindi deve anticipare la traiettoria della palla verso il possibile punto di impatto:

- se la palla cade a terra, anticipandone l'impatto e restando nella posizione assunta, memorizza la propria valutazione, rivolge lo sguardo verso il collega e, se questi gliela chiede espressamente, esegue l'appropriata segnaletica ufficiale di palla dentro o fuori. In questo frangente il 2° arbitro, se ritiene che la palla sia caduta fuori dalle linee perimetrali, può accennare ad un movimento verso lo spazio opposto ad indicare al collega quanto da lui valutato, fermo restando che se il 1° arbitro valuta la palla dentro deve arrestare questo suo inizio di movimento. Se, invece, il 2° arbitro ritiene che la palla impatti all'interno del terreno, accenna un movimento verso il prolungamento della linea d'attacco, pronto a trasferirsi dall'altro lato nel caso il 1° decida per la palla fuori; con queste modalità offre al collega la propria valutazione per una decisione che, comunque, spetta sempre al 1° arbitro;

- se la palla chiaramente verrà giocata da un atleta, il 2° arbitro deve iniziare lo spostamento verso la parte opposta della rete senza attendere il primo tocco di ricezione, per seguire l'attacco da tale nuova posizione e verificare i tocchi di rete, i tocchi del muro, il muro dei difensori e del Libero;
- se la traiettoria della palla è tale che prevedibilmente può cadere in una zona non presidiata del campo, ma potrebbe essere recuperata con un tuffo da un atleta, il 2° arbitro deve restare fermo ad osservare lo svolgersi dell'azione, tenendo conto di quanto dispone la Regola 24.3.2.6 che gli consente di intervenire direttamente con il fischio nel caso la palla tocchi terra ed il collega 1° arbitro non sia in condizioni di vedere tale impatto. Appena l'evento si è concluso con la palla giocata dall'atleta, il 2° deve spostarsi verso il campo opposto.

In sintesi, compito del 2° arbitro è quello della verifica della corretta posizione della squadra in ricezione, al momento esatto del colpo di servizio, e di garantire l'eventuale collaborazione al collega in alcuni specifici casi (palla a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali, palla recuperata in tuffo, possibili lievi tocchi di palla da parte dei giocatori in ricezione) nei quali ha la possibilità unica di poter anticipare l'impatto della palla. Escludendo questi casi specifici, per i quali è opportuno e funzionale che egli resti fermo nella sua posizione, il 2° arbitro deve prevedere lo spostamento verso il campo opposto, da dove dovrà seguire le successive fasi dell'attacco, senza aspettare il tocco di ricezione; al momento del palleggio di costruzione dovrebbe già trovarsi dalla parte della squadra in difesa per poter visualizzare da posizione statica l'eventuale azione di muro.

1.2.3 COSTRUZIONE PER L'ATTACCO

Dopo la fase della ricezione, il 2° arbitro, non appena avrà stabilito che il suo compito in tale fase si è esaurito, si sposterà nel campo opposto (posizionandosi vicino alla rete ad una distanza non superiore a 1 m dall'ideale prolungamento della linea centrale e rimanendo ad una distanza di circa 1,20 m dalla linea laterale), mantenendo il controllo visivo sulla palla sino al tocco successivo. Tale posizione gli consentirà:

- di poter valutare agevolmente, qualora il giocatore rinvii direttamente il pallone verso il campo avversario, se lo stesso transiti all'interno dello spazio di passaggio, ponendo particolare attenzione alla possibilità di recupero del pallone nella zona libera opposta;
- di trovarsi nella posizione ottimale per poter seguire l'evolversi del gioco sia della squadra in attacco (guardando attraverso la rete), sia soprattutto della squadra in difesa, poiché proprio in questa fase si verificano le maggiori probabilità di commettere falli (tocchi di rete, invasioni del campo avverso oltre la linea centrale, giocatore difensore a muro), nonché eventuali tocchi di muro.

Lo spostamento verso il campo opposto deve avvenire con movimenti laterali, paralleli alla linea perimetrale del campo, non veloci né a saltelli, transitando, ovviamente, dietro il

palo e con il busto frontale al terreno di gioco (quindi non ruotato né verso la squadra al servizio, né verso quella in ricezione).

In base al tocco di costruzione del palleggiatore, il 2° arbitro, già nel campo della squadra in difesa, sarà in grado di valutare in quale zona avverrà l'attacco, in modo da scegliere la posizione ottimale per seguire l'azione a rete. La distanza dello sguardo dalla rete dipenderà, oltre che dalle caratteristiche delle attrezzature e da quelle fisiche dell'arbitro, dalla posizione del muro: il 2° arbitro deve avere lo sguardo tra il/i giocatore/i a muro e la rete **in quanto tale posizione gli permette una visione ottimale di eventuali tocchi di rete.**

Quindi egli dovrà spostarsi e posizionarsi rispetto all'ideale prolungamento della linea centrale in modo da regolare la distanza dello sguardo a seconda della posizione del muro, evitando che la sua visuale venga coperta dalle spalle dei giocatori a muro. In caso di attacco in prossimità della sua postazione il 2° arbitro deve indietreggiare per garantirsi una maggior ampiezza del campo visivo; in caso di attacco in prossimità del seggiolone arbitrale non è previsto alcun movimento di avvicinamento alla linea laterale oltre il palo, perché funzionalmente inutile e perché determinerebbe, in caso di prosecuzione dell'azione, la necessità di un movimento ad "U" intorno al palo stesso.

1.2.4 ATTACCO - DIFESA

Come per il 1° arbitro, anche il 2° arbitro deve porre particolare attenzione al giocatore difensore che effettua un colpo d'attacco, per verificarne la regolarità.

Al momento del salto, sia dei giocatori in attacco che di quelli a muro, il 2° arbitro osserverà la linea centrale per individuare eventuali invasioni del campo avverso con i piedi, ed alzerà quindi lo sguardo sulla rete per valutare eventuali tocchi della stessa da parte dei giocatori. Successivamente focalizzerà il punto di osservazione sopra la rete per rilevare tocchi di palla da parte del muro, così come il transito regolare della palla all'interno dello spazio di passaggio dalla sua parte. Dopo il colpo di attacco, il 2° arbitro eviterà di seguire la traiettoria della palla e soffermerà lo sguardo prima sulla rete, per rilevare tocchi di rete dei giocatori in fase discendente, e successivamente lo indirizzerà verso la linea centrale, per sanzionare eventuali invasioni del campo avverso o dello spazio avverso sotto la rete.

Si evidenzia come, se il 2° arbitro seguirà le indicazioni relative alla posizione da assumere, gli sarà sufficiente un rapido spostamento degli occhi dal basso verso l'alto e viceversa, senza ricorrere ad innaturali piegamenti del capo o del busto, garantendo i presupposti di una corretta e tempestiva rilevazione delle situazioni di gioco.

Quando il 2° arbitro avrà stabilito che in prossimità della rete non vi siano più situazioni di gioco da valutare, si porterà con lo sguardo verso il punto dove si sta svolgendo l'azione per eventualmente collaborare con il 1° arbitro in una possibile valutazione di palla dentro o fuori e, se avrà mantenuto la posizione prevista, sarà anche in grado di visualizzare, e quindi segnalare al collega 1°, se la palla caduta fuori dal campo della squadra in difesa sia

stata toccata dal muro o da altro giocatore. Si ricorda che è compito del 2° arbitro segnalare, al termine dell'azione, tutti i tocchi dei giocatori a muro e in ricezione (nonché in difesa, se possibile, in base all'evoluzione dell'azione), anche quelli più evidenti, ma che, nel caso di prosecuzione dell'azione, l'effettuazione di tale segnaletica rappresenta un elemento di potenziale disturbo della concentrazione del 1° arbitro.

Si evidenzia come in caso di schiacciata sarà pressoché impossibile per il 2° arbitro precedere visivamente la palla al fine di "attendere" nel suo punto di contatto; solo nel caso in cui la velocità della palla sia relativamente bassa (ad esempio in caso di pallonetto o piazzata), il 2° arbitro avrà la possibilità di trovarsi in una posizione visiva ottimale, anticipando quindi la traiettoria della palla, per una corretta valutazione.

Risulta inoltre evidente la difficoltà oggettiva che incontra il 2° arbitro nel valutare con certezza se una palla, che cade a terra in prossimità della linea perimetrale dal suo lato, sia da considerarsi dentro o fuori dal campo; il tempo che impiegherà il suo sguardo a spostarsi da sopra la rete, dove nasce l'azione, al punto in cui si conclude, sarà senz'altro superiore a quello impiegato dal pallone, considerata la sua velocità, a percorrere tale tragitto.

Durante l'evoluzione del gioco, la posizione del 2° arbitro si alternerà da uno all'altro campo, avendo cura di trovarsi sempre dalla parte della squadra in difesa, possibilmente già prima che la squadra avversaria esegua la costruzione dell'attacco. Eseguendo correttamente e tempestivamente questi spostamenti ed avendo contemporaneamente l'accortezza di individuare quale potrà essere la traiettoria della palla (e dunque anticipando l'azione), l'arbitro si garantirà di non avere ostacoli nell'osservare la linea centrale del campo e nel contempo di controllare tutta la rete.

Anche durante la prosecuzione dell'azione, gli spostamenti del 2° arbitro da una parte all'altra della rete, pur caratterizzati da dinamicità e reattività, devono essere effettuati con "fluidità" ed estrema naturalezza, con movimenti che ne mantengano comunque elegante la postura, e sempre parallelamente alla linea laterale ad una distanza leggermente superiore a quella del palo. Lo scopo è quello, già descritto, di poter indirizzare la totale attenzione allo svolgersi dell'azione e nessuna alla inevitabile e continua misurazione della distanza dal palo stesso, come avverrebbe invece nel caso di movimento ad "U" con avvicinamento alla linea laterale oltre il palo stesso. Lo sguardo deve essere ovviamente mantenuto sullo svolgersi dell'azione. Nel solo caso di un attacco che si svolga dal proprio lato, il 2° deve indietreggiare quanto necessario per garantirsi una maggior ampiezza del campo visivo; in caso di attacco in prossimità del seggiolone arbitrale non è previsto alcun movimento di avvicinamento verso questo.

Risulta evidente come la tecnica precedentemente descritta sia più facilmente applicabile in un impianto le cui attrezzature siano posizionate in modo regolamentare (palo distante dalla linea laterale 0,50 - 1 m); nel caso in cui il palo si trovi ad una distanza maggiore dalla linea laterale del campo, l'arbitro adeguerà le proprie posizioni facendo riferimento al palo stesso, attenendosi alla tecnica descritta.

Nel caso di una palla in direzione della zona libera opposta parzialmente o totalmente al di fuori dello spazio di passaggio dalla parte del 2° arbitro, questi, se la dinamica dell'azione lo consente, si posizionerà vicino al palo dalla parte della squadra non impegnata nel tentativo di recupero in modo da non intralciare l'azione di gioco, da proteggersi da un eventuale contatto con i giocatori e da potersi concentrare sulla valutazione del passaggio della palla. Il 1° arbitro, avendo un campo visivo più ampio, potrà collaborare con il collega nella valutazione della traiettoria della palla, anche unendo con una linea immaginaria i punti di partenza e arrivo della medesima, e nella valutazione di eventuali falli nei pressi della rete.

Si ricorda infine quanto previsto dalle Regole 24.3.2.5 e 24.3.2.6 che identificano tra le responsabilità del 2° arbitro "il contatto della palla con un oggetto esterno" e "il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto".

1.2.5 SPOSTAMENTI

Durante l'evoluzione del gioco, la posizione del 2° arbitro si alternerà da uno all'altro campo, avendo cura di trovarsi sempre dalla parte della squadra in difesa, possibilmente già prima che la squadra avversaria esegua la costruzione dell'attacco. Come accennato in precedenza, dopo il 1° tocco la sua posizione iniziale è indicativamente ad almeno 1,20 m dalla linea laterale e a non più di 1 m dall'ideale prolungamento della linea centrale, ma va poi adattata all'evolversi dell'azione. Eseguendo correttamente e tempestivamente questi spostamenti ed avendo allo stesso tempo l'accortezza di individuare quale potrà essere la traiettoria della palla (dunque, anticipando l'azione), l'arbitro si garantirà di non avere ostacoli nell'osservare la linea centrale del campo e nel contempo di controllare tutta la rete.

Gli spostamenti del 2° arbitro da una parte all'altra della rete, pur caratterizzati da dinamicità e reattività, devono essere effettuati con "fluidità" ed estrema naturalezza, con movimenti laterali, non veloci né a saltelli, che ne mantengano comunque elegante la postura, e sempre parallelamente alla linea laterale, con il busto frontale al terreno di gioco (quindi non ruotato verso una delle due squadre), ad una distanza leggermente superiore a quella del palo.

Lo scopo è quello di poter utilizzare la totale attenzione allo svolgersi dell'azione e nessuna alla inevitabile e continua misurazione della distanza dal palo stesso, come avverrebbe invece nel caso di movimento "U" con avvicinamento alla linea laterale oltre il palo stesso. Lo sguardo deve essere ovviamente mantenuto sullo svolgersi dell'azione. Nel solo caso di un attacco che si svolga dal proprio lato, il 2° deve indietreggiare quanto necessario, per garantirsi una maggior ampiezza del campo visivo; in caso di attacco in prossimità del seggiolone arbitrale, la posizione da assumere, se l'evoluzione del gioco lo permette, sarà di avvicinamento alla linea laterale, ad una distanza leggermente superiore a quella del palo, evitando movimenti repentini e di essere in movimento al momento del salto dei giocatori a muro.

Risulta evidente come questa tecnica sia più facilmente applicabile in un impianto le cui attrezzature siano posizionate in modo regolamentare (palo distante dalla line laterale 0,50 - 1,00 m); nel caso in cui il palo si trovi ad una distanza maggiore dalla linea laterale di campo, l'arbitro adeguerà le proprie posizioni facendo riferimento al palo stesso.

1.2.6 SITUAZIONI PARTICOLARI

Nel caso di una palla in direzione della zona libera opposta, parzialmente o totalmente al di fuori dello spazio di passaggio dalla parte del 2° arbitro, questi se la dinamica dell'azione lo consente, si posizionerà vicino al palo della squadra non impegnata nel tentativo di recupero, in modo da non intralciare l'azione di gioco, da proteggersi da un eventuale contatto con i giocatori e da potersi concentrare sulla valutazione del passaggio della palla. Il 1° arbitro, avendo campo visivo più ampio, potrà collaborare con il collega nella valutazione della traiettoria della palla, anche unendo con un linea immaginaria i punti di partenza e di arrivo della medesima, e nella valutazione di eventuali falli nei pressi della rete.

Si ricorda infine quanto è previsto dalle Regole 24.3.2.5 e 24.3.2.6 che identificano tra le responsabilità del 2° arbitro “ il contatto della palla con un oggetto esterno” e “il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto”

1.2.7 POSIZIONE DA ASSUMERE QUANDO VIENE SANZIONATO UN FALLO

A seguito di un fallo sanzionato dal 1° arbitro, il 2° arbitro rimane o si porta (nel caso si trovasse nel campo della squadra che ha vinto l'azione) dal lato della squadra a cui è stato sanzionato il fallo, ad un passo dall'ideale pro- lungamento della linea centrale, senza ripetere alcuna segnaletica. La posizione così assunta sarà peraltro quella che deve assumere al momento del servizio successivo.

Se il 2° arbitro sanziona un fallo, subito dopo il proprio fischio che pone fine all'azione si posiziona dal lato della squadra in fallo, ad un passo dall'ideale prolungamento della linea centrale (spostandovisi, se si trova dall'altro lato del terreno di gioco, senza fretta e con estrema naturalezza), e da tale posizione statica esegue la prevista segna- letica relativa al tipo di fallo sanzionato, attendendo infine che il 1° arbitro assegni il servizio e ripetendone il gesto. Da evidenziare che “ripetere” la gestualità del 1° arbitro significa eseguirla successivamente e non contemporaneamente.

1.3 COLLABORAZIONE

Le Regole 24.2.1 e 24.2.2 prevedono, rispettivamente, che “Il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza” e che “egli può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere”. Da queste regole deriva la formalizzazione della collaborazione, come elemento della tecnica arbitrale, funzionale a garantire la massima interazione decisionale tra gli ufficiali di gara.

La collaborazione del collegio arbitrale è quindi un “meccanismo” complesso, che non può essere sintetizzato in semplici regole ma risulta più simile ad un insieme di atteggiamenti ed

"interazioni", ovviamente nel rispetto dei compiti specifici di ogni singolo componente del collegio stesso.

Dalle regole precedentemente citate deriva la "istituzionalizzazione" della segnaletica "discreta" da parte del 2° arbitro della "palla toccata", con la palla che cade fuori dalla parte della squadra che esegue l'ultimo tocco, o del "fallo di quattro tocchi", quale momento collaborativo nei confronti del collega.

La tecnica arbitrale identifica con estrema precisione, sia per il 1° sia per il 2° arbitro, delle *funzionalità incrociate*, che permettono di ottenere una visualizzazione di tutti gli spazi interessati dall'evoluzione dell'azione di gioco, per garantire che ogni fase della stessa sia correttamente valutata. Ad esempio, durante l'azione di attacco-muro il 1° arbitro focalizzerà la sua attenzione primariamente sulla parte della rete della squadra in attacco, mentre il 2° arbitro primariamente su quella della squadra a muro.

Tralasciando l'interazione visiva tra gli arbitri durante l'azione di gioco, al termine dell'azione stessa e prima dell'attribuzione del servizio è opportuno che il 1° arbitro interagisca visivamente con il collega, per poterne cogliere correttamente e tempestivamente eventuali segnaletiche di collaborazione **e/o lo spostamento ad indicare quale squadra debba andare al servizio o eventuali segnali dal campo (ad esempio, ma non solo, giocatore che si autoaccusa del fallo)** evitando quindi la possibilità di dover modificare la propria decisione. Presupposto fondamentale di questo aspetto della collaborazione, da parte del 1° arbitro, è la sistematica applicazione della corretta tempistica nella sequenza "fischio - raccolta informazioni - attribuzione del servizio" e, da parte del 2° arbitro, la tempestiva e discreta, ma visibile, segnaletica di collaborazione, effettuata nel campo visivo del collega. Peraltro la tempistica della sequenza "fischio - raccolta informazioni - attribuzione del servizio" la cui tempistica di esecuzione, **adeguatamente scandita per permettere un'adeguata raccolta delle informazioni** deve risultare costante in ogni situazione di gioco, evitando eventuali accelerazioni (ad esempio in caso di valutazioni impegnative percepite correttamente) o rallentamenti (ad esempio in caso di dubbio valutativo) da parte del 2° arbitro la segnaletica di collaborazione tempestiva e discreta, ma visibile deve essere effettuata, **da posizione ferma**, nel campo visivo del collega.

Quando il 2° arbitro ritiene di segnalare al collega un fallo al di fuori della propria competenza, deve effettuare una "segnaletica di collaborazione", ovviamente nel lato del campo dove è già posizionato, in maniera tempestiva, discreta e comunque senza insistere, nel caso il collega ritenesse di non avvalersi della sua segnalazione. Tale segnaletica deve essere effettuata in una posizione visibile dal 1° arbitro (quindi non dietro al palo o "nascosto" da uno o più giocatori), effettuando il gesto davanti al petto o nella zona immediatamente sottostante, posizionando la mano o le mani vicino al corpo, possibilmente senza allargare i gomiti in maniera eccessiva. Il 2° arbitro deve mantenere il gesto solo per il tempo necessario affinché il 1° arbitro lo possa visualizzare, quindi deve riposizionare le braccia lungo i fianchi. La segnaletica di collaborazione del 2° arbitro deve essere

effettuata nel lato del campo dove si trova al momento del verificarsi del fallo segnalato, senza effettuare alcuno spostamento.

Nel caso in cui il 1° arbitro richieda espressamente la collaborazione al collega sulla valutazione di una palla dentro/fuori, il 2° arbitro, se ha percepito il punto di impatto della palla, effettuerà direttamente la segnaletica ufficiale di "palla dentro" o di "palla fuori". Se, invece, il 2° arbitro non è in grado di esprimere una valutazione, non dovrà eseguire alcun gesto e il 1° arbitro dovrà, senza esitazione, disporre la ripetizione dell'azione.

Nell'ambito della collaborazione non è prevista alcuna forma di "gestualità non convenzionale", quale ad esempio la rotazione del capo ad indicare la squadra al servizio, indicare con il dito la palla caduta all'interno del terreno di gioco, le braccia rigide lungo il corpo ad indicare l'assenza di tocco del muro. Per la segnaletica di collaborazione prevista, si veda il relativo paragrafo 4.4.

1.3.1 SPOSTAMENTO DEL 2° ARBITRO

Fra i tanti aspetti della collaborazione è stato disciplinato lo spostamento del 2° arbitro dalla parte della squadra che ha perso l'azione di gioco, per fornire al 1° arbitro un'indicazione sull'esito dell'azione stessa, evitando l'effettuazione della cosiddetta "segnaletica non convenzionale".

L'eventuale movimento del 2° arbitro verso il lato opposto del terreno di gioco verrà percepito distintamente dal 1° arbitro, il quale al termine dell'azione dovrà ricercarne la posizione e l'eventuale accenno di spostamento; peraltro, se il 1° arbitro effettua la segnaletica nei tempi previsti e correttamente scanditi, il 2° arbitro ha la possibilità di effettuare il movimento verso il lato corretto del campo prima dell'assegnazione del servizio.

Poiché, nel caso in cui il 1° arbitro non accetti l'indicazione fornita dal collega, il rischio di mostrare la diversità di giudizio da parte dei due arbitri è molto elevata, è evidente che l'eventuale accenno di spostamento dovrà essere lento e dovrà servire unicamente ad indicare una direzione.

Si descrivono di seguito alcune situazioni esemplificative della suddetta metodologia collaborativa.

- Nella fase di servizio, il 2° arbitro è posto dal lato della squadra in ricezione e può anticipare visivamente l'impatto della palla con il terreno; se valuta tale contatto dentro il campo di gioco, accenna ad uno spostamento verso il prolungamento della linea di attacco ad indicare chiaramente la sua valutazione. Se il 1°, invece, giudica quell'impatto "fuori", è facile per lui spostarsi dall'altro lato.
- Sempre nella fase di servizio, se il 2° valuta l'impatto della palla "fuori" dal terreno di gioco, con estrema tranquillità inizia il suo spostamento verso il campo opposto, indicando così il suo giudizio, pronto a fermarsi se, invece, il 1° dovesse decidere

diversamente. Risulta basilare non essere goffi nel modificare il proprio atteggiamento.

- Nel caso in cui durante l'azione di gioco, la palla impatti il terreno sotto il seggiolone arbitrale o nelle sue vicinanze, il 2° arbitro, pur dovendo verificare quanto di competenza, ha una visuale che gli permette di valutare al meglio questo impatto e quindi può collaborare con il collega 1° nella decisione, effettuando il movimento verso l'altro lato o verso la linea di attacco a seconda della squadra in fallo. Al contrario se la palla cade nelle vicinanze della linea laterale dal lato del 2° arbitro, dovendo questi verificare ciò che avviene in prossimità della rete, ~~non ha la possibilità di~~ sarà difficile che abbia la possibilità di focalizzare tale impatto e pertanto se non ha avuto la possibilità di vedere l'impatto della palla deve rimanere dove si trova, in attesa della decisione del collega.
- Nel caso di attacco e muro nelle vicinanze dell'antenna dal lato del 2° arbitro con la palla che colpisce l'antenna stessa, per competenza il 2° arbitro deve fischiare, spostarsi dalla parte della squadra che ha inviato la palla a toccare l'antenna (indicando pertanto al 1° arbitro a quale squadra assegnare il servizio) e successivamente effettuare la segnaletica prevista, indicando se necessario il giocatore che ha toccato la palla per ultimo.
- Nel caso di fallo di tocco di palla, il 2° arbitro si dovrà posizionare dalla parte della squadra in fallo solo dopo che il 1° arbitro ha fischiato; qualora il fallo di tocco di palla non sia visibile dal 1° arbitro perché con la visuale coperta, ma sia stato ben percepito dal 2° arbitro, questi, durante l'azione, può rivolgere discretamente un gesto verso il collega a cui spetterà la decisione.
- Nel caso una palla stia cadendo a terra, ma un atleta cerchi di recuperarla, poggiando in tuffo una mano sul terreno:
 - o se il 1° arbitro non è in condizioni di vedere l'avvenuto contatto con il terreno, il 2° arbitro **deve** fischiare il fallo (Regola 24.3.2.6);
 - o se il 1° arbitro, in condizione di vedere l'avvenuto impatto con il terreno, valuta che questo non sia avvenuto, il 2° arbitro deve ricercare in modo proattivo il contatto visivo con il collega per indicare il fallo.

In caso di attacco:

- se la palla cade dentro al terreno di gioco dal lato della squadra a muro, il 2° arbitro, guardando il 1°, deve effettuare un leggerissimo movimento verso il fondo campo ad indicare che ha visto l'impatto e qual è la sua valutazione, e che quindi rimane nella stessa posizione per la prossima azione;
- se la palla toccata dal muro cade fuori dal terreno di gioco, deve segnalare discretamente il tocco;
- se la palla non è toccata dal muro e cade fuori dal terreno di gioco dalla parte del muro, sempre guardando il 1°, il 2° arbitro deve accennare un movimento verso la parte opposta, che accentuerà nel momento in cui il 1° assegnerà il servizio. Nel caso

il 1° arbitro decida per la palla dentro, il 2° deve fermare il proprio movimento verso l'altro lato e rimanere da quella parte del campo; ha fornito il suo suggerimento, ma si deve attenere alla decisione del collega.

- se la palla colpisce la rete cadendo poi fuori dal terreno di gioco dal lato dell'attaccante senza essere toccata dal muro avversario, il 2° arbitro, sempre guardando il 1°, deve accennare un movimento verso il campo della squadra che ha commesso il fallo, perfezionando lo spostamento solo nel momento in cui il 1° assegnerà il servizio coerentemente col suo suggerimento; saranno comunque da evitare sia gesti non pertinenti (es. "4 tocchi"), sia qualsiasi altro tipo di segnaletica non convenzionale.

In conclusione, il 2° arbitro deve prestare la massima attenzione a non prevaricare il collega e, soprattutto, con il suo

suggerimento, a non mettere in evidenza differenze nella valutazione, che per regolamento spetta esclusivamente al 1° arbitro. Contestualmente, è necessario evidenziare che il 1° arbitro deve essere assolutamente cosciente delle prerogative che gli assegnano le Regole di Gioco in ordine alla sua sovranità decisionale, evitando, quindi, di mostrare una dipendenza verso il collega, specialmente quando questi abbia una maggiore esperienza in campo arbitrale.

1.3.2 MODIFICA DELLA DECISIONE ARBITRALE

Talvolta si nota come dopo l'esito di un'azione di gioco e la relativa decisione da parte degli arbitri, un giocatore si autoaccusi di un fallo, smentendone di fatto la decisione. In un simile contesto gli arbitri, in considerazione delle conseguenze che tale fatto può provocare sulla loro credibilità, possono suffragare la propria percezione anche tramite tali gesti dei giocatori. Una corretta e proficua collaborazione, attraverso un rapido scambio d'informazioni finalizzato alla ricerca della verità ma che all'esterno deve necessariamente apparire come scaturita dal solo collegio arbitrale, può permettere la modifica della decisione.

1.3.3 GESTIONE DELLA DISCIPLINA

Premesso che l'amministrazione della disciplina è di esclusiva competenza del 1° arbitro, in alcune particolari situazioni è prevista una collaborazione da parte del 2° arbitro nella gestione della disciplina dei componenti delle squadre

Le Regole 24.2.4 e 24.2.5 prevedono rispettivamente, tra le competenze del 2° arbitro, il controllo del comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina, avvertendo il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta, ed il controllo dei giocatori nell'area di riscaldamento. Il 2° arbitro dovrà pertanto riferire eventuali condotte scorrette al 1° arbitro, che dovrà recepire quanto riferito dal collega, evitando ogni interpretazione personale riduttiva o estensiva, e comminare il corrispondente provvedimento disciplinare.

Nell'ambito di una proficua collaborazione tra gli arbitri, ma nel contesto regolamentare precedentemente evidenziato, il 2° arbitro dovrà riferire al collega anche eventuali condotte scorrette commesse da giocatori in campo e da quest'ultimo non percepite. Fermo restando quanto appena precisato, qualora nell'ambito di un contesto complesso il 2°

arbitro riscontrasse situazioni gestionali di marginale rilevanza che coinvolgono giocatori in campo (es. gesti, parole o analoghi comportamenti, anche fra avversari, che comunque non presentino quelle caratteristiche di antisportività che determinerebbero una loro trasformazione in lievi condotte scorrette), egli può intervenire direttamente nei confronti degli interessati, richiamandoli ad una condotta più consona.

2 TECNICA ARBITRALE NELLA GARA DIRETTA DA UN SOLO ARBITRO

Nei campionati regionali e provinciali varie gare sono dirette da un solo arbitro.

La tecnica arbitrale, in questo caso, non può essere analoga a quella prevista in caso di presenza di due arbitri, ma deve essere modificata in funzione delle particolari esigenze derivanti dall'assenza del 2° arbitro. A tale scopo vengono di seguito fornite indicazioni di tecnica arbitrale da applicare in caso di gare dirette da un solo arbitro.

2.1 VERIFICA DELLE FORMAZIONI IN CAMPO

In presenza di due arbitri, il 2° arbitro ha il compito di verificare la rispondenza delle formazioni in campo con quanto riportato sui tagliandi delle formazioni iniziali consegnati dai rispettivi allenatori prima dell'inizio di ciascun set; in presenza del solo 1° arbitro, tale verifica è una sua competenza:

prima dell'inizio del 1° set, dopo aver svolto quanto previsto dal protocollo di gara e prima di salire sul seggiolone, l'arbitro fischierà per autorizzare l'ingresso in campo dei giocatori titolari rimanendo nelle vicinanze del tavolo del segnapunti e da questa posizione effettuerà la verifica delle formazioni in campo; salirà poi sul seggiolone, portando con sé i due tagliandi delle formazioni iniziali;

prima dell'inizio dei set seguenti, l'arbitro, sceso dal seggiolone al termine del set precedente, provvederà a farsi consegnare i nuovi tagliandi e quando fischierà per autorizzare l'ingresso in campo dei due sestetti rimarrà in prossimità del tavolo del segnapunti, da dove provvederà al controllo delle due formazioni, ritornando infine sul seggiolone;

durante la gara, nel caso di richiesta di verifica della formazione da parte del capitano in gioco, il segnapunti la comunicherà allo stesso capitano, che si deve avvicinare al suo tavolo. L'arbitro potrà effettuare a sua volta tale verifica, consultando i tagliandi delle formazioni iniziali in suo possesso. Analogamente in caso di set decisivo, dopo il cambio dei campi, la prevista verifica della formazione può essere effettuata senza necessariamente scendere dal seggiolone.

2.2 AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO E CONTROLLO DELLE FORMAZIONI

Il 1° arbitro, pur avendo competenza su entrambe le squadre, controllerà in particolare la squadra al servizio e l'esecuzione del servizio stesso, controllando la prima parte della traiettoria della palla, indirizzando poi la sua attenzione sul punto probabile di impatto palla/giocatore o palla/terreno, anticipandone la traiettoria.

L'assenza del 2° arbitro comporta l'accorpamento delle due funzioni sul 1° arbitro, che dovrà:

- prima di autorizzare il servizio, porre attenzione alle posizioni in campo della squadra al servizio;
- rivolgere una particolare attenzione alle posizioni della squadra in ricezione, memorizzando le eventuali situazioni di potenziale fallo, se necessario consultando velocemente il tagliando della formazione iniziale in suo possesso;
- fischiare per autorizzare il servizio, seguendo l'evolversi dell'azione del giocatore al servizio, dedicando una parte della propria attenzione agli eventuali spostamenti dei giocatori in ricezione, in modo particolare dove aveva memorizzato la possibilità di un potenziale fallo di posizione. L'attenzione da rivolgere al giocatore al servizio sarà diversa a seconda del tipo di servizio che si appresta ad effettuare:
 - nel caso di servizio eseguito "non in salto", l'attenzione verso quella posizione sarà minima, rivolta soprattutto a verificare la posizione dei piedi rispetto alla linea di fondo e lo stacco della palla dalla/e mano/i prima di essere colpita;
 - nel caso di servizio eseguito "in salto", l'attenzione verso l'azione di servizio sarà decisamente superiore e finalizzata soprattutto a verificare il punto di stacco dei piedi all'interno della zona di servizio;

al momento del colpo di servizio, ripartire la propria attenzione verso il campo della squadra al servizio e verso quello della squadra in ricezione, a seconda delle necessità derivanti dal tipo di servizio:

- nel caso di un servizio "di sicurezza", la maggior parte dell'attenzione deve essere indirizzata alla squadra in ricezione ed in piccola parte alla fase iniziale della traiettoria della palla;
- nel caso di un servizio "in salto", la parte maggiore dell'attenzione deve essere indirizzata alla verifica dell'azione del giocatore al servizio, dedicando una parte minore alla verifica della squadra in ricezione.

2.3 RICEZIONE

Ripartita la propria attenzione nella fase di servizio tra i due campi di gioco a seconda delle situazioni e verificato il transito della palla all'interno dello spazio di passaggio, l'arbitro anticiperà con lo sguardo l'arrivo della palla di servizio sul giocatore che si appresta a ricevere, o sulla zona del terreno di presumibile impatto della palla stessa.

La tecnica arbitrale in questa situazione di gioco è analoga a quella con la presenza del 2° arbitro; è evidente, tuttavia, che in caso di dubbio o di impossibilità di valutazione, non vi è alcuna possibilità di collaborazione: per questo motivo, se ritenuto funzionale ad una migliore visuale, l'arbitro può effettuare movimenti del corpo più ampi, rispetto a quelli previsti in presenza del 2° arbitro.

2.4 VALUTAZIONE DELLE AZIONI D'ATTACCO

Dopo la ricezione o la difesa l'arbitro deve valutare attentamente il 2° tocco, abitualmente di costruzione ("alzata"); verificata quindi la regolarità di tale tocco ed il primo tratto

della traiettoria della palla, l'arbitro dovrà porre l'attenzione sul giocatore che prevedibilmente effettuerà il colpo di attacco, considerando due eventualità:

- se il giocatore che si appresta al tocco d'attacco è un "difensore", deve concentrare la propria attenzione prima sui piedi al momento dello stacco per raggiungere la palla, quindi all'altezza della palla al momento del tocco, ed infine sul tocco stesso;
- se invece il giocatore è un "avanti", l'attenzione dell'arbitro deve concentrarsi sulla regolarità del tocco di palla, in modo particolare se esegue un "pallonetto".

Nel caso in cui un palleggio sia stato effettuato dal Libero nella sua zona di attacco, l'arbitro dovrà valutare con attenzione l'altezza della palla al momento del colpo di attacco per sanzionare l'eventuale fallo previsto dalla Regola 13.3.6 (palla colpita completamente al di sopra del bordo superiore della rete e attacco completato).

L'arbitro, verificata la regolarità del colpo di attacco ed il transito all'interno dello spazio di passaggio, deve:

- spostare gradualmente la propria attenzione sul muro e sugli eventuali tocchi di rete, sia dell'attaccante sia dei giocatori a muro, predisponendosi a lasciare l'osservazione della palla dopo il primo tratto della sua traiettoria, per precederla nel punto di presumibile impatto, con un giocatore o con il terreno, intuito dalla traiettoria stessa;
- riservare un'altra parte della propria attenzione ai giocatori che stanno terminando l'azione di muro o in prossimità della rete per valutarne eventuali tocchi della rete stessa e/o invasioni della linea centrale; tale parte di attenzione dovrà risultare coerente, in base alla velocità del gioco, con la necessità di valutare il punto di impatto o la correttezza del tocco di palla;
- se la traiettoria della palla fa ipotizzare un impatto con il suolo nelle vicinanze delle linee perimetrali, l'arbitro deve rivolgere la maggior parte della propria attenzione verso tale punto anche a discapito della valutazione dei movimenti vicino alla rete.

Risulta implicita l'incompletezza della tecnica arbitrale in questa fase di gioco, che porta l'arbitro a fare scelte istantanee nell'indirizzare la propria attenzione su una fase piuttosto che su un'altra a seconda dell'evolversi dell'azione stessa. In tale situazione è richiesto all'unico arbitro presente di decidere sulla priorità del come e dove rivolgere la propria maggiore attenzione, per valutare nel migliore dei modi lo svolgersi dell'azione di gioco. Inevitabilmente la necessità di dover decidere con immediatezza dove dirigere la maggior parte dell'attenzione, privilegiando alcuni aspetti di un'azione di gioco a scapito di altri, ritenuti in quel momento di minore importanza, può portare a degli errori valutativi, oggettivamente non sempre evitabili, ma che non possono certamente essere utilizzati come scusante di un impegno relativo nella direzione di queste tipologie di gare.

La direzione della gara da parte di un solo arbitro rappresenta, in certi contesti tecnico-agonistici, un compito difficile, che può essere tuttavia svolto in maniera ottimale

facendosi guidare dal "buon senso", nonché acquisendo adeguate esperienze sia attraverso la direzione delle gare, sia svolgendo un appropriato allenamento mentale.

2.5 L'ATTENZIONE E LA SUA POSSIBILE RIPARTIZIONE

L'uomo dispone di un sistema sensoriale che gli permette di raccogliere informazioni dall'ambiente interno ed esterno, che vengono poi memorizzate ed analizzate, di un sistema di risposta che seleziona e programma i comandi di esecuzione e di eventuale correzione alla risposta esecutiva ed infine di un sistema di controllo che supervisiona e coordina le informazioni sulla base degli scopi prefissati. Questo complicato sistema ricettivo delle informazioni, che vengono poi elaborate per fornire una risposta operativa controllata, è subordinato ai cosiddetti meccanismi attentivi, o più semplicemente all'**attenzione**.

L'attenzione è quindi il presupposto della capacità di fornire risposte agli input che provengono dall'ambiente circostante, dopo una loro veloce valutazione, e dal proprio interno (ansia, emotività, rielaborazione di situazioni già avvenute, ecc.); si tratta di una qualità intrinseca, ma comunque allenabile, dell'arbitro di pallavolo, che deve mantenersi ad un elevato livello per tutta la durata della gara.

Le tipologie di attenzione sono essenzialmente due:

- quella volontariamente indirizzata dall'individuo su oggetti, azioni, obiettivi, ecc.;
- quella involontaria, o di tipo riflesso, relativa all'ambiente, con gli input percepiti involontariamente ed in modo non focalizzato.

Durante lo svolgersi di un'azione di gioco, una parte dell'attenzione dell'arbitro viene indirizzata **volontariamente** su segmenti dell'azione stessa, mentre un'altra parte non rilevante della stessa viene impegnata **involontariamente** nella osservazione generale, e non focalizzata, dell'ambiente in cui si sviluppa la gara (per esempio la "visuale periferica").

La parte di **gestione volontaria** può essere focalizzata su un unico punto spaziale (per esempio sulla palla che tocca il terreno vicino ad una linea perimetrale, il tocco della mano sulla palla nel "pallonetto", il recupero in tuffo della palla, ecc.), oppure essere suddivisa su due o più punti relativi a situazioni diverse della stessa azione (per esempio attacco in schiacciata o in pallonetto ed il muro opposto, colpo di servizio e posizione della squadra in ricezione, attacco in prossimità della rete e invasione nello spazio opposto sotto la rete stessa, ecc.).

Quando la gestione volontaria dell'attenzione è rivolta verso un unico punto spaziale, si parla di **concentrazione** focalizzata verso quel limitato settore, che non considera, se non in maniera superficiale e sfuocata, quanto avviene intorno.

Se invece l'attenzione è rivolta verso due o più punti, è necessario un **coordinamento mentale**, tale da poter essere sostenuto solo per periodi limitati, seguiti da un necessario tempo di recupero. La volontà di indirizzare l'attenzione verso più punti è determinata

dall'arbitro in base alle esigenze tecniche del momento, a quanto acquisito in esperienze precedenti e alla tecnica arbitrale adottata. I meccanismi attentivi, a seguito di tale volontà, provvedono a ripartire l'attenzione disponibile secondo lo svilupparsi dell'azione di gioco.

2.5.1 SERVIZIO

L'unico arbitro della gara ha il compito di verificare sia la corretta esecuzione del servizio, sia la formazione delle due squadre in campo, in particolare quella in ricezione. I meccanismi attentivi dirigono quindi una parte dell'attenzione disponibile verso il giocatore al servizio ed un'altra parte verso la squadra in ricezione.

A seconda del tipo di servizio che verrà effettuato, queste parti di attenzione saranno quantitativamente differenti:

- nel servizio "di sicurezza" la maggior parte dell'attenzione verrà indirizzata verso la situazione nel campo della squadra in ricezione;
- nel servizio in salto con stacco vicino alla linea di fondo, l'attenzione maggiore sarà rivolta verso lo svolgersi di tale azione;
- nel servizio in salto con stacco relativamente lontano dalla linea di fondo, l'attenzione sarà ripartita equamente verso le due situazioni in campo, il servizio e la ricezione.

2.5.2 RICEZIONE E DIFESA

Premesso che la valutazione del primo tocco di squadra richiede, nell'ambito della scomposizione delle fasi attentive, quell'accortezza che permetta di sanzionare, nell'ottica di garantire la continuità del gioco, i tocchi incontrovertibilmente fallosi, in questa fase sarà possibile indirizzare la maggior parte dell'attenzione verso i movimenti preparatori dell'attacco conseguente, a partire dai movimenti dell'alzatore fino a quelli dell'attaccante.

Nel caso non avvenga il primo tocco, la maggior parte dell'attenzione dovrà essere rivolta verso la palla che sta cadendo a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali o verso il recupero in tuffo o con i piedi, per verificare sia se la palla tocca il terreno o la parte del corpo del giocatore o entrambi, sia che toccata leggermente vada a cadere fuori dal campo di gioco.

2.5.3 ALZATA

Se sul primo tocco di squadra l'attenzione prestata può essere di un'intensità relativa, nel tocco seguente tale intensità dovrà aumentare per poter valutare esattamente il tocco di palla che generalmente è di costruzione ("alzata") per il conseguente attacco. Particolare attenzione dovrà essere rivolta all'alzata, con una o due mani, per un attacco di primo tempo, particolarmente veloce e con traiettoria corta. La valutazione del tocco di palla dovrà prescindere completamente dal movimento della/e mano/i e dal tipo di traiettoria impressa, che non dovranno incidere sulla valutazione arbitrale.

2.5.4 ATTACCO

Per ogni azione di attacco dovranno essere oggetto di valutazione:

- **eventuale attacco di giocatore "difensore"**, attraverso l'attenzione da porre sulla posizione del/i piede/i al momento dello stacco, in riferimento alla linea d'attacco ed ai suoi prolungamenti. In questa fase, la parte di attenzione residua che permetterà all'arbitro la verifica delle altre situazioni di gioco (movimenti del muro, previsione del tipo di attacco) sarà limitata, tuttavia una parte di attenzione dovrà comunque essere rivolta verso tali situazioni sulle quali, però, gli input risulteranno sfuocati;
- **colpo d'attacco**: l'attenzione posta sul tocco d'attacco dipende in buona parte dalla convinzione dell'arbitro sull'evoluzione dell'azione, che lo porta a prevedere il tipo di colpo che verrà eseguito (schiacciata o pallonetto), anche se è necessario non considerare scontata la tipologia del colpo di attacco, perché a volte l'evidente intenzione di effettuare una schiacciata si modifica nella scelta di effettuare un pallonetto. Nei due casi prospettati l'attenzione da dedicare al fondamentale dovrà essere quantitativamente diversa:
 - o al colpo di pallonetto dovrà essere rivolta la maggiore attenzione, considerata la necessità di verificare la qualità del tocco di palla e le eventuali invasioni dello spazio avverso sopra la rete; la restante parte di attenzione dovrà essere rivolta ai giocatori a muro;
 - o al colpo di schiacciata la maggior parte dell'attenzione si sposterà sulla fase di muro:
 - **tocco di muro e tocco di rete da parte degli atleti**: durante tale fase l'attenzione dell'arbitro dovrà essere rivolta a percepire eventuali tocchi di palla e/o di rete dei giocatori a muro. Le informazioni che arrivano all'arbitro in questa fase di maggior attenzione sul tocco di attacco e sull'eventuale tocco di muro non saranno nitide, ma sufficienti a fargli percepire i fatti. Immediatamente dopo il tocco della palla da parte dell'attaccante, l'attenzione dell'arbitro ad esso rivolta si sposterà e si aggiungerà a quella parte già rivolta sulla rete e sulle mani protese per il muro, permettendo ad una parte ancora di spostarsi verso il campo della squadra in difesa e ad un'altra parte minore di stazionare anche sulla squadra in attacco in misura dipendente dalla prevedibile efficacia del muro;
 - **palla difesa o a terra**: sia nel caso che la palla superi il muro, sia che da questo venga respinta, la maggior parte dell'attenzione si dovrà spostare sul giocatore che sta per effettuare il primo tocco di squadra o sul punto di impatto della palla con il terreno; per poter valutare tale tocco/impatto con sguardo fermo sarà necessario un veloce ed anticipato movimento dei globi oculari e/o del capo. Anche in questa fase, comunque, una parte dell'attenzione dovrà essere rivolta verso la posizione della rete per verificare i movimenti degli atleti vicini ad essa.

Le tipologie di attacco sono diverse (primo, secondo, terzo tempo, di difensore, pallonetto, ecc.) e per ognuno di esse si richiede una diversa gradazione dell'attenzione, che dovrà essere rivolta almeno su due segmenti dell'azione di gioco in svolgimento.

2.5.4.1 ATTACCO DI PRIMO TEMPO

Questo tipo di attacco (veloce) avviene sempre vicino alla rete, conseguente ad un'alzata con una breve traiettoria, e generalmente al centro della rete stessa. In questo caso l'arbitro dovrà distribuire la propria attenzione fra l'azione d'attacco e quella del muro opposto:

- nella fase iniziale la maggiore attenzione dovrà essere rivolta verso il tocco dell'alzatore e la restante parte di attenzione disponibile verso i movimenti del muro e dell'attaccante (tocchi di rete, previsione del tipo di attacco);
- al momento del tocco d'attacco, l'attenzione disponibile dovrà essere rivolta allo spazio che comprende sia il muro sia la mano dell'attaccante, per verificare il tocco d'attacco (invasione dello spazio avverso, trattenuta o accompagnata se pallonetto, doppio tocco se tocco a due mani, ecc.), l'eventuale tocco del muro, gli eventuali tocchi di rete ed invasioni oltre la linea centrale.

2.5.4.2 ATTACCO DI SECONDO E TERZO TEMPO

Sono azioni di "ampio respiro", con traiettorie più o meno alte e lunghe delle "alzate", effettuate da varie posizioni rispetto alla rete ed eseguite da giocatori "avanti" o "difensori".

- **Palla vicino alla rete:** la tecnica arbitrale in questa tipologia di attacco con palla alta nelle posizioni 2 - 3 - 4 vicino alla rete può essere ricondotta a quella utilizzata in caso di attacco di primo tempo con l'unica accortezza di arretrare sul seggiolone, anche solo con il busto se non possibile con l'intero corpo, per ampliare il campo visivo nel caso l'attacco avvenga nella posizione più vicina all'arbitro. Su questi tipi di attacco, l'arbitro ha la possibilità di inquadrare nel proprio campo visivo sia la fase di alzata, se avviene dalla zona d'attacco, sia quella del colpo d'attacco, ed infine anche quella del muro.
- **Palla lontano dalla rete:** sono attacchi tra i più impegnativi da valutare poiché la distanza della palla dalla rete non permette all'arbitro di inquadrare contemporaneamente nel suo campo visivo le varie fasi dell'azione, specialmente quando si svolgono nelle posizioni più vicine a lui.
- **Attacco centrale o nel lato opposto all'arbitro:** in questa tipologia di attacco, l'arbitro ha varie fasi di distribuzione dell'attenzione, la prima delle quali è rappresentata dalla verifica dell'eventuale attacco di giocatore "difensore"; in tale situazione la parte di attenzione residua, che permetterà all'arbitro la verifica delle altre situazioni di gioco (movimenti del muro, previsione del tipo di attacco), sarà limitata ma deve risultare comunque adeguata alla loro percezione;
- **Attacco vicino alla postazione del 1° arbitro:** fermo restando quanto precedentemente riportato relativamente alla posizione arretrata dell'arbitro sul seggiolone, spostandosi indietro anche con il solo busto se non possibile con l'intero corpo, occorre sottolineare quanto sia difficile seguire questo tipo di attacco, quando

esso si concretizza lontano della rete ed a volte anche fuori dal campo di gioco, oltre la linea laterale. Anche per questo tipo di attacco, si possono ipotizzare le varie fasi di distribuzione dell'attenzione come precedentemente riportato, ma con le seguenti peculiarità:

- per verificare lo stacco del "difensore", non di rado è necessario ruotare la testa verso la zona dove si sta sviluppando l'azione d'attacco, causando, ovviamente, l'abbandono visivo della zona della rete, con conseguente quasi assenza di input da tale zona;
- lo stesso allontanamento dell'attenzione dalla rete avviene quando l'alzata porta l'attaccante ad effettuare il colpo oltre la linea laterale. In questa evenienza, poi, la verifica del transito della palla nello spazio di passaggio complica ulteriormente la ripartizione dell'attenzione, in particolare se il colpo d'attacco è un pallo-netto, che richiede una maggiore attenzione rispetto al colpo di schiacciata.

3 AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

3.1 INTRODUZIONE

Gli arbitri hanno il compito di garantire il rispetto delle Regole di Gioco da parte di tutti i partecipanti alla gara, relativamente agli aspetti sia tecnici, che comportamentali.

Le Regole 20 e 21, identificando i limiti del comportamento dei partecipanti alla gara, contribuiscono a mantenere un'immagine sociale di grande rilevanza dello sport pallavolistico; in particolare la Regola 20.2.1 prevede: «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, i propri compagni e gli spettatori».

Durante la gara gli arbitri devono prestare attenzione agli aspetti disciplinari, agendo con fermezza se risulta necessario applicare le sanzioni conseguenti alle condotte scorrette, ricordando però che la loro funzione consiste nella valutazione delle azioni di gioco e non nel ricercare le lievi infrazioni disciplinari. Gli arbitri devono infatti avere la capacità di distinguere tra normali e fisiologiche manifestazioni di emozioni, imputabili alla tensione della gara, ed i comportamenti deliberatamente antisportivi. Le prime devono essere permesse, se non oggettivamente eccessive rispetto al contesto; al contrario i gesti e comportamenti scorretti, così come le proteste vibrato e/o plateali nei confronti di una decisione arbitrale, sono atteggiamenti vietati e pertanto da sanzionare.

Un elemento basilare e imprescindibile dell'amministrazione della disciplina è quello della **prevenzione**, che permette all'arbitro un'ottimale gestione della gara, valutando anche, con la dovuta comprensione, le tensioni determinate dall'agonismo.

3.2 L'ARBITRO E LA DISCIPLINA

L'attività arbitrale comporta l'assumere continuamente e responsabilmente decisioni; ogni decisione, sia tecnica sia relativa all'amministrazione della disciplina, deve essere sempre la

conseguenza di una corretta applicazione delle Regole di Gioco, in assenza di interpretazioni personali. Le tensioni che gravano sulla gara, soprattutto in certi contesti, non devono avere, anche solo potenzialmente, la capacità di condizionare tali decisioni. Assumere decisioni con espressa convinzione permette agli arbitri di trasmettere sicurezza a tutti i partecipanti alla gara e al pubblico, ricevendone considerazione; dimostrare incertezza, anche se la valutazione è stata corretta, può comportare reazioni che possono arrivare fino alla contestazione.

Risulta quindi essenziale garantire agli arbitri, ed in particolare al 1° arbitro, efficaci strumenti regolamentari, che gli permettano di prevenire i comportamenti scorretti e, se necessario, di sanzionarli.

Premesso che le situazioni che si presentano sono a volte inusuali, se l'arbitro non ha acquisito una adeguata capacità di valutazione e gestione delle condotte scorrette, i suoi interventi possono risultare ritardati, non tempestivi ed a volte assenti, perché non supportati da una adeguata elaborazione ed interpretazione degli episodi accaduti.

L'abitudine a valutare i comportamenti scorretti permette, invece, di attuare interventi tempestivi e precisi, come per ogni altra decisione tecnica; da questa considerazione deriva l'importanza dell'allenamento, inteso come attitudine esercitata alla amministrazione della disciplina, che non può prescindere da:

- approfondita conoscenza delle Regole di Gioco e della relativa casistica, sia attraverso lo studio, che partecipando attivamente alle riunioni tecniche periodiche ed ai corsi di aggiornamento;
- partecipazione come spettatore a gare, concentrando la propria attenzione sugli aspetti disciplinari e confrontando, in maniera costruttiva e con senso di autocritica, le decisioni assunte dai colleghi con quelle potenzialmente proprie;
- abitudine ad analizzare gli eventi disciplinari avvenuti nel corso delle proprie gare, verificando la correttezza degli interventi adottati; questo ripetere mentalmente le situazioni viste e ridiscuterle costituisce un vero e proprio allenamento (mental training), che induce l'arbitro a prendere decisioni, a capitalizzare esperienze, a gestire eventi anche inusuali.

La Regole di Gioco e la relativa casistica forniscono dei modelli comportamentali ai quali ci si deve sempre riferire, anche in casi insoliti o poco frequenti, tenendo sempre presente che, ove possibile, deve essere perseguito l'aspetto preventivo con la dovuta competenza ed esperienza.

3.2.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Nel ribadire che l'efficace e tempestiva gestione delle Lievi Condotte Scorrette rappresenta uno degli elementi fondamentali della prevenzione degli aspetti disciplinari, si ricorda quanto previsto dalla Regola 21.1.

REGOLA 21.1

Le LIEVI CONDOTTE SCORRETTE non sono soggette a sanzioni.

È compito del 1° arbitro prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile. Questo avviene in due fasi:

fase 1 assegnando un avvertimento verbale tramite il capitano in gioco;

fase 2 mostrando un cartellino giallo all'indirizzo del componente la squadra interessato. Questo avvertimento ufficiale non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (**e per estensione la sua squadra**) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. È registrato a referto ma non ha conseguenze immediate.

Per una corretta interpretazione della Regola 21.1, ed una conseguente efficace prevenzione degli aspetti disciplinari, risulta necessario evidenziare la differenza tra:

- comportamenti disciplinarmente scorretti, sebbene di lieve entità, ossia le lievi condotte scorrette (LCS);
- situazioni gestionali, cioè comportamenti non aderenti a quanto previsto dalle Regole di Gioco, ma non per questo necessariamente passibili di interventi disciplinari.

3.3.1 LIEVI CONDOTTE SCORRETTE

La "Fase 1" e la "Fase 2" sono uniche per ciascuna squadra; l'arbitro potrà quindi assegnare ad ogni squadra un solo avvertimento verbale (fase 1 - attraverso il capitano in gioco) ed un solo avvertimento ufficiale (fase 2 - mostrando il cartellino giallo al giocatore in campo o al capitano in gioco se rivolto ad un componente della squadra non in campo).

In considerazione della relativa gravità della LCS, il 1° arbitro può attuare la fase 2 senza necessariamente aver attuato la fase 1, ed assegnare pertanto l'avvertimento ufficiale (cartellino giallo) al componente della squadra autore di tale comportamento direttamente se in campo, o tramite il capitano in gioco se fuori dal gioco.

Dopo l'avvertimento ufficiale la squadra non potrà ricevere nessun altro avvertimento per LCS per il resto della gara: qualsiasi suo componente che si rendesse responsabile di un'ulteriore LCS sarà personalmente sanzionato con una penalizzazione; se successivamente un altro componente commettesse un'altra LCS, sarà a sua volta sanzionato con una penalizzazione.

Qualora il 1° arbitro inviti il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone per avvertirlo di una lieve condotta scorretta verificatasi, anche se di modesta entità, non può esimersi dal considerarla tale, con quello che comporta ai fini dell'applicazione dell'amministrazione della disciplina (avvertimento verbale o ufficiale o applicazione della scala delle sanzioni). In tale ipotesi non risulta possibile appellarsi ad una ipotetica "situazione gestionale" o alla cosiddetta "arte dell'arbitraggio", perché nel momento in cui si verifica una LCS e questa viene percepita, il convocare il capitano equivale alla sua formalizzazione, con le conseguenze previste dalla Regola 21.

3.3.2 SITUAZIONI GESTIONALI

Ribadendo che per "situazioni gestionali" si devono intendere quei comportamenti che pur non essendo aderenti a quanto previsto dalle Regole di Gioco, non presentano quelle caratteristiche di antisportività che determinerebbero una loro trasformazione in lievi condotte scorrette, si riportano di seguito a titolo esemplificativo, ma assolutamente non esaustivo, alcuni esempi:

- l'allenatore che supera, purché in modo non sistematico, la linea laterale dell'allenatore;

- componenti della squadra che abbandonano temporaneamente l'area di controllo senza autorizzazione; giocatore che utilizza il pallone nell'area di riscaldamento o seduto in maniera scomposta;
- giocatore che strattona la rete per esprimere esclusivamente il proprio disappunto;
- componenti della squadra che non ottemperano immediatamente all'invito degli arbitri di riprendere posto sulla panchina (sempre che non si configurino condotte scorrette);
- componenti della squadra che commettono tentativi di condizionamento della decisione arbitrale, ovviamente purché non perpetrati in modo da trasformarsi in LCS (sono invece da considerarsi LCS frasi quali "Sta fischiando a senso unico"; "Perché non fischia delle doppie anche a nostro favore"; "Stiamo giocando in sette contro sei"; "Solo a noi vengono fischiati dei falli di rete").

Al verificarsi di una "situazione gestionale", l'arbitro può interagire con il capitano in gioco anche attraverso uno o più brevi colloqui, **ma soprattutto mediante la comunicazione non verbale**, senza che ciò debba essere necessariamente interpretato come "Fase 1". In pratica, a fronte di una specifica "situazione gestionale", purché **assolutamente non rilevante dal punto di vista disciplinare**, viene lasciata la possibilità all'arbitro di "gestire" il proprio rapporto con il capitano, senza ritenere LCS il normale scambio di comunicazione verbale e non verbale. Il convocare il capitano sotto al seggiolone non equivale quindi automaticamente alla comunicazione dell'avvertimento verbale.

La reiterazione di "situazioni gestionali" configura comunque una lieve condotta scorretta, da trattare secondo quanto previsto dalla Regola 21.

Peraltro anche in presenza di episodi di **natura disciplinare ma di assolutamente marginale importanza**, è consentito al 1° arbitro intervenire con qualche parola all'indirizzo esclusivo del capitano in gioco, o con una comunicazione non verbale direttamente rivolta al componente della squadra interessato, senza che questo debba necessariamente configurarsi come fase 1, o determinare la fase 2 o l'applicazione della scala delle sanzioni.

Premesso che non è possibile codificare a priori il numero e la modalità delle possibili comunicazioni verbali/non verbali tra arbitro e capitano in gioco (o comunicazioni non verbali con un componente della squadra che non sia capitano in gioco) prima di procedere all'avvertimento verbale o ufficiale, è evidente come non sia assolutamente possibile abusare di questa possibilità, dissimulando in "arte dell'arbitraggio" la scelta di non assumersi le responsabilità che comportano l'avvertimento verbale o quello ufficiale; in tale situazione l'arbitro evidenzerebbe una inefficace e carente amministrazione della disciplina.

3.3.3 LA PREVENZIONE

Fermo restando quanto precedentemente espresso relativamente all'importanza degli aspetti preventivi nell'amministrazione della disciplina, la fase preventiva (possibilità di

comunicazioni verbali/non verbali) non si può ritenere conclusa con la comunicazione dell'avvertimento verbale o con l'avvertimento ufficiale. Anche dopo l'avvertimento ufficiale è possibile convocare il capitano/i capitani sotto al seggiolone per brevi comunicazioni verbali, purché ovviamente relative a "situazioni gestionali" e non certamente a lievi condotte scorrette.

Premesso che la gestione della specifica situazione non può non considerare eventuali pregressi avvertimenti, è evidente come non sia assolutamente possibile abusare di un approccio di tipo preventivo, soprattutto dopo l'avvertimento ufficiale. L'insistenza in comunicazioni di presunta natura preventiva di dubbia efficacia rappresenta un elemento fortemente critico della prestazione arbitrale.

Rimane inoltre inalterata la possibilità di convocare il capitano presso il seggiolone per comunicazioni di altra natura (ad esempio: posizionamento del carrello porta palloni o altri ostacoli nella zona libera, necessità di lasciare libero il posto dell'allenatore in panchina, comunicazioni relative ad asciugatori, *speaker*, ecc.).

3.4 CONDOTTE SCORRETTE

La condotta scorretta di un componente della squadra verso gli ufficiali di gara, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la sua gravità. Ad ogni categoria corrisponde una sanzione, con le conseguenze del caso per il componente della squadra e, eventualmente, per la squadra.

Regola 21.2

Condotta maleducata

azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.

Condotta offensiva

gesti o parole insultanti o diffamatori, od ogni atto che esprima disprezzo.

Aggressione

attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.

3.4.1 DESCRIZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE

Premesso che la differenziazione tra le varie condotte scorrette è nella grandissima maggioranza dei casi palese, in alcune occasioni la discriminante tra di esse, soprattutto tra "lieve condotta scorretta" e "condotta maleducata" è correlata al contesto e all'evoluzione della specifica situazione. Cercando di contestualizzare questo concetto, la gravità di alcune condotte scorrette può dipendere anche da come i fatti si sono esplicitati, dal comportamento corporeo e dall'atteggiamento del componente interessato, dal tono delle parole nei confronti dell'arbitro, dell'avversario, del componente della propria squadra, del pubblico.

In definitiva il 1° arbitro decide, sulla base degli input che gli pervengono, se il comportamento è da ritenersi "lieve- mente scorretto" oppure più grave, quindi "condotta maleducata". Un esempio potrebbe essere quello di una stessa frase (che non abbia ovviamente le caratteristiche della condotta offensiva) che, se pronunciata a bassa voce, come indirizzata a se stesso e senza rivolgere lo sguardo all'arbitro, può essere considerata *lieve condotta scorretta*, oppure *condotta maleducata* se rivolta con chiarezza e a piena voce e fissando con lo sguardo l'arbitro a cui è indirizzata.

Si vuole pertanto evidenziare come soltanto gli arbitri, e gli eventuali altri ufficiali di gara presenti (nonché gli spettatori), vivendo l'atmosfera e l'intensità ambientale del contesto, possano pienamente percepire e definire la gravità di quella specifica condotta scorretta; gli esempi successivamente riportati devono pertanto essere interpretati *non* come indirizzi assoluti, ma come indicazioni utili a classificare la gravità comportamentale di alcune tipologie di condotte scorrette.

Ricordando che nella valutazione delle condotte scorrette l'arbitro deve comunque evitare ogni interpretazione personale, quanto precedentemente espresso non può assolutamente essere utilizzato in modo strumentale per non assumere il provvedimento disciplinare previsto; in tale ipotesi l'arbitro, evitando di assumersi le responsabilità connesse alla propria funzione, fornisce, sotto questo aspetto, una prestazione inadeguata.

3.4.1.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

La lieve condotta scorretta si identifica in quei gesti e quelle parole che, senza travalicare l'urbanità, evidenziano comunque un'insofferenza, sia pur blanda, alla disciplina imposta dall'etica sportiva e dalle Regole di Gioco.

Gli esempi seguenti, integrati con l'esperienza di ogni arbitro e inseriti nel contesto del momento della gara, rappresentano modelli comportamentali per garantire una quanto più uniforme possibile applicazione dell'amministrazione della disciplina, in particolare degli aspetti preventivi.

a) Strattonare anche violentemente la rete e calciare, o colpire violentemente in altro modo, il pallone.

Rappresentano due comportamenti che possono esprimere sia protesta verso una decisione arbitrale, ma anche disappunto verso se stessi per un proprio errore o per lo sfortunato esito di un'azione. Nel caso l'arbitro giudichi che il giocatore abbia voluto esprimere soltanto disappunto, eviterà di prendere provvedimenti (situazione gestionale) purché il gesto non sia particolarmente eclatante, mentre considererà il gesto LCS se rileverà una volontà di protesta nei confronti di una decisione arbitrale (in questa situazione potrebbe considerare l'opportunità di passare direttamente all'avvertimento ufficiale). In ogni caso il gesto non dovrà essere tanto plateale da sconfinare nella condotta maleducata e, comunque, se calciando violentemente il pallone si mette in pericolo l'incolumità di altre persone, questo fatto va sanzionato con la penalizzazione o la squalifica a seconda della gravità dei fatti.

b) Disapprovare una decisione arbitrale alzando in maniera eclatante il braccio e agitando un dito o la mano in senso negativo (a intendere "no, non è possibile").

c) Fare del vittimismo verso una decisione arbitrale allargando platealmente le braccia per esprimere disapprovazione.

d) Sbeffeggiare l'avversario sul quale si è prevalso, come ad esempio urlare nei suoi confronti a distanza ravvicinata, ma senza trascendere nella condotta maleducata.

f) Insistere nella richiesta di spiegazioni agli arbitri da parte di un componente della squadra non autorizzato, dopo essere stato invitato a riprendere il proprio posto in campo.

Insistere nel chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle Regole di Gioco all'arbitro da parte del capitano in gioco, ovvero ripetere continuamente la stessa richiesta di spiegazione, oppure trasformare la richiesta di spiegazioni in proteste contro le decisioni arbitrali. Il capitano in gioco ha il diritto di chiedere spiegazioni al 1° arbitro, ma senza insistere; questi dovrà fornirglielie, ma in caso di ulteriore insistenza dovrà invitarlo prima a riprendere posto in campo e, successivamente, considerare tale comportamento LCS. Si suggerisce comunque agli arbitri di gestire con esperienza ed equità il rapporto con il capitano, valutando le varie situazioni e contestualizzandole nell'ambito della gara diretta.

g) Applaudire ironicamente una decisione arbitrale a proprio sfavore.

e) Commettere atti o azioni tendenti a influenzare le decisioni degli arbitri.

Sotto questa voce possiamo raccogliere anche le insinuazioni che spesso vengono fatte sulla presunta parzialità del direttore di gara. Stiamo pensando a quelle frasi tipo: "Sta fischiando a senso unico"; "Perché non fischia delle doppie anche a nostro favore"; "Stiamo giocando in sette contro sei"; "Solo a noi vengono fischiati dei falli di rete" e così via. Molti arbitri potrebbero sentirsi offesi da queste frasi; tuttavia, finché non vi è un insulto esplicito (come potrebbe essere "venduto") l'arbitro deve attenersi al senso oggettivo delle parole e non dare interpretazioni soggettive. Il senso oggettivo delle frasi esemplificative qui citate va inquadrato esclusivamente nella forma della lieve condotta scorretta, non certo in un comportamento maleducato ed ancor meno in un comportamento offensivo. I casi precedentemente richiamati sono essenzialmente riconducibili a tentativi di attirare il favore arbitrale, a seguito magari di una precedente decisione sfavorevole; si tratta perciò a tutti gli effetti di lievi condotte scorrette

3.4.1.2 CONDOTTA MALEUCATA

La condotta maleducata si verifica quando il comportamento scorretto si manifesta in forma inurbana o sgarbata, sia con le parole che con gli atti, nei confronti di arbitri, avversari, compagni di squadra e pubblico.

La condotta maleducata si differenzia dalla lieve condotta scorretta essenzialmente in quanto questa prevede atti che, ad esempio, discutono decisioni arbitrali in modo civile, esprimendo il proprio disaccordo sulla decisione presa dall'arbitro **senza però porre in dubbio le sue capacità** ("No! era fuori!"; "È impossibile che lui abbia toccato la rete!"; "Era fallo di rete, si sta muovendo ancora adesso!"), mentre quella maleducata, non limitandosi alla discussione civile, trascende nelle forme e nei modi, diventando, appunto, maleducata.

Si riportano alcuni esempi:

a) Pronunciare frasi del tipo: "Ma chi le ha insegnato ad arbitrare?", "Un'altra volta guardi meglio!", "Lei ha deciso di farci perdere la partita", "Con un arbitro così non potremo mai vincere!", "Vergognati!".

B) Proferire all'indirizzo dell'arbitro frasi maleducate, che non contengano però ingiurie alla persona dell'arbitro, come: "Ma che caz.. fischi?".

- C) Gesticolare platealmente, con gesti non offensivi né osceni (che sarebbero qualificabili come condotta offensiva), ma pur sempre indicanti contestazione alla decisione arbitrale (tipico gesto della mano che sta ad intendere "ma mi faccia il piacere", "ma va").
- d) Apostrofare in modo sgarbato avversari, compagni di squadra, pubblico.
- e) Pronunciare frasi blasfeme (bestemmie).

3.4.1.3 CONDOTTA OFFENSIVA

Si configura una condotta offensiva quando le parole o il comportamento di un componente la squadra determinano un'offesa al prestigio o al decoro degli arbitri, di altri partecipanti alla gara o del pubblico.

La volontà di offendere deve essere chiara: l'arbitro dovrà evitare interpretazioni o rielaborazioni personali, attenendosi esclusivamente ai fatti.

Sono condotte offensive, ad esempio:

- a) Pronunciare frasi del tipo: "venduto", "cornuto", "vaffan...", "str...", "ladro", "ci stai rubando la partita", "hai rubato su ogni palla", "ma va' a dar via il c...", "ma vai a cag...", ecc.
Vogliamo evidenziare, con questo elenco, che l'offesa deve essere chiara. Esiste una profonda differenza cioè fra "stiamo giocando in sette contro sei" (LCS), e "venduto" (condotta offensiva), anche se il senso della frase potrebbe essere simile. Allo stesso modo "non è possibile arbitrare così alla c..." è un'espressione maleducata, "ci stai rubando la partita" è offensiva; "cosa c.... hai fischiato?" è un'espressione maleducata, mentre "cosa hai fischiato, str....?" è invece offensiva.
- b) Eseguire gesti offensivi od osceni: mandare "affan..." con il braccio, effettuare il "gesto dell'ombrello", alzare il dito medio della mano verso qualcuno e tutti gli altri gesti similari.

3.4.1.4 AGRESSIONE

Nel concetto di aggressione rientrano lo sputare verso altra persona, il minacciare, il colpire o il tentare di colpire gli arbitri, i compagni, gli avversari e comunque tutte le persone ammesse nell'area di controllo o sugli spalti.

Anche azioni volte a ledere l'integrità fisica di un avversario(ad es., sgambettarlo mentre corre per tentare un recupero nella zona libera opposta) o che potrebbero causare un infortunio(ad es. lanciare un pallone in mezzo al campo per causare l'interruzione dell'azione di gioco in corso) vanno considerate come aggressive.

Tali comportamenti devono essere immediatamente sanzionati con la squalifica. L'aggressione sarà considerata tale, e ugualmente punita, anche quando l'evento non sarà compiuto ma solamente tentato. In questo caso l'arbitro dovrà porre estrema attenzione a non confondere il tentativo d'aggressione con il *desistere di propria spontanea volontà*, atto molto meno grave (sanzionato come condotta maleducata). Per tentativo di aggressione si intende infatti la fattispecie in cui il soggetto non riesce a portare a termine il suo proposito per fattori indipendenti dalla sua volontà (ad esempio altre persone che si frappongono fra lui e il suo obiettivo, o che lo trattengono).

3.5 SCALA DELLE SANZIONI

La recidiva di una condotta scorretta deve essere sanzionata; le conseguenze disciplinari saranno ovviamente diverse in base alla tipologia di recidiva e alla condotta precedentemente commessa.

La scala delle sanzioni per recidiva di condotta scorretta da parte dello stesso partecipante alla gara, dopo una precedente sanzione diretta di penalizzazione o di espulsione, può essere riassunta con la seguente tabella:

PRECEDENTE SANZIONE del partecipante	CONDOTTA SCORRETTA SUCCESSIVA DELLO STESSO PARTECIPANTE	SANZIONE
PENALIZZAZIONE	<i>LCS - squadra che non aveva raggiunto la fase 1 (avv. verbale)</i>	<i>Avvertimento verbale</i>
	<i>LCS - dopo fase 1 alla squadra</i>	<i>Espulsione</i>
	<i>Condotta maleducata</i>	<i>Espulsione</i>
	<i>Condotta offensiva</i>	<i>Espulsione</i>
	<i>Aggressione</i>	<i>Squalifica</i>
ESPULSIONE	<i>LCS - squadra che non aveva raggiunto la fase 1 (avv. verbale)</i>	<i>Avvertimento verbale</i>
	<i>LCS - dopo fase 1 alla squadra</i>	<i>Squalifica</i>
	<i>Qualsiasi condotta scorretta</i>	<i>Squalifica</i>

Qualora un componente di una squadra sia stato sanzionato direttamente con una penalizzazione (o un'espulsione) e commetta una **LCS**, se la squadra non aveva raggiunto la fase 1 (ossia non era ancora stato comunicato alcun avvertimento verbale), il 1° arbitro comunicherà tramite il capitano in gioco l'avvertimento verbale al suddetto componente della squadra.

Tale situazione rappresenta una evidente criticità, la cui gestione deve essere caratterizzata, nel rispetto ovviamente delle Regole di Gioco, da pragmatismo e appropriatezza dell'intervento disciplinare in un'ottica preventiva complessiva, anche in considerazione del provvedimento già comminato. In relazione alle considerazioni precedentemente espresse, la comunicazione dell'avvertimento verbale dopo una penalizzazione, o una espulsione, deve essere limitata ai pochi casi in cui tale scelta rappresenta quella unicamente accettabile.

Se un componente di una squadra è stato sanzionato direttamente con una penalizzazione (o un'espulsione) e successivamente si verifica una LCS da richiedere l'avvertimento ufficiale:

- se l'autore è un componente diverso della squadra rispetto a quello già sanzionato con la penalizzazione o l'espulsione, e la squadra non ha ancora raggiunto il livello di

sanzionabilità (fase 2), verrà comminato l'avvertimento ufficiale (cartellino giallo); in questo caso la squadra raggiunge pertanto il livello di sanzionabilità;

- se l'autore della LCS, invece, è lo stesso già sanzionato con la penalizzazione (o l'espulsione), il 1° arbitro deve considerare il suo comportamento come "condotta maleducata" ed assegnare in progressione, rispettivamente, l'espulsione (o la squalifica); la sanzione non è condivisa dal resto della squadra, che non raggiunge il livello di sanzionabilità.

La recidiva della stessa condotta scorretta da parte dello stesso partecipante alla gara dovrà invece essere sanzionata come riportato nella tabella successiva:

CONDOTTA	RECIDIVITA'	SANZIONE
MALEDUCATA	<i>1° evento di un partecipante</i>	PENALIZZAZIONE
	<i>2° evento di un partecipante</i>	ESPULSIONE
	<i>3° evento di un partecipante</i>	SQUALIFICA
OFFENSIVA	<i>1° evento di un partecipante</i>	ESPULSIONE
	<i>2° evento di un partecipante</i>	SQUALIFICA

3.6 PROCEDURE

3.6.1 AVVERTIMENTO VERBALE

Il 1° arbitro, nel momento in cui decide di comunicare l'avvertimento verbale, in modo indipendente dal fatto che la LCS sia stata commessa da un giocatore in campo o da un componente della squadra in panchina, fischierà, inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e lo informerà che al prossimo ripetersi di un ulteriore LCS, scatterà l'Avvertimento Ufficiale (fase 2 - cartellino giallo).

L'avvertimento verbale dovrà essere comunicato formalmente al capitano in gioco; fermo restando che non è prevista la effettuazione di alcuna segnaletica ufficiale o ufficiosa, risulta comunque necessario che tale comunicazione venga effettuata in modo chiaro, conciso, non soggettivamente interpretabile dal capitano in gioco stesso (e nemmeno dall'arbitro!).

Qualora la LCS avvenga durante un'azione di gioco, la procedura suddetta verrà attuata al termine dell'azione stessa.

3.6.2 AVVERTIMENTO UFFICIALE - PENALIZZAZIONE - ESPULSIONE - SQUALIFICA

Se il componente da sanzionare è uno degli atleti in campo, il 1° arbitro fischierà, lo inviterà ad avvicinarsi al seggiolone e gli mostrerà il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, comunicando anche verbalmente il provvedimento adottato.



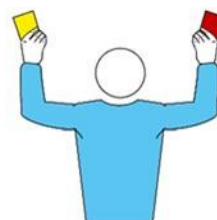
Avvertimento ufficiale



Penalizzazione



Espulsione



Squalifica

Nel caso in cui la sanzione sia invece rivolta ad un componente la squadra in panchina (o in area di riscaldamento), il 1° arbitro fischierà, inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e mostrando il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione lo informerà della sanzione e del suo destinatario; il capitano deve quindi informare il componente della squadra interessato che si deve alzare in piedi e di alzare un braccio in segno di riconoscimento; quando quest'ultimo è in piedi, il 1° arbitro mostrerà nei suoi confronti il/i cartellino/i, affinché la sanzione sia percepita dalle squadre, dal 2° arbitro e dal pubblico. Nel caso in cui tale componente la squadra rifiuti di alzarsi e/o alzare il braccio, il 1° arbitro non deve insistere nella richiesta e mostrerà il/i cartellino/i al suo indirizzo indicandolo e riporterà il fatto sul rapporto di gara.

Il 2° arbitro non ripeterà alcun gesto, ma verificherà che il segnapunti registri correttamente la sanzione sul referto di gara. L'avvertimento ufficiale, la penalizzazione, l'espulsione e la squalifica devono essere registrati nelle rispettive colonne **A - P - E - S** del riquadro "SANZIONI" del referto, riportando il numero dell'atleta (cerchiandolo se non in campo) o la prevista abbreviazione in lettere se trattasi di componente dello staff in panchina; risulta poi necessario completare la registrazione indicando set e punteggio in cui viene comminato il provvedimento disciplinare.

3.6.3 SANZIONI CONTEMPORANEE

Nel ricordare quanto previsto dalle Casistiche 3, 4, 7 e 11 della Regola 21, nel caso in cui il 1° arbitro decida l'assegnazione di **più sanzioni identiche per condotte scorrette avvenute contemporaneamente** (o considerate tra loro contemporanee), dopo aver fischiato e invitato ad avvicinarsi al seggiolone tutti gli atleti interessati (o i relativi capitani in gioco ed aver fatto avvisare i componenti delle squadre non in gioco di alzarsi), mostrerà i cartellini uno dopo l'altro all'indirizzo di ciascuno di essi, in modo tale da rendere evidente che le sanzioni sono contemporanee tra loro. In particolare, in caso di assegnazione di penalizzazioni ad avversari, dopo l'esibizione dei cartellini si limiterà ad indicare la squadra al servizio. Compito del 2° arbitro sarà di controllare la corretta assegnazione di tutti i punti conseguenti ad ogni singola penalizzazione, nonché di verificare, in caso di penalizzazioni ad avversari, che il segnapunti abbia riportato a referto la rotazione per entrambe le squadre e che le stesse la eseguano (se necessario verificando la correttezza delle formazioni).

3.6.4 PIÙ CONDOTTE SCORRETTE DELLO STESSO COMPONENTE DELLA SQUADRA

Nel caso in cui uno **stesso componente di una squadra commetta durante un'azione di gioco due o più condotte scorrette**, una volta terminata o interrotta l'azione (in base alla tipologia di condotta scorretta commessa), il 1° arbitro dopo aver fischiato provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare in sequenza i vari provvedimenti disciplinari previsti in base alla tipologia di condotta scorretta e alla scala delle sanzioni, fermo restando quanto previsto dalla Casistica 26 della Regola 21.

3.6.5 CONDOTTE SCORRETTE DURANTE L'AZIONE DI GIOCO

In caso di **LCS o condotta maleducata** durante l'azione di gioco (in modo indipendente da quale sarà il provvedimento disciplinare adottato) il 1° arbitro non deve interrompere l'azione di gioco; il provvedimento disciplinare sarà comminato al termine dell'azione stessa. Nel caso di penalizzazione le sue conseguenze sul punteggio sono in aggiunta, e temporalmente successive, alla modifica del punteggio determinata dall'azione di gioco completata; nel caso in cui questa determini la fine del set, la variazione del punteggio in seguito alla penalizzazione si avrà nel set successivo.

Se, erroneamente, il 1° arbitro dovesse interrompere l'azione allo scopo di comminare il provvedimento disciplinare previsto, il collega dovrà segnalargli l'errore procedurale; il 1° arbitro, a questo punto, è obbligato a far ripetere immediatamente l'azione interrotta, posponendo l'applicazione della sanzione al termine dell'azione ripetuta (qualunque ne sia l'esito).

Nel caso di **condotta offensiva o aggressione** (o tentata aggressione) **durante l'azione di gioco**, il 1° arbitro interromperà l'azione di gioco stessa, che dovrà essere ripetuta, e comminerà l'appropriato provvedimento disciplinare. Nel caso in cui **il 1° arbitro, erroneamente, lasci terminare l'azione**, oppure tali condotte scorrette siano percepite dal

solo 2°arbitro, questi, non potendo interrompere l'azione, attenderà il termine dell'azione stessa ~~(il cui esito rimane comunque valido)~~ e quindi informerà il collega per l'adozione del provvedimento disciplinare previsto.

L'esito dell'azione dovrà quindi essere annullato e l'azione dovrà essere ripetuta dopo l'applicazione delle eventuali conseguenze della sanzione disciplinare comminata.

3.6.6 COMPORTAMENTO DEL COMPONENTE DELLA SQUADRA ESPULSO O SQUALIFICATO

3.6.6.1 COMPORTAMENTO DEL COMPONENTE DELLA SQUADRA ESPULSO O SQUALIFICATO

Si richiama quanto previsto dal documento "Normative Sport in Regola" e dalle Norme Generali Campionati.

3.6.6.2 SQUALIFICA A COMPONENTE DELLA SQUADRA PRECEDENTEMENTE ESPULSO E CHE NON SI TROVI ALL'INTERNO DELL'AREA DI CONTROLLO O CHE LA STIA ABBANDONANDO

Ribadendo quanto previsto nel paragrafo precedente, nel momento in cui il 1° arbitro assume tale decisione, notificherà il provvedimento al capitano in gioco e gli mostrerà i cartellini, indicando quindi, se trattasi di atleta, il numero di maglia dello stesso; il 2° arbitro verificherà la registrazione del provvedimento con il punteggio al momento della decisione. Il capitano in gioco dovrà garantire la comunicazione del provvedimento al componente della squadra squalificato, affinché al termine del set in corso non rientri nell'area di controllo (e non si posizioni in una zona dell'impianto da cui possa avere contatto visivo con il campo di gioco).

Nel caso la persona espulsa si stia dirigendo fuori dall'area di controllo commettendo una condotta scorretta da sanzionare con la squalifica, il 1° arbitro inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e, mostrandogli i cartellini, lo informerà della sanzione, che sarà contestualmente fatta registrare a referto dal 2° arbitro.

Nel caso in cui il componente della squadra espulso o squalificato non abbandoni l'area di controllo (fermo restando ovviamente quanto previsto dalla Regola 21 relativamente alla scala delle sanzioni per il componente espulso che commetta ulteriori condotte scorrette o una lieve condotta scorretta), il 1° arbitro non riprenderà il gioco fino al suo allontanamento; qualora questo non avvenga in tempi rapidi, il 1° arbitro applicherà quanto previsto dalla Regola 16 (Ritardi di Gioco), comminando prima un ritardo di gioco, poi un ulteriore ritardo di gioco ed infine considerando la squadra rinunciataria. I due ritardi di gioco di cui sopra, nel caso, dovranno essere comminati indipendentemente dal numero di sanzioni per ritardo che la stessa squadra dovesse aver ricevuto in precedenza.

3.6.7 CONDOTTE SCORRETTE PRIMA DELL'INCONTRO

La giurisdizione temporale degli arbitri sui partecipanti alla gara decorre dal momento in cui gli ufficiali di gara entrano nella struttura, ovvero sono al cospetto dei partecipanti stessi, fino all'uscita dall'impianto di gioco. Se la condotta scorretta è commessa da un

tesserato di una delle due società interessate all'incontro prima di entrare nella struttura o prima del riconoscimento e questi non è incluso nell'elenco dei partecipanti alla gara, il 1° arbitro si limiterà ad annotare il comportamento sul rapporto di gara.

Se il tesserato è componente della squadra, **al momento del riconoscimento** il 1° arbitro deve comunicare al capitano della squadra e alla persona sanzionata il provvedimento adottato; **durante il sorteggio** informerà del fatto anche il capitano della squadra avversaria. Successivamente, **prima di autorizzare il servizio iniziale** della gara, mostrerà il/i cartellino/i appropriato/i all'atleta in campo, o al capitano in gioco se trattasi di atleta o persona in panchina o in caso di espulsione o squalifica. Il componente della squadra espulso potrà comunque partecipare al protocollo di gara (tranne per il sorteggio nel caso del capitano espulso come previsto dalla Casistica n° 10 della Regola 21), ma dovrà allontanarsi all'inizio dell'incontro; il componente della squadra squalificato invece non potrà partecipare allo stesso.

3.6.8 CONDOTTE SCORRETTE NELL'INTERVALLO TRA I SET

Nel caso in cui il 1° arbitro debba comminare un **avvertimento ufficiale o una penalizzazione** per una condotta scorretta commessa nell'intervallo tra due set, all'inizio del set successivo, fischiando, inviterà il giocatore stesso, se in campo, ad avvicinarsi al seggiolone e gli mostrerà il cartellino corrispondente alla sanzione, comunicando anche verbalmente il provvedimento adottato. Nel caso il provvedimento di cui sopra sia indirizzato ad un componente della squadra in panchina, all'inizio del set successivo il 1° arbitro, sempre fischiando, inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e, mostrando il cartellino corrispondente alla sanzione, lo informerà del provvedimento e del suo destinatario; il capitano deve quindi informare il componente della squadra interessato, che si deve alzare in piedi e alzare un braccio in segno di riconoscimento; quando quest'ultimo è in piedi, il 1° arbitro mostrerà nei suoi confronti il/i cartellino/i, affinché la sanzione sia percepita dalle squadre, dal 2° arbitro e dal pubblico.

Nel caso la condotta scorretta commessa nell'intervallo tra i set debba essere sanzionata con l'**espulsione o squalifica**, il 1° arbitro, fischiando, inviterà immediatamente il capitano della squadra ad avvicinarsi al seggiolone e gli comunicherà il provvedimento disciplinare (perché possa a sua volta riferirlo all'allenatore); tale provvedimento sarà poi formalmente ufficializzato mostrando i cartellini previsti al capitano in gioco all'inizio del set successivo.

Il componente della squadra espulso o squalificato dovrà allontanarsi dall'area di controllo, recandosi in una zona dell'impianto da cui non possa avere contatto visivo con il campo di gioco, al momento della comunicazione del provvedimento al capitano della squadra.

Nel caso di lieve condotta scorretta da cui scaturisca un avvertimento verbale (fase 1), la comunicazione al capitano in gioco dovrà avvenire all'inizio del set successivo.

Nel caso in cui la condotta scorretta determini una penalizzazione da applicarsi all'inizio del set decisivo (3° o 5° set), il 1° arbitro, prima di effettuare il sorteggio, avvertirà

entrambi i capitani; il provvedimento sarà poi formalizzato all'inizio del set successivo con le modalità precedentemente descritte.

In tutti i casi il provvedimento adottato sarà registrato sul punteggio di 0-0 del set successivo.

3.6.9 CONDOTTE SCORRETTE DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

Il provvedimento disciplinare relativo ad una condotta scorretta commessa durante un tempo di riposo, tranne in particolari situazioni correlate ad una aggressione, verrà comminato, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, al rientro delle squadre in campo.

3.6.10 CONDOTTE SCORRETTE DURANTE IL CAMBIO DEI CAMPI DEL SET DECISIVO

Il provvedimento disciplinare relativo ad una condotta scorretta commessa durante il cambio dei campi del set decisivo, tranne in particolari situazioni correlate ad una aggressione, verrà comminato, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, al rientro delle squadre in campo.

3.6.11 CONDOTTE SCORRETTE AL TERMINE DELL'INCONTRO

Se la condotta scorretta è commessa dopo l'ultimo punto dell'incontro (o durante l'ultima azione dell'incontro il cui esito determina appunto la fine dello stesso), in modo indipendente dall'effettuazione del fischio e segnale di termine della gara, il 1° arbitro non comminerà e quindi non comunicherà alcuna sanzione né all'interessato né al capitano, ma si limiterà a memorizzare la condotta scorretta riportandola sul rapporto di gara.

Con riferimento specifico al saluto agli arbitri a fine gara da parte dei componenti delle squadre, si ricorda che l'unico riferimento regolamentare a tale consuetudine è presente nella Regola 5.1.3 (*"Al termine della gara, il capitano della squadra ringrazia gli arbitri"*). In nessuna normativa è riportato che tutti i giocatori debbano salutare gli arbitri a fine gara (sebbene la Regola 20.2, preveda che i partecipanti alla gara debbano comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del *fair play*). Diversa è la situazione nel caso uno o più giocatori a fine gara ostentino un atteggiamento protestatario o offendano con gesti o parole gli arbitri stessi; tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara.

3.6.12 ESPULSIONE E RIDESIGNAZIONE DI UN LIBERO ESPULSO

Il giocatore Libero espulso e oggetto di ridesignazione, nel set successivo a quello del provvedimento non potrà tornare nell'area di controllo, ma potrà sostare in zone dell'impianto da cui abbia contatto visivo con il campo

AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

Nel richiamare quanto previsto dalla Regola 5.1.2 "Quando la palla è fuorigioco, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con gli arbitri", nonché dalla Regola 21 "Condotta scorretta e sue sanzioni" e dal Capitolo 3 "Amministrazione della disciplina" del documento *Suggerimenti per l'arbitraggio 20-21*", si evidenzia come ogni azione contraria a quanto previsto, soprattutto se indirizzata nei confronti degli Ufficiali di

Gara, ed in particolare del 2° arbitro sarà oggetto di rigorosa applicazione dei provvedimenti disciplinari previsti

Appendice 2 - ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA

Ogni squadra deve presentare l'elenco partecipanti alla gara che deve essere compilato in ogni sua parte in modo chiaro, esatto e possibilmente in stampatello; altresì deve essere firmato dal capitano della squadra perchè abbia validità. Si precisa che il capitano della squadra viene identificato nell'elenco giocatori cerchiando il numero di maglia (da regolamento non esiste la figura del vice-capitano). Nell'elenco giocatori devono esserci iscritti tutti i partecipanti alla gara pena l'esclusione dalla gara.

Uno o più partecipanti alla gara, iscritti, possono essere assenti al momento dell'inizio della gara, e possono prendervi parte anche dopo se e solo se sono presenti nell'elenco giocatori.

Pertanto solo chi è iscritto nell'elenco giocatori ed in regola per quello che riguarda l'accertamento dell'identità e le procedure di tesseramento può prendere parte alla gara e, quindi sedersi in panchina e/o entrare in campo a giocare.

I componenti "non-giocatori" che possono sedersi in panchina sono **ESCLUSIVAMENTE 5**: allenatore; assistente-allenatore, dirigente, fisioterapista, medico sportivo.

Inoltre devono essere riportate le indicazioni riguardo l'autocertificazione dell'addetto al Defibrillatore.

Ove il regolamento della manifestazione lo preveda è possibile, in aggiunta, anche iscrivere nell'elenco dei partecipanti alla gara della squadra ospitante l'addetto all'arbitro e il segnapunti di società.

Appendice 3 - PROTOCOLLO UFFICIALE D'INIZIO GARA

L'arbitro deve entrare in palestra **almeno 45 minuti** prima dell'orario ufficiale d'inizio gara se non diversamente specificato dal Regolamento della manifestazione; deve indossare la divisa ufficiale Csi ed avere con se fischietto e cartellini.

Una volta entrato,

a) chiedere i documenti ufficiali alle squadre: elenco giocatori, compilato chiaramente in ogni sua parte, debitamente firmato dal capitano; tessere ufficiali Csi /o liste certificate; e i documenti di riconoscimento. Una volta consegnata la documentazione, controlla se sia completa e in regola; in particolare controlla che ci siano tutte le tessere Csi e tutti i documenti di identità (se necessari), e che tra tali documenti di gara e l'elenco giocatori esista una precisa corrispondenza. Tale controllo di norma deve avvenire nei pressi del campo da gioco e non nello spogliatoio o in un luogo non visibile.

Si ricorda che le società dovrebbero consegnare il tutto **almeno 30 minuti** prima dell'ora di inizio gara. Nel caso la\ squadra\ consegnino in ritardo i documenti di gara, l'arbitro controlla tutto con calma facendo slittare il protocollo ufficiale, riportando poi sul rapporto di gara gli eventuali minuti di ritardo.

- b) deve accertare che ci sia un segnapunti idoneo e regolarmente tesserato sul posto
- c) esegue un primo controllo al campo da gioco, verificandone la regolarità.
- d) a questo punto con l'elenco giocatori ed eventualmente i documenti di identità si appresta ad effettuare la procedura del "riconoscimento" delle squadre: si porta nella zona delle panchine della **squadra di casa e poi presso quella ospite** (in successione), richiama l'intera squadra con un gesto e consultando l'elenco giocatori e i documenti d'identità chiama per cognome ogni componente della squadra, il quale risponderà con il nome e il numero di maglia; man mano che si fa l'appello, l'arbitro deve controllare sia l'identità del partecipante tramite il documento (tessera con foto, patente, carta d'identità etc...), sia la corrispondenza del numero di maglia con il componente della squadra tramite l'elenco giocatori.
- Come già detto una volta eseguito il "riconoscimento" con una squadra ci si sposta nel campo avverso e si ripete la procedura.
- La procedura del "riconoscimento" deve essere effettuata nel campo di gara e non nello spogliatoio.
- e) si controlla che il segnapunti abbia cominciato a compilare il referto riportando già tutti partecipanti. Il segnapunti deve iniziare la compilazione del referto nel campo di gara presso il tavolo a lui riservato e non negli spogliatoi.
- f) a questo punto inizia il vero proprio "protocollo d'inizio gara".

Il protocollo che segue è stilato nel caso l'arbitro sia solo cioè non sia presente il 2° arbitro. Nel caso fosse presente il 2° arbitro, il primo arbitro, durante la gara, non scenderà mai dal seggiolone (se non per effettuare il sorteggio per il 5° set) ma sarà il 2° a controllare tutte le formazioni d'inizio set compresa quella del 1° set.

Premessa

Fermo restando che gli arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del Protocollo per non avere sorprese a ridosso dell'inizio della gara.

Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche alla rete avvenute nel frattempo.

PROTOCOLLO D'INIZIO GARA

PRIMA DELLA GARA

17 Min. prima dell'inizio: CONTROLLO RETE

L'arbitro controlla l'altezza (mediante l'asta) e la tensione della rete, l'esatta posizione delle bande laterali, la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete, è la seguente:

1. la prima misurazione al centro, per verificare che in quel punto l'altezza sia esattamente quella prevista dalla normativa specifica;

2. la seconda misurazione in corrispondenza della banda laterale, lato 1° arbitro, per verificare che l'altezza non sia superiore di 2 cm. rispetto a quella centrale;
3. la terza misurazione in corrispondenza della banda laterale dal lato del 2° arbitro, per verificare che l'altezza in quel punto sia la stessa di quella del lato opposto.

Con questo disciplinato sistema, gli arbitri si muovono nei pressi della rete, prima verso la postazione del 1° arbitro e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del segnapunti.

Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche alla rete avvenute nel frattempo.

NOTA. Per procedere a tale adempimento, il 1° arbitro con gesti delle braccia e con il fischio, invita i giocatori eventualmente in riscaldamento a lasciare libere le zone d'attacco ed a non effettuare colpi di servizio.

16 Min. prima dell'inizio della gara: **SORTEGGIO**

I capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli arbitri e non necessariamente in divisa ufficiale) devono portarsi vicino al tavolo del segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.

L'arbitro effettua con l'ausilio di una moneta, il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione, o del campo.

In questa occasione i capitani devono manifestare l'eventuale decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato); diversamente, il riscaldamento ufficiale si svolgerà in modo congiunto.

Nel caso le squadre effettuino il riscaldamento ufficiale nei campi opposti rispetto a quelli in cui si trovano al momento del sorteggio, dovranno immediatamente cambiare campo senza alcuna formalità da parte degli Arbitri.

A sorteggio avvenuto i capitani e gli allenatori(se presenti), appongono la loro firma sul referto di gara, nell'apposito spazio sotto l'elenco dei partecipanti alla gara della propria squadra

15 Min. prima dell'inizio della gara: **INIZIO RISCALDAMENTO UFFICIALE**

Il 1° arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente.

Se la decisione è stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra tenuta a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. In tal caso l'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera.

Il 1° Arbitro fischierà per entrambe l'inizio e la fine dei rispettivi 5'.

E' buona norma di cortesia segnalare alle squadre quando mancano 2 minuti dalla fine del riscaldamento ufficiale senza fischiare ma indicando tale evenienza "con due dita delle mano". Tale segnalazione non è indispensabile o obbligatoria, è solo di cortesia (ma si invita tutti gli arbitri ad effettuarla) e, quindi, se non eseguita non implica nessuna conseguenza. A due minuti dalla fine le squadre non sono assolutamente obbligate (né una e né l'altra) ad andare a fondo campo per provare il servizio (come di solito è prassi fare), e l'arbitro in nessun senso può intervenire a proposito.

Durante tale fase l'Arbitro ricontrolla i palloni di gara, le panchine, il referto di gara.

SQUADRE: Al riscaldamento ufficiale possono partecipare solamente gli iscritti nell'elenco dei partecipanti alla gara.

È ammissibile che un componente di una squadra si posizioni nella zona libera avversaria in prossimità di un palo di sostegno della rete, per garantire il recupero di eventuali palloni che potessero determinare una situazione di pericolo per gli atleti impegnati nel riscaldamento.

12 Min. prima dell'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI** (anche in caso di riscaldamento separato)

L'arbitro deve ricevere dall'Allenatore di ciascuna squadra il tagliando della formazione iniziale debitamente firmato e riportante i numeri di maglia dei/le giocatori/trici, nell'ordine in cui intende disporli/e in campo. La squadra che effettuerà il primo servizio, come avverrà peraltro in tutti i set, deve presentare per prima il tagliando della formazione iniziale. Ottenuti i tagliandi, l'Arbitro li consegna contemporaneamente al segnapunti per la trascrizione sul referto.

Si precisa che una volta che il tagliando di formazione è stata consegnata all'arbitro non può essere variata; l'arbitro può permetterne la variazione solo se nel tagliando c'è un numero inesistente o nei casi previsti per la Categoria Mista. Le formazioni iniziali sono segrete fino l'entrata in campo dei giocatori.

NOTA: Nel caso si infortuni un giocatore titolare, cioè segnato nella formazione iniziale, durante il riscaldamento che si sta effettuando, tale giocatore può e deve essere sostituito solo allo 0-0 del 1° set, e quindi il tagliando di formazione iniziale non deve essere cambiato per nessuna ragione.

5 Min. prima dell'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE**

L'arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento delle squadre.

Le squadre: gli/le atleti/e devono lasciare immediatamente l'area di gioco recandosi presso la propria panchina. In caso di cambio maglia o divisa tale operazione deve avvenire negli appositi spazi fuori dell'area di gioco.

Alla presentazione, tutti/e gli/le atleti/e devono indossare la divisa ufficiale.

4 Min. prima dell'inizio della gara: **PRESENTAZIONE**

L'arbitro: si dispone sulla linea laterale, lato panchine vicino alla rete dal lato della squadra A attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed insieme ad

esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo del Segnapunti o all'unica tribuna.

Le squadre: i/le giocatori/trici, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente all'arbitro secondo quanto risultato dal sorteggio con il Capitano di ciascuna squadra vicino all'Arbitro con L1 accanto e di seguito con L2 ultimo della fila.

N.B.: Se il campo dispone di una sola tribuna di fronte al tavolo del segnapunti, la presentazione deve avvenire con gli atleti rivolti verso tale unica tribuna. Se il campo dispone di due tribune, una dietro e una di fronte al tavolo del segnapunti, la presentazione deve avvenire con gli atleti rivolti verso il segnapunti.

3 Min. prima dell'inizio della gara: INTRODUZIONE

L'arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso il Segnapunti nel caso di unica tribuna dietro alla postazione del 1° Arbitro), invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le rispettive panchine. L'Arbitro ritorna nei pressi del tavolo del Segnapunti (o vi resta).

1 Min. prima dell'inizio della gara: INGRESSO IN CAMPO

L'arbitro fischia e con un ampio gesto delle braccia autorizza le due squadre da entrare sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine. I/le sei giocatori/trici della formazione iniziale di ogni squadra entrano senza ulteriori formalità sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

Tale procedura si applica anche per l'ingresso in campo nei set successivi (2°-3°-4°-5°). L'arbitro, , controlla velocemente che le formazioni in campo iniziando dalla squadra in servizio, corrispondano con quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando, se richiesto, l'ingresso del Libero (indifferentemente L1 o L2).. Qualora l'arbitro rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando ma è consentito effettuare la\ sostituzione\ prima dell'inizio del servizio iniziale.

Ultimata questa operazione, consegna il pallone di gara al/la giocatore/trice al servizio, sale sul seggiolone

INIZIO DELLA GARA

Esattamente all'orario previsto, dopo che il Segnapunti ha segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, l'Arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara.

Nel caso in cui la gara inizi, per qualsiasi ragione, in ritardo, il Segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara, riportando la ragione di tale ritardo nello spazio "Osservazioni".

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET:

SQUADRE: al termine di ogni set, (escluso il 4°) gli/le atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla rispettiva linea di fondo campo. Al fischio ed al susseguente segnale (gesto n° 3) dell'Arbitro, che indica il cambio dei campi, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo la propria linea laterale di destra, fino al palo di sostegno della rete e, dopo averlo superato esternamente, si dirigono verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si portano contemporaneamente verso quella opposta. Su richiesta del Capitano al 1° Arbitro, anche l'intera squadra può abbandonare l'area di controllo nell'intervallo tra i set, senza causare però ritardo alla ripresa del gioco.

SEGNAPUNTI: Nel momento in cui l'Arbitro fischia il termine dell'ultima azione di gioco del set, deve registrare l'orario di fine set sul referto di gara. Gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti, durante i quali le squadre devono stazionare fuori dal terreno di gioco ed eventualmente riscaldarsi con o senza pallone nella zona libera. I 3 minuti decorrono a partire dal fischio di termine dell'ultima azione di gioco del set fino al fischio dell'Arbitro che autorizza il primo servizio del set successivo. In questo intervallo, l'Arbitro, una volta sceso dal seggiolone, si fa consegnare dai due allenatori il tagliando iniziale delle due squadre e lo consegna al segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.

PALLONE: al termine di ogni set (escluso il 4°) il pallone di gara deve essere posto all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo. Alla fine del 4° set (in presenza del 5°) il pallone di gara deve essere consegnato all'Arbitro.

2 Min. e 30 Sec. INGRESSO IN CAMPO.

L'Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua il previsto gesto ufficiale.

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sui tagliandi della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

ARBITRO: verifica velocemente, iniziando dalla squadra al servizio, che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali e, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero. . Qualora non rilevi irregolarità risale sul seggiolone

PALLONE: l'atleta al servizio recupera la palla nella sua zona di servizio o nelle sue immediate vicinanze

3 Min. dopo la fine del set: INIZIO DEL SET SUCCESSIVO.

SET DECISIVO (5° o 3° nel caso di gare al meglio di 2 set su 3)

SQUADRE: Al termine del 4° set (o del 2°), i giocatori i/le sei atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo campo e al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, dell'Arbitro, si recano presso la panchina senza cambiare campo.

L'eventuale cambio di campo avverrà dopo il sorteggio direttamente dalle panchine.

CAPITANI: Si portano presso il tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRO: Una volta sceso dal seggiolone, si porta presso il tavolo del segnapunti per il sorteggio.

2 Min. e 30 Sec. dopo la fine del 4° (o 2°) set: INGRESSO IN CAMPO

L'Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua il previsto gesto ufficiale
Le operazioni si svolgono come per gli altri set.

8° (o 13°) punto del set decisivo: CAMBIO DI CAMPO

Al raggiungimento dell'8°(o 13°) punto da parte di una squadra, l'Arbitro decreta con un fischio e mimica del n.8 con le dita, la fine momentanea del gioco, invita con un ampio gesto delle braccia i/le giocatori/trici delle due squadre a posizionarsi sulla linea di fondo per il cambio di campo che sarà autorizzato dall'arbitro con il gesto n.3 come per il cambio di campo tra i set: quindi i/le sei atleti/e in campo, dopo essersi posizionate sulle rispettive linee di fondo, al fischio e al segnale dell'arbitro si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete. Gli altri componenti si portano sulla panchina occupata dagli avversari fino a quel momento.

Prima della ripresa del gioco si fanno controllare dal segnapunti le formazioni in campo. Si precisa che durante il cambio campo le squadre non possono fermarsi presso le panchine a bere o a parlare con il proprio allenatore (devono chiedere tempo per fare ciò).

AL TERMINE DELLA GARA

La gara termina nel momento in cui uno degli Arbitri fischia per sanzionare la fine dell'ultima azione. In tale momento il Segnapunti deve trascrivere sul referto l'orario di fine gara, orario da cui decorre il tempo dei 15' previsti per la conferma di eventuali istanze preannunciate durante la gara stessa.

ARBITRO: Dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, l'Arbitro, autonomamente o su comunicazione del Segnapunti, fischia, esegue il gesto ufficiale di fine della gara ed invita, con un ampio gesto delle braccia, gli/le atleti/e delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo campo.

Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti.

SQUADRE: Alla fine della gara tutti i giocatori di ogni squadra si schierano sulle rispettive linee di fondo. Al fischio dell'Arbitro si portano nelle vicinanze della rete per scambiarsi i saluti di rito e quindi escono dal terreno di gioco. Si precisa che il saluto finale di tutti i componenti della squadra all'Arbitro e agli avversari è obbligatorio, le persone in difetto sono da segnalare nel rapporto di gara

ARBITRO: L'Arbitro scende dal seggiolone e si porta sulla linea laterale nei pressi del seggiolone e dopo i saluti, si reca presso il tavolo del Segnapunti per controllare il referto di gara assieme al segnapunti e, quindi, porvi le firme (Arbitro e Segnapunti).

TEMPI DI RIPOSO

SQUADRE: durante i tempi di riposo [...] i/le giocatori/trici con gli Allenatori devono posizionarsi vicino alla propria panchina (per permettere una corretta asciugatura del terreno da parte degli addetti). Se ciò non avviene, l'Arbitro deve intervenire per far rispettare tale indicazione.

Al termine delle operazioni di asciugatura non è più necessario che venga rispettata tale vicinanza alla panchina e gli atleti possono avvicinarsi alla linea laterale.

ARBITRO: è compito dell'Arbitro fischiare l'inizio ed il termine dei tempi di riposo richiesti dagli Allenatori nel rispetto della durata prevista dalle Regole di Gioco, effettuando la prevista segnaletica ufficiale

SOSTITUZIONI

A palla fuori gioco, l'ingresso del/i giocatore/i nella zona di sostituzione concretizza la "richiesta".

Nel caso una squadra intenda effettuare più sostituzioni contemporaneamente, tutti gli atleti subentranti devono entrare insieme nella zona di sostituzione, o comunque a brevissima distanza di tempo l'uno dall'altro, dopodiché uno si porterà sulla linea laterale, mentre gli altri attenderanno il proprio turno sul prolungamento della linea d'attacco, in modo tale da lasciare libera la visuale del Segnapunti sui giocatori coinvolti nella prima sostituzione.

Quando quest'ultimo avrà segnalato di aver terminato la trascrizione della prima sostituzione, l'Arbitro autorizzerà il secondo giocatore ad avvicinarsi alla linea laterale, e così via per ciascuna delle sostituzioni richieste (se più di due).

NOTE

- Il pallone di gioco deve essere posizionato nella zona di servizio negli intervalli tra i set.

CASISTICA all'Appendice 3

1. Poiché solo al momento della presentazione si richiede che i giocatori devono essere in tenuta di gioco, se ne deduce che il riscaldamento ufficiale può essere effettuato con una divisa qualunque?

La tenuta ufficiale di gara dei giocatori viene richiesta solo al momento della presentazione. Pertanto il riscaldamento ufficiale può essere effettuato con la tenuta diversa da quella ufficiale.

2. In particolare il capitano al momento del sorteggio deve indossare la divisa ufficiale di gioco?

No, non è obbligato.

3. Al momento del riconoscimento tutti i giocatori devono indossare la divisa ufficiale di gioco?

No, non sono obbligati. Devono però mostrare, anche tenendole in mano, la maglia di gioco affinché l'arbitro controlli la corrispondenza del numero con i nominativi dell'elenco giocatori.

4. A livello locale è possibile iniziare il protocollo inizio gara a 13 minuti, riducendo il tempo di riscaldamento a 6 minuti?

Si, a livello di Comitato, per ragioni di disponibilità delle strutture e/o per ragioni di organizzazione, si può ridurre il tempo di riscaldamento totale a 6 minuti. Tale deroga deve essere segnalata nel regolamento della manifestazione e pubblicata nel primo comunicato ufficiale di indizione della manifestazione.

Appendice 4. IL DOPPIO LIBERO norme chiarificatrici

Vengono date le seguenti indicazioni chiarificatrici in merito all'utilizzo del "SECONDO LIBERO":

- 1.** come base occorre stabilire che i due "LIBERO" vanno considerati come un'unica entità, la quale deve rispondere alle relative Regole di Gioco (Regola 19);
- 2.** le squadre che intendono giocare senza LIBERO o con un solo LIBERO possono iscrivere a referto fino ad un massimo di dodici atleti/e;
- 3.** le squadre che intendono usufruire del "secondo libero" possono iscrivere a referto fino ad un massimo di tredici atleti/e di cui 2 con la funzione di "LIBERO" (indicati rispettivamente L1 ed L2);
- 4.** durante il gioco, considerato che i due "LIBERO" non potranno mai essere in campo contemporaneamente, ci deve essere sempre almeno una azione di gioco fra due rimpiazzi riguardanti i due "LIBERO" con gli altri atleti/e o tra di loro;
- 5.** durante il gioco, nel momento in cui uno dei due "LIBERO" esce dal campo perché rientra l'atleta titolare, lo stesso "LIBERO" ed anche "l'altro LIBERO" possono rientrare in gioco solo dopo che è stata giocata almeno un'azione;
- 6.** gli Arbitri, sono tenuti, prima della gara, a controllare per ciascuna società:
 - l'elenco degli atleti per la gara, ricordando che ogni squadra potrà iscrivere a referto:
 - **fino ad un massimo di 12 atleti/e senza alcun LIBERO;**
 - **fino ad un massimo di 11 atleti/e + un "LIBERO";**
 - **fino ad un massimo di 11 atleti/e + due "LIBERO";**
 - **fino ad un massimo di 12 atleti/e + un "LIBERO";**
 - **fino ad un massimo di 12 atleti/e + due "LIBERO".**
 - **Per Under 12 (6x6) e Under 13 fino ad un massimo di 14 atleti senza Libero**

* che indichino distintamente nell'elenco degli atleti per la gara il 1° ed il 2° LIBERO, riportando accanto al cognome, nome e numero di maglia, rispettivamente le indicazioni L1 e L2;

**che i 2 "libero" indossino una divisa contrastante con quella degli altri compagni; è data facoltà alle società differenziare anche la divisa del 2° libero da quella del 1° libero.

Il segnapunti dovrà riportare sul referto il "1° libero" nella riga dell'elenco riservata al LIBERO (riportando accanto L1), ed il "2° libero" nella 12ª riga dell'elenco della squadra (riportando accanto L2).

Nel caso si utilizzi il nuovo referto di gara, nel quale nel box SQUADRE in basso a sinistra ci sono due righe nello spazio riservato LIBERO ("L"), sulla prima riga si riporta L1, sulla seconda L2.

Il segnapunti dovrà riportare sugli appositi spazi del referto, ingressi ed uscite dei "libero" utilizzando la seguente procedura (supponiamo che a referto

SQUADRE			
N°	Nome Giocatore	N°	Nome Giocatore
LIBERO "L"			
	1° LIBERO L1		
	2° LIBERO L2		
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA			
		A	
		VA	
		FT	
		M	
		D	
FIRME			
Capitano		Capitano	
Allenatore		Allenatore	

1° LIBERO L1

2° LIBERO L2

L1 sia l'atleta n. 3 e che L2 sia l'atleta n. 9):

MODALITÀ DI COMPILAZIONE DEL REFERTO

1. all'ingresso in campo di L1 (o L2) al posto dell'atleta n. 10, nella prima casellina vuota riservata ai rimpiazzi per il libero, partendo dalla sinistra, trascriverà: "10-3" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3);

2. al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
3. nel caso in campo ci sia ancora L1 al posto dell'atleta n. 10 (caso 1) ed entra L2 al posto di L1, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "- 9", per ottenere "10 - 3 - 9" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3, il quale a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 9);
4. supponendo di essere nel caso 3, al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L2 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
5. supponendo di essere nel caso 3, rientra L1 al posto di L2, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "- 3", per ottenere "10 - 3 - 9 - 3" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3, a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 9, a sua volta rimpiazzato nuovamente dal libero n. 3);
6. supponendo di essere nel caso 5, al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero).

Riassumiamo la procedura nel modo seguente:

- **ad ogni ingresso in campo di uno dei "LIBERO":**

- se avviene al posto di un atleta, il rimpiazzo viene registrato in una nuova casellina;
- se avviene al posto dell'altro LIBERO, il rimpiazzo viene aggiunto accanto al precedente.

- **al rientro in campo del giocatore titolare:**

- il rimpiazzo viene registrato barrando insieme tutti gli scambi registrati dalla sua uscita.

Esempi di registrazione:

F o r m a z i o n i	Ordine di servizio		S E T	INIZIO :		SQ.		A		S		PUNTI		LIBERO			
	Giocatori titolari N°							R						A			
Sostituzioni	Riserve N°		1	:	:	:	:	:	:	:	:	1	13	25	37	A	
	Punteggio			:	:	:	:	:	:	:	:	:	2	14	26		38
												3	15	27	39		
												4	16	28	40		10-3
												5	17	29	41		10-3
												6	18	30	42		10-3-9
												7	19	31	43		10-3-9
												8	20	32	44		10-3-9-3
												9	21	33	45		10-3-9-3
												10	22	34	46		10-3-9-3
												11	23	35	47		10-3-9-3
												12	24	36	48		
Tumi di Servizio		1° 5°		1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5		
		2° 6°		2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	»T»	
		3° 7°		3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	:	
		4° 8°		4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	:	

Non sono previste modifiche del referto di gara perché i rimpiazzi dei "libero" possono essere contenuti nelle caselle già predisposte sul referto per ciascun set, al quale, in ogni caso, si può aggiungere il "Modulo aggiuntivo del libero".