



Centro Sportivo Italiano
Direzione Tecnica Nazionale

REGOLE DI GIOCO DELLA PALLAVOLO

Regolamento Tecnico Pallavolo
Figure
Le “Appendici CSI”
Manuale per compilazione del referto gara

INTRODUZIONE

Questa edizione delle **regole di gioco**, stilata nel mese di **ottobre 2008**, abroga tutte quelle precedenti.

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.

Il manuale di compilazione del Referto di gara detta le modalità con cui deve essere stilato il referto di gara.

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

Per quanto riguarda i reclami/ricorsi si deve fare riferimento al **Regolamento di Giustizia Sportiva CSI**.

Si fa presente che questa edizione delle Regole del Gioco e le “Norme per l’attività sportiva del CSI” rappresentano 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.

Si ringrazia il Centro di Qualificazione Nazionale – Settore Tecnico Arbitri ed Osservatori FIPAV per il permesso di utilizzo delle figure presenti in questo regolamento.

ABBREVIAZIONI

NORME PER L’ATTIVITA’ SPORTIVA DEL CSI = Norme A.S.

VARIAZIONI

Tutte le parti **evidenziate**, rappresentano le variazioni e/o le aggiunte effettuate rispetto alla precedente stesura CSI [ottobre 2006].

INDICE

INTRODUZIONE

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

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

Regola 3: PALLONI

- 3.1 CARATTERISTICHE
- 3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI
- 3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

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

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

- 5.1 CAPITANO
- 5.2 ALLENATORE
- 5.3 VICE ALLENATORE

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



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

**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"

Regola 9: TOCCO DI PALLA

- 9.1 TOCCHI DI SQUADRA
- 9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO
- 9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

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

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

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 DI SERVIZIO
- 12.7 FALLI DOPO IL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

Regola 13: ATTACCO

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

Regola 14: MURO

- 14.1 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

CAPITOLO QUINTO INTERRUZIONI 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 LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI
- 15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE
- 15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE E SQUALIFICA
- 15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE
- 15.10 RICHIESTE IMPROPRIE

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

- 16.1 TIPI DI RITARDO
- 16.2 SANZIONI PER I RITARDI

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

- 17.1 INFORTUNIO
- 17.2 INTERFERENZE ESTERNE
- 17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

- 18.1 INTERVALLI
- 18.2 CAMBIO DI CAMPI

CAPITOLO SESTO IL GIOCATORE “LIBERO”

Regola 19: IL GIOCATORE “LIBERO”

- 19.1 DESIGNAZIONE DEL “LIBERO”
- 19.2 EQUIPAGGIAMENTO
- 19.3 AZIONI PERMESSE AL “LIBERO”

CAPITOLO SETTIMO COMPORTEMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTEMENTO

- 20.1 CONDOTTA SPORTIVA
- 20.2 FAIR - PLAY

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



**SEZIONE II
GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI**

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

- 22.1 COMPOSIZIONE
- 22.2 PROCEDURE

Regola 23: PRIMO ARBITRO

- 23.1 POSIZIONE
- 23.2 AUTORITÀ
- 23.3 RESPONSABILITÀ

Regola 24: SECONDO ARBITRO

- 24.1 POSIZIONE
- 24.2 AUTORITÀ
- 24.3 RESPONSABILITÀ

Regola 25: SEGNAPUNTI

- 25.1 POSIZIONE
- 25.2 RESPONSABILITÀ

Regola 26: GIUDICI DI LINEA

- 26.1 POSIZIONE
- 26.2 RESPONSABILITÀ

Regola 27: GESTI UFFICIALI

- 27.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI
- 27.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA

**SEZIONE III
LA CATEGORIA MISTA**

Regola 28: La Categoria Mista

- 28.1 PARTECIPANTI
- 28.2 POSIZIONI
- 28.3 ALTEZZA RETE
- 28.4 FALLI

FIGURE

APPENDICI CSI

1. ELENCO O DISTINTA GIOCATORI
2. PROTOCOLLO UFFICIALE D'INIZIO GARA
3. L'AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA
4. MINUTO DI RACCOGLIMENTO

MANUALE PER LA COMPILAZIONE DEL REFERATO DI GARA

IL REGOLAMENTO TECNICO

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 una 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

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

1.1 DIMENSIONI

Il terreno di gioco è un rettangolo di m. 18 x 9, circondato da una zona libera larga almeno 2 metri in ogni parte per la fase locale e regionale, e di almeno 3 metri per la fase nazionale.

Lo spazio di gioco libero è lo spazio sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Nella zona libera non devono esserci ostacoli o oggetti potenzialmente pericolosi per i partecipanti al gioco. Lo spazio di gioco libero al di sopra della superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

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

1.2.2 Nelle palestre la superficie del terreno di gioco deve essere di colore chiaro.

1.2.3 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 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 ugualmente 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 m. dall'asse della linea centrale, che delimita la zona d'attacco (1.4.1).

1.3.5 Linea dell'allenatore.

Una linea tratteggiata parallela alla linea laterale dal lato delle panchine, posta a m. 1,75 dalla stessa linea laterale, 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. E distanti 20 Cm. Uno dall'altro. L'allenatore non deve mai superarla verso il campo di gioco, rimanendo dietro di essa nella sua attività durante la gara. In via transitoria 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 dalla linea d'attacco (inclusa nella zona). 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 m.

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 m. situata oltre la linea di fondo (esclusa). 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 al tavolo del segnapunti.

1.4.4 Area di riscaldamento.

La presenza delle aree di riscaldamento non è obbligatoria; sono collocate agli angoli dell'area di gioco, dal lato delle panchine, di una dimensione non inferiore a 2x2 metri. Non è necessario che siano segnate con linee. Se le aree di riscaldamento non sono delimitate da linee, il capitano potrà, in qualsiasi momento della gara, chiederne la determinazione all'arbitro.

Sarà comunque l'arbitro a valutare se l'area di gioco è sufficientemente grande da permettere la determinazione dell'area di riscaldamento.

1.5 TEMPERATURA

La temperatura minima non può essere inferiore ai 10°C. In caso di mancanza di verifica tecnica adeguata, sarà l'arbitro a decidere se la temperatura è sufficiente, adeguata e regolamentare per il normale svolgimento della gara.

1.6 ILLUMINAZIONE

L'illuminazione deve essere compresa fra 500 e 1500 lux ad 1 metro dal suolo. In caso di mancanza di verifica tecnica adeguata, sarà l'arbitro a decidere se l'illuminazione è sufficiente, adeguata e regolamentare per il normale svolgimento della gara.

CASISTICA Regola 1: AREA DI GIOCO

1. *Il 1° arbitro può decidere sulla regolarità dell'area di gioco?*

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. *Qual' è il tempo massimo di attesa dall'orario ufficiale d'inizio gara in caso di squadre ritardatarie?*

Il tempo di attesa è di massimo 30 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.

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. E' 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 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 zona libera anche se al momento di colpirla si trovino o saltino da una superficie di livello diverso dal piano di quello dell'area di gioco o si avvalgono del sostegno di strutture o di un compagno.
9. ***Si deve ripetere l'azione se un giocatore nel tentativo di recuperare una palla trova sul percorso il 2° arbitro che lo ostacola?***
No, il 2° arbitro in tale evenienza deve spostarsi per non intralciare l'azione del giocatore, ma se nonostante ciò la sua posizione risulta di ostacolo per l'atleta, l'azione non deve essere rigiocata, come non lo deve quando l'ostacolo è costituito dalle attrezzature (pali, seggiolone, ecc.).
10. ***Cosa succede 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 la ripresa del gioco per far asciugare il terreno.
11. ***Come si deve regolare l'arbitro nel caso che la temperatura ambientale sia inferiore ai 10° C.?***
Quando l'arbitro constata che la temperatura ambiente è inferiore ai 10° C., può dichiarare il campo impraticabile, in quanto il gioco può essere pericoloso a causa del freddo.
12. ***Se l'illuminazione non risulta adeguata, come si deve comportare l'arbitro?***
Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare.
13. ***Come si deve comportare l'arbitro nel caso in cui un tabellone di pallacanestro si trovi all'interno della zona libera?***
Se tale presenza non è agevolmente eliminabile oppure non crea un eccessivo disturbo al gioco, 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 alla vista dei giocatori in ricezione e del 1° arbitro, quest'ultimo deve pretendere che il servizio sia eseguito da una posizione per cui l'azione non sia coperta dallo stesso tabellone. Di tale evenienza l'arbitro dovrà informare i capitani delle squadre. Se la palla lanciata dal giocatore al servizio colpisce il tabellone o il canestro, deve essere ritenuta come un tentativo di servizio. Se la palla di servizio, dopo essere stata colpita dal battitore, impatta con il tabellone o il canestro, si deve considerare il servizio falloso.
14. ***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 della zona circostante di un dislivello rispetto al terreno di gioco, costituisce il limite della zona libera in corrispondenza di tale dislivello.
15. ***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.
16. ***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.

17. 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
- h) Le antenne
- i) Bande della rete
- j) Spogliatoio/i capiente/i e sufficiente/i per le due squadre
- k) Spogliatoio per l'arbitro
- l) 3 palloni: 2 della squadra ospitante e 1 della squadra ospite (Regola 3.3).

“La linea dell'allenatore” non sono ancora previste dal regolamento Csi ma sono facoltative.

18. 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).
- f) Illuminazione sufficiente (Regola 1.6)
- g) Temperatura sufficiente (Regola 1.5)

19. 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.

20. Qualora mancassero la linea dell'allenatore (Regola 1.3.5), l'arbitro come si dovrà comportare?

La linea 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

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 a 2 cm. di quella ufficiale.
- 2.2 **STRUTTURE**
La rete misura m. 1 di larghezza e 9,50 a 10 m di lunghezza (con 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale), ed è fatta di maglie quadrate nere di 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 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 m. e sono considerate come facenti parte della rete.
- 2.4 **ANTENNE (Figura 2)**
Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale simile, di m. 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.
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 (Regola 10.1.1) .
- 2.5 **PALI**
- 2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0.50 ÷ 1.00 m. oltre le linee laterali. Sono alti m. 2,55, 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.

CASISTICA Regola 2: RETE E PALI

- 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.
- 2. *È consentito giocare con una rete che abbia delle maglie rotte?***
No, salvo che l'inconveniente venga eliminato.
- 3. *È consentito giocare con una rete con maglie non quadrate?***
No.
- 4. *Se durante il gioco la rete si abbassa, o si rompe, come si comporterà l'arbitro?***
La gara deve essere sospesa e, dopo aver riparato o sostituito la rete, si deve riprendere il gioco facendo ripetere il servizio se l'azione ne era stata inficiata. Se la rete si abbassa o si rompe per l'impatto della palla di servizio con la rete, viene comunque sanzionato il fallo del servizio.
- 5. *Come ci si deve comportare nel caso le antenne manchino o si deteriorino durante il gioco?***
La presenza delle antenne è obbligatoria per ogni gara ufficiale. In caso di mancanza o di loro deterioramento durante il gioco, senza possibilità di sostituzione, la gara si deve disputare ugualmente e sarà considerata regolare a tutti gli effetti. Nel caso non sia possibile disporre di entrambe, la gara deve disputarsi senza le antenne.
- 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 all'arrivo degli arbitri 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.

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 g. La sua pressione interna deve essere da 0,30 a 0,325 Kg/ cm².

In caso di mancanza di verifica tecnica adeguata, sarà l'arbitro a decidere se il pallone ha le caratteristiche (dimensioni e pressione) adeguate e regolamentari per il normale svolgimento della gara.

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

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

CASISTICA Regola 3: PALLONI

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 una azione, il 1° arbitro deve giudicare se tale stato ha determinato sfavorevolmente l'azione stessa ed in tal caso la deve farla ripetere con il pallone di riserva.

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 giocatori, un allenatore, un vice-allenatore, un dirigente, un medico e un massaggiatore.

Nelle finali nazionali deve essere presente in panchina almeno l'allenatore o il dirigente.

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

4.1.3 Soltanto i giocatori 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 (1.4.4). L'allenatore (5.2.3), così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma può egli temporaneamente alzarsi. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, al di fuori della zona libera.

4.2.2 Soltanto i componenti la squadra sono autorizzati a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (4.1.1).

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 (1.4.4);

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 e scarpe sportive.

4.3.1 Per la fase regionale e nazionale: il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini, debbono essere uniformi (ad eccezione del LIBERO) e puliti per tutta la squadra.

4.3.2 Per la fase locale:



- a) Per la categoria Open il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini, debbono essere uniformi (ad eccezione del LIBERO) per tutta la squadra.
 - b) Per le categorie giovanili: devono essere uniformi almeno il colore e il modello delle maglie (ad eccezione del LIBERO).
- 4.3.3 Le scarpe debbono essere leggere e morbide, con soles in gomma o in cuoio, senza tacco.
- 4.3.4 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 99. In caso di mancata numerazione, è permesso eccezionalmente l'utilizzo di una sola maglia con la cifra zero ("0").
- 4.3.4.1 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.
- 4.3.4.2 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.
- 4.3.5 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di cm. 8 x 2, posto sotto il numero sul petto.
- 4.3.6 È vietato indossare uniformi di colore diverso da quello degli altri giocatori con le eccezioni previste (4.3.1 – 4.3.2) (ad eccezione del LIBERO), e/o senza i numeri ufficiali con le eccezioni previste (4.3.4).
- 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 uniformi 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 del LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.4.
- 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 a loro proprio rischio.

CASISTICA Regola 4: SQUADRE

1. *Quali sono le persone ammesse nell'area di gioco?*

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

- a) 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).
 - b) I Commissari di campo e gli Osservatori arbitrali dietro esibizione alla Società prima nominata in Calendario della tessera Csi e della designazione ricevuta
 - c) I componenti del Consiglio e della Presidenza di Comitato e la Commissione Tecnica Pallavolo, dietro esibizione della tessera Csi riportante la loro qualifica.
 - d) L'eventuale dirigente addetto all'arbitro della squadra ospitante,
 - e) Gli addetti dell'impianto per svolgere le mansioni loro proprie
 - f) I rappresentanti della forza pubblica se presenti per servizio.
- (Art. 83 Norme A.S.).

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) tratterà 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 feriale 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 sei 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 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), dopo aver proceduto al riconoscimento dei presenti.

4. *Quando devono essere consegnati all'arbitro gli elenchi giocatori con i relativi documenti di riconoscimento e di tesseramento delle squadre?*

Almeno 20 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 Rapporto di Gara.

5. *Prima dell'inizio della gara debbono 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, dopo il controllo della loro identità da parte di uno degli arbitri, possono svolgere subito le loro funzioni (vale per giocatori, allenatori, dirigente, medico e massaggiatore).

7. *Può essere modificato l'elenco della composizione della squadra dopo la sua consegna agli arbitri?*

L'elenco, debitamente firmato dal capitano, assieme ai documenti di gara (tessere Csi e documenti di riconoscimento) deve essere consegnato agli arbitri almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara per permettere all'arbitro di avere sufficiente tempo per controllare la regolarità del tutto. I nominativi non compresi in elenco, non possono prendere parte alla gara stessa.

Non è permesso modificare o integrare gli elenchi dopo che siano iniziati i preliminari previsti (cioè 17 minuti prima dell'inizio della gara – inizio del protocollo ufficiale d'inizio gara), anche se non si è dato ancora effettivo inizio al gioco. (Art. 65 Norme A.S.). Pertanto solo prima dell'inizio del protocollo ufficiale d'inizio gara una squadra può modificare (aggiungere o togliere nominativi) la distinta giocatori anche se è stata già consegnata all'arbitro.

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 ospite e poi la squadra ospitante; 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 uno dei seguenti modalità :

1. attraverso uno dei seguenti documenti: carta d'identità, passaporto; patente di guida con foto (anche nuovo formato tessera); porto d'armi; tessera di riconoscimento militare o di servizio civile; tessera di riconoscimento d'una pubblica amministrazione; libretto o tessera universitaria; foto autenticata rilasciata dalla Scuola frequentata, dal Comune di residenza, o dal un notaio; documento o tessera dell'azienda della quali si è dipendenti riportante i dati anagrafici; il permesso di soggiorno per gli

stranieri. In questi casi l'indicazione del tipo e del numero del documento di riconoscimento devono essere riportati nell'apposita sezione degli elenchi. Naturalmente tutti i documenti di riconoscimento per essere considerati tali devono essere muniti di foto.

2. Attraverso la tessera Csi con foto: Tale modalità di riconoscimento è consentita a tutti i livelli dell'attività (salvo diversa indicazione del regolamento della manifestazione) per gli atleti minori di 15 anni.
3. attraverso la tessera di riconoscimento sportiva rilasciata dal Comitato CSI di appartenenza o la tessera con foto e dati anagrafici rilasciata da una Federazione Sportiva Nazionale o da una Disciplina Associata del CONI;
4. mediante conoscenza personale dell'atleta o del dirigente da parte dell'arbitro o di uno degli arbitri ufficialmente designati. In tal caso l'arbitro che effettua il riconoscimento diretto e personale firmerà accanto al nome dell'interessato nello spazio riservato all'indicazione del documento di riconoscimento; tale modalità vale solo per l'attività locale e non per quella regionale e nazionale.
5. Nelle fasi regionali e nazionali può essere rilasciata ad ogni partecipante una speciale tessera di accredito con foto che certificherà a tutti gli effetti sia il tesseramento sia l'identità personale. 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.)

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 va presentata all'arbitro per il relativo controllo.

Devono essere anche accluse all'elenco e presentate all'arbitro le tessere 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?*

La numerazione delle maglie è obbligatoria e l'arbitro deve esigerla anche se provvisoria. 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.

In nessun caso l'arbitro permetterà a più di un giocatore della stessa squadra di partecipare alla gara privo di numerazione.

Eventuali correzioni o composizione del numero della maglia con nastro o altro è permesso purché sia ben leggibile, chiaro e duraturo nel tempo; ciò, comunque, costituirà motivo di non uniformità della divisa di gioco e l'arbitro segnalerà il fatto sul rapporto di gara per i successivi 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 la 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 la tuta?*

Si, a condizione che tutti i giocatori della squadra in campo indossino la tuta numerata alla stessa stregua della maglia e che, a giudizio dell'arbitro, la temperatura rigida lo richieda.

13. *Si può giocare con i guanti?*

L'uso dei guanti è vietato di qualunque materiale e forma essi siano.

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 un 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. ***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)
17. ***Come si deve comportare l'arbitro quando l'atleta indossa, oltre alla regolamentare divisa, sotto i pantaloncini, 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.
18. ***Nell'ipotesi che nella caduta degli occhiali sul terreno di gioco le lenti si rompano, gli arbitri debbono interrompere l'azione?***
Gli arbitri debbono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia del terreno per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti). L'azione dovrà essere ripetuta.
19. ***Nell'ipotesi che un atleta smarrisca una lente a contatto, il gioco deve essere interrotto?***
No, il gioco non deve essere interrotto, ne si potranno consentire perdite di tempo per la ricerca. Nel caso 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 che non venga effettuata la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.
20. ***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.
21. ***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.

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra.

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, ma non il LIBERO, 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 sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e per portare a conoscenza dell'arbitro le richieste o le questioni formulate dai suoi compagni di squadra.
- 5.1.2.2 Per domandare l'autorizzazione:
- a) a cambiare equipaggiamento;
 - b) a verificare le posizioni delle squadre;
 - c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.;
- 5.1.2.3 per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni. (15.2.1)
- 5.1.3 **AL TERMINE DELLA GARA**, il capitano della squadra:
- 5.1.3.1 ringrazia 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 segnapunti od al secondo arbitro 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;
- 5.2.3.4 può, come gli altri componenti la 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, senza disturbare o ritardare il gioco.
- 5.3 VICE ALLENATORE
- 5.3.1 Il vice allenatore siede sulla panchina senza diritto di intervento.
- 5.3.2 Nel caso in cui l'allenatore non sia presente all'inizio della gara o debba abbandonare la sua squadra per qualsiasi ragione (compresa una sanzione), anche temporaneamente, egli assume le sue funzioni per la durata della sua assenza, previa autorizzazione del primo arbitro su richiesta del capitano.

CASISTICA Regola 5: I RESPONSABILI DELLA SQUADRA

1. ***Quali e quante sono le figure tecniche previste, oltre i 12 giocatori, che possono essere iscritte nell'elenco dei partecipanti alla gara?***
Sono non più di cinque quali:
1) Allenatore 2) Vice-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 vice-allenatore?***
Il compito di allenatore o di vice-allenatore può essere svolto esclusivamente dalla persona inserita in elenco con il corrispondente ruolo. Il vice-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 vice-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 vice-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 vice-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.
3. ***Chi può svolgere le funzioni di medico o di fisioterapista?***
Un tesserato Csi che:
a) presenti la tessera Csi con la relativa qualifica di fisioterapista o medico se prevista dalle Norme Nazionali del Tesseramento.
b) 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.
4. ***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".

5. ***Può essere comunicata la formazione avversaria su richiesta del capitano in gioco?***
No, le formazioni sono segrete e note solo agli arbitri della gara, i quali possono accedere solo alle richieste dei capitani in gioco relativamente alle proprie formazioni.
6. ***Può il capitano in gioco chiedere spiegazioni su una decisione arbitrale?***
A richiesta del capitano in gioco, il 1° arbitro deve fornire le spiegazioni richieste, senza ammettere però alcuna discussione. E' consigliabile che gli arbitri siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli evitando così ad inutili richieste di spiegazione che, se reiterate, possono essere sanzionate.
7. ***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.
8. ***Nel corso del gioco, il capitano e l'allenatore possono chiedere uno le sostituzioni e l'altro i tempi di riposo?***
Sia il capitano in gioco che l'allenatore hanno il diritto di chiedere agli arbitri le interruzioni di gioco regolamentari, il diritto dell'uno non esclude quello dell'altro.
Tuttavia l'arbitro accederà alla richiesta formulata per prima.
9. ***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 in panchina.
10. ***Nel caso l'allenatore entri in campo come giocatore, il vice allenatore può prendere il suo posto e dirigere la squadra?***
No, il vice allenatore sostituisce l'allenatore soltanto quando questi abbandona l'area di gioco, anche momentaneamente, purché abbia i requisiti richiesti dalle normative Csi.
11. ***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).
11. ***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.
12. ***In quali casi l'allenatore si può rivolgere agli arbitri?***
Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.
13. ***In mancanza dell'allenatore in panchina può un'altra persona svolgere le sue mansioni?***
No. Solo il Vice-Allenatore (se presente) può sostituire il 1° allenatore quando questi è assente dall'area di gioco.
14. ***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.
15. ***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 stato nominato al momento della sua sostituzione.
16. ***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.

17. *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.

18. *Nel caso in cui, al termine di un tempo di riposo, gli addetti alla asciugatura del campo si attardano ad uscire dal campo, come debbono 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 ritardo di gioco alla stessa squadra al ripetersi del fatto.

19. *Chi può chiedere agli arbitri la formazione della propria squadra?*

Durante la gara solo il capitano in gioco può conferire con gli arbitri ed è quindi il solo che può intervenire per richiedere di ristabilire la formazione della propria squadra prima del fischio di autorizzazione del servizio. Il 2° arbitro deve comunicare la formazione, con la collaborazione del segnapunti, al capitano in gioco, il quale si può avvicinare al tavolo del segnapunti per evitare di renderla nota anche alla squadra avversaria.

20. *Il 1° allenatore, fra le direttive permesse gli, può comunicare agli atleti in campo la propria valutazione di palla "dentro" o "fuori"?*

Sì, anche questa è una istruzione, che deve essere permessa come tale.

21. *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.

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 opposto;
- 6.1.1.2 quando la squadra avversaria commette un fallo;
- 6.1.1.3 quando la squadra avversaria 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 CONSEGUENZE DI UNO SCAMBIO VINTO

Uno scambio è la sequenza di un'azione di gioco dal momento del colpo di servizio fino a che la palla è "fuori gioco".

- 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 parità di set, 2-2, 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 (7.3.1.1), perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

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

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 25.2.1.2.) intervenendo con immediatezza. Nel caso si verificano due falli, il 1° arbitro deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e quello deve sanzionare, a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due arbitri. La stessa regola vale per due falli esattamente contemporanei di due avversari: il 1° arbitro deve sanzionare il "doppio fallo", a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi dei due arbitri.

2. *Nel caso in cui si verificano i due falli di palla a terra inviata 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, a prescindere 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.

3. *Il punteggio riportato sul tabellone segnapunti può costituire motivo di contestazione o reclamo?*

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

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 del sorteggio sceglie:

7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio,

OPPURE

7.1.2.2 la parte del campo.

Il perdente ottiene la restante alternativa.

7.1.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che deve servire si riscalda per prima a rete.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Per il riscaldamento ufficiale simultaneo, le due squadre possono disporre del terreno di gioco per 6 minuti.

7.2.2 Se almeno un capitano chiede di effettuare il riscaldamento separato, le squadre possono riscaldarsi a rete per 3 minuti ciascuna.

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 od al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, 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, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione. Unica eccezione è fatta per la Categoria Open Mista (Regola 28.3)
- 7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale:
 - 7.3.5.1 quando qualche 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), da registrare sul referto.

7.4 POSIZIONI (Figura 1)

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

- 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 (sinistro - avanti), 3 (centro - avanti) e 2 (destro - avanti).
 - 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 in 7.4.1.
- 7.4.3 Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto dei loro piedi con il terreno come segue:
 - 7.4.3.1 ogni giocatore avanti deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea centrale dei piedi del corrispondente difensore;
 - 7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi del giocatore di centro della propria linea.
- 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 (Figura 1)

- 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).
- 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 la perdita dello scambio (6.1.3);
 - 7.5.4.2 Le posizioni dei giocatori debbono 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 debbono 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:
 - 7.7.1.1 la squadra perde lo scambio (6.1.3);
 - 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.
Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento di punti e la perdita dello scambio è la sola sanzione da adottare.

CASISTICA Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

1. ***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.

2. ***Se una squadra si presenta in campo dopo l'orario di inizio previsto, ha il diritto di effettuare il riscaldamento a rete?***

Si, quello ufficiale (3 minuti), anche se ciò comporterà il protrarsi dell'orario d'inizio.

3. ***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. Il tempo di attesa è di 15 minuti, salvo diversa indicazione da parte del Comitato organizzatore (che deve essere in ogni caso massimo 30 minuti).

4. ***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.

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. ***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).

7. ***Come debbono disporsi i giocatori difensori rispetto al battitore al momento del colpo di servizio?***

Il giocatore al servizio è esentato dall'ordine di formazione e non costituisce perciò riferimento per gli altri giocatori in campo.

8. ***Se fra il tagliando e la formazione in campo esiste una discordanza non riscontrata dal 2° arbitro all'inizio del set, ma soltanto quando lo stesso è in corso di svolgimento, come ci si deve comportare?***

L'arbitro deve interrompere il gioco, assegnare 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.

9. ***Commette fallo la squadra che conquistando il servizio non effettua la rotazione?***

Si. 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 può richiedere la formazione della propria squadra, il capitano in gioco?***

Utilizzando il gesto ufficiale di "formazione" (fare un movimento circolare antiorario con l'indice di una mano).
Il 2° arbitro, o in caso di assenza, il segnapunti e/o il 1° arbitro deve fare avvicinare il capitano nei pressi del tavolo del segnapunti e comunicargliela, ciò allo scopo di non renderla nota alla squadra avversaria. E' tassativamente vietato invitare il capitano a leggergli la formazione autonomamente e direttamente dal referto di gara.

11. ***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 in difetto, che ha conseguito uno o più punti, deve essere sanzionato il cambio di servizio, deve essere ripristinata l'esatta formazione in campo e devono essere tolti tutti i punti conseguiti in tale ordine errato.

12. CHIARIMENTI SULLA RICHIESTA DI FORMAZIONE

Nel caso in cui il capitano in campo chieda la formazione della squadra, il segnapunti la comunichi in modo errato, il capitano contesta ma posiziona i suoi atleti come indicato dal segnapunti, la stessa squadra (in difetto) nel proseguo del gioco acquisisce dei punti, il segnapunti si accorge di aver comunicato una formazione sbagliata, informandone immediatamente l'arbitro, quest'ultimo deve sanzionare il fallo e annullare tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto, ancorchè per errore del segnapunti, far ripristinare la corretta formazione e assegnare il servizio all'avversario. Bisogna riportare il tutto sul referto di gara.

Ad ogni buon conto si richiama l'attenzione dell'arbitro che nel caso prospettato si evidenzia purtroppo un comportamento non attento e non corretto del segnapunti conseguente a distrazione o incapacità nella lettura immediata e corretta del referto di gara, pur dovendo la squadra conoscere la propria formazione in campo.

Si tenga, altresì, presente che tali episodi possono essere evitati dall'arbitro se partecipa all'evolversi di ogni azione di gioco, rientrando tale compito nell'autorità e responsabilità dell'arbitro oltre che del segnapunti.

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" quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione (1.3.2).

8.4 PALLA "FUORI" (Figura 2)

La palla è "fuori" quando:

8.4.1 la parte della palla che viene a contatto con il suolo è completamente fuori dalle linee di delimitazione;

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 11.1.2.

8.4.5 attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

Regola 9: TOCCO DI PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della R. 10.1.2). Tuttavia il pallone può essere recuperato oltre la zona libera.

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

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

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre a quello del muro, Regola 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 Regole 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 Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi. Se la 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 fra due avversari causa una palla BLOCCATA (10.2.2), **il gioco continua.**



9.1.3 TOCCO AGEVOLATO

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per raggiungere e giocare 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 deve essere colpita, non 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 (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 raggiungere la palla entro l'area di gioco (9.1.3).

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: un giocatore non colpisce la palla, che è fermata e/o lanciata (9.2.2).

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

CASISTICA Regola 9: TOCCO DI PALLA

1. *Quale criterio di valutazione deve essere adottato nelle azioni di pallonetto?*

L'arbitro deve prestare attenzione alla nettezza del tocco, in modo particolare nella attuale pallavolo, nella quale le finte di attacco mutano 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. *Se dopo un tocco simultaneo fra due avversari sopra la rete, la palla rotolando sul bordo superiore della stessa va a toccare una asticella quale fallo deve essere sanzionato?*

Doppio 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 toccata" ed assegnerà la palla alla squadra avversaria.

4. *Come deve essere valutato il primo tocco di squadra?*

Al primo tocco di squadra, in ricezione o in difesa, può essere sanzionato il solo fallo di bloccata o di lanciata (tipo pallamano); non esiste il tradizionale fallo di trattenuta o di accompagnata.

Nel caso di primo tocco di squadra intenzionalmente d'attacco, la valutazione deve essere la stessa prevista per il secondo e terzo tocco, se l'attacco è completato.

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE (Figura 2)

10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio.

Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:

10.1.1.1 inferiormente dalla parte 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 avverso da parte del giocatore in recupero;



- 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.
- 10.2 **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.

CASISTICA Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

- 1. *Può un giocatore che ha inviato la palla a rete rigiocarla quando la stessa ritorna?***
In questo caso il giocatore commette fallo di "doppia", salvo non si tratti di partecipante a muro.
- 2. *Se la palla, dopo essere stata toccata per la terza volta da una squadra, tocca la rete senza superarla, l'arbitro deve arrestare immediatamente il gioco?***
No, deve sanzionare il fallo soltanto quando la palla tocca il suolo o è stata toccata per la quarta volta.
- 3. *Quale decisione prenderà il 1° arbitro nel caso in cui una palla inviata verso il campo avverso sotto la rete colpisce un avversario prima che attraversi completamente il piano verticale della rete stessa?***
Sanzionerà il fallo di "palla fuori" alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete.
- 4. *Se nella stessa situazione del caso precedente, un giocatore tocca intenzionalmente la palla che sta andando verso il suo campo prima che attraversi completamente il piano verticale della rete, commette fallo?***
Sì. Tale palla non può essere toccata intenzionalmente dal giocatore verso cui sta andando, prima che attraversi completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

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 avvenga 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 nel 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.
- 11.2.2.2 Il contatto del suolo del campo opposto con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, è permesso a condizione che non interferisca con il gioco degli avversari o crei situazione di pericolo.
- 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 disturbi il gioco avverso.
- 11.3 **CONTATTO CON LA RETE**
- 11.3.1 Il contatto con la rete non è fallo, a condizione che non interferisca con il gioco.
- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la rete, a condizione che non interferisca con il gioco.
- 11.3.3 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 o durante l'attacco avversario (11.1.1).
- 11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo nel gioco (11.2.1).
- 11.4.3 Un giocatore penetra nel campo avverso (11.2.2.2).
- 11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro):
-toccando la banda superiore della rete (7 cm – Regola 2.2.) o l'antenna durante la sua azione di giocare la palla, o

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

CASISTICA Regola 11: GIOCATORE A RETE

1. Quando si sanziona il fallo di tocco di rete?

Si sanziona se l'atleta

- intento a giocare la palla, tocca la banda superiore della rete.
- toccando una porzione qualsiasi della rete interferisce sul gioco avversario.
- toccando la rete ha un ingiusto vantaggio
- toccando la rete ostacola o disturba un giocatore avversario intento a giocare la palla.

Se, però, la palla colpendo la rete la spinge a toccare un giocatore, questi non commette fallo anche se si posiziona in modo tale da esserne colpito. Infatti non si può vietare ai giocatori di posizionarsi dove meglio credono nello spazio del proprio campo di gioco ed in questo particolare caso il giocatore commette fallo solo se sposta qualsiasi parte del suo corpo verso la rete per così toccarla insieme alla palla che l'ha spinta verso di lui.

2. Può un giocatore invadere lo spazio avversario sotto la rete per recuperare la palla proveniente dal proprio campo?

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

3. Può un giocatore passare dall'altra parte della rete tra la linea laterale ed il palo?

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, senza commettere fallo di invasione, purché non disturbi gli avversari durante il gioco.

4. 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.

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 (12.4.1).

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

- 12.1.1 Il primo servizio del 1° e del 5° set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio (7.1).
- 12.1.2 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 (7.3.1.2).
- 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 E' permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. E' permesso, però, 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 giocatore 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.
- 12.5 VELO
- 12.5.1 I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla per mezzo di un velo individuale o collettivo.
- 12.5.2 un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o raggruppati per coprire la traiettoria della palla. (Figura 3)
- 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 viola l'ordine di servizio (12.2);
- 12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (12.4).
- 12.6.2 Falli di servizio dopo che la palla è colpita:
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; 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 DOPO IL 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 Regola 12: SERVIZIO

- 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 sulla stessa.
- 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.
- Se dopo il fischio di autorizzazione al servizio il battitore si accorge di essere in errore di rotazione, lancia o lascia la palla, come va considerata tale azione?***
Non sarà considerata falloso, se nell'ambito degli otto secondi il battitore in posizione non corretta o lascia o consegna la palla al compagno che doveva battere e questi esegue il servizio.
- 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.
- Esiste nel servizio il fallo di accompagnata o trattenuta?***
Si può verificare il fallo di accompagnata o di trattenuta quando il battitore non colpisce la palla, ma la trasporta o la trattiene con una mano.
- 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 le due squadre si trovano con un giocatore in fallo di posizione, quale fallo deve essere sanzionato?*
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, pronto a servire. 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.
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 12.8.1 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, ordinando il cambio del servizio.
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 (12.8.1), 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, il servizio viene considerato falloso.
13. *Quando si configura un fallo di velo?*
Quando singolarmente o collettivamente, i giocatori eseguono movimenti o saltelli atti a nascondere la traiettoria della palla di servizio, o quando, singolarmente o in gruppo, alzano le braccia al di sopra della propria testa e la traiettoria della palla passa sopra di loro. Ovviamente se tale traiettoria risulta molto alta rispetto alla rete, il velo non si può configurare.
14. *L'arbitro quando deve fischiare il fallo di servizio che impatta la rete senza superarla?*
Il fallo si verifica nel momento in cui la palla di servizio impatta la rete e non la supera. Il primo arbitro deve considerare il fallo nel momento in cui la palla impatta la rete e fischiare quando è certo che essa non supera il piano verticale della rete stessa.

Regola 13: ATTACCO

- 13.1 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 il contatto con la palla è netto e la stessa non viene trattenuta o accompagnata.
- 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 (Figura 4)
- 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 Regola 13.2.4).
- 13.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza dietro la zona di attacco:
- 13.2.2.1 al momento del salto, il suo piede/i non deve toccare o avere superato la linea di attacco.
- 13.2.2.2 dopo il colpo egli può cadere nella zona di attacco (1.4.1).
- 13.2.3 Un difensore può anche completare un qualsiasi attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco la palla non si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 13.2.4 Non è permesso ai giocatori di 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.
- 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 interamente al di sopra del bordo superiore della rete (13.2.4).
- 13.3.5 Il LIBERO completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete .
- 13.3.6 Un giocatore completa un attacco della palla che si trova 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 (19.3.1.4).

CASISTICA Regola 13: ATTACCO

1. ***Può il 2° arbitro sanzionare il fallo di attacco o di muro sulla palla di servizio?***
Sia il 1° che il 2° arbitro debbono sanzionare fischiando tali falli.
2. ***Se due giocatori avversari, entrambi difensori, uno colpisce la palla al di sopra del bordo superiore delle rete partendo con i piedi all'interno della zona di attacco, l'altro esegue il muro, quale dei due commette il fallo?***
Se il a muro tocca la palla quando questa non ha attraversato completamente il piano verticale della rete, deve essere sanzionato un "doppio fallo"; se invece il muro tocca la palla quando ha attraversato completamente il piano verticale della rete, deve essere sanzionato il fallo al giocatore che ha compiuto l'attacco.
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. ***Un giocatore che invade il campo avversario sotto la rete, dopo che la palla tocca il terreno avverso, commette 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).
5. ***Un giocatore "avanti" (di 1ª linea) può in ogni caso effettuare un "attacco"?***
Un avanti può completare un attacco da qualsiasi punto del terreno e con la palla in qualsiasi posizione, ad eccezione del servizio avversario, se essa si trova completamente ad una altezza superiore a quella della rete e non ha superato completamente il piano verticale della linea di attacco (Regola 14.3.4), 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, se la palla è attaccata quando si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.
6. ***Quando si può completare un attacco sul servizio avversario?***
Quando la palla, al momento del tocco, si trova almeno in parte ad una altezza inferiore a quella del bordo superiore della rete; quando la palla anche ad una altezza superiore a quella della rete, si trova completamente nella propria zona di difesa: ha cioè oltrepassato nella sua traiettoria il piano verticale della linea di attacco.
7. ***Può un giocatore compiere regolarmente un attacco colpendo la palla che si trova parzialmente al di sopra del campo avversario?***
L'attacco è considerato corretto se il giocatore attaccante (di prima linea) colpisce la parte di palla che si trova sul proprio campo.
8. ***Può un giocatore dopo aver effettuato il muro, schiacciare direttamente la palla verso il campo avversario?***
Il muro non viene considerato come tocco di palla (14.4.1) ed il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, anche da quello che ha effettuato il muro (14.4.2.); perciò nel caso specifico la schiacciata rappresenta il primo tocco dopo il muro e quindi possibile.
9. ***Attacco di un "difensore" poi riconosciuto "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:

- a) 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;
- b) se, invece, il fischio del 1° arbitro ha influito sul gioco, deve annullare e far ripetere l'azione.

10. Attacco di un "avanti" poi riconosciuto "difensore"?

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

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. Soltanto ai giocatori "avanti" è permesso di effettuare un muro effettivo.

14.1.2 Tentativo di muro.

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

14.1.3 Muro effettivo. (Figura 5)

Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro.

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 della medesima azione.

14.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco.

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto della palla da parte del muro non è conteggiato come un tocco di squadra (10.1). 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 la palla del servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo d'attacco avversario (14.3).

14.6.2 Un difensore o il LIBERO effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo (14.1.3; 19.3.1.3).

14.6.3 Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avverso (14.5).

14.6.4 Il muro invia la palla "fuori" (8.4).

14.6.5 Il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.

14.6.6 Il LIBERO effettua o tenta di effettuare un muro, individuale o collettivo.

CASISTICA Regola 14: MURO

1. *Un giocatore "avanti" esegue un muro sull'attacco avversario 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.

2. *Può un giocatore a muro invadere con le mani al di sopra della rete?*

Il giocatore, mentre esegue l'azione di muro, può toccare la palla oltrepassando la rete, ma dopo il tocco d'attacco dell'avversario. Ciò significa che nel caso di un tocco simultaneo dell'attaccante e del bloccante con la palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.

3. ***Il muro può toccare sul campo 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, commette fallo?***
Sì, perché 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?***
Quando l'attacco avversario è completato.

CAPITOLO QUINTO INTERRUZIONI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Le interruzioni regolamentari di gioco sono i TEMPI DI RIPOSO e le SOSTITUZIONI dei giocatori.

- 15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI
Ogni squadra ha diritto ad un massimo di due tempi di riposo e sei sostituzioni di giocatori per set.
- 15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI
 - 15.2.1 Le interruzioni possono essere richieste dall'allenatore o dal capitano in gioco e soltanto da loro. La richiesta è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.
 - 15.2.2 È consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, che deve essere registrata come una sostituzione regolamentare di quel set.
- 15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI
 - 15.3.1 La richiesta di uno o due tempi di riposo può essere seguita o preceduta da una richiesta di sostituzione di una o/e dell'altra squadra, senza la necessità di ripresa del gioco.
 - 15.3.2 Comunque, una squadra non può porre più richieste consecutive di sostituzione di giocatori nella stessa interruzione di gioco.
Due o più giocatori possono essere sostituiti nella stessa interruzione di gioco (15.6).
- 15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI
 - 15.4.1 La durata dei tempi di riposo richiesti è di 30 secondi.
In ambito Csi non vengono utilizzati i "tempi di riposo tecnici"
 - 15.4.2 Durante tutti i tempi di riposo, i giocatori in gioco debbono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.
- 15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI
La sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, registrato dal segnapunti, ad eccezione del libero o da un atleta da lui sostituito, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo a quel momento. (per il LIBERO vedi Regole 19.3.2 e 19.3.3)
 - 15.5.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione (1.4.3).
 - 15.5.2 Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori ed alla loro uscita ed entrata nel campo.



- 15.5.3 Al momento della richiesta di sostituzione il (i) giocatore (i) deve essere pronto per entrare, in piedi accanto alla zona di sostituzione (1.4.3).
Se così non è, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco (16.2).
- 15.5.4 Se l'allenatore intende procedere a più di una sostituzione, deve segnalarne il numero al momento della sua richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro
- 15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI
- 15.6.1 Per ogni set ciascuna squadra può effettuare un massimo di sei sostituzioni. Uno o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente.
- 15.6.2 Un giocatore della formazione iniziale può uscire e rientrare in gioco una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.
- 15.6.3 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito.
- 15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE
- Un giocatore infortunato (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco, 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 (ad eccezione del LIBERO o del giocatore da lui sostituito) può sostituire l'infortunato. Il giocatore infortunato, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.
Una sostituzione eccezionale non deve essere conteggiata, in ogni caso, come una sostituzione regolamentare.
- 15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA
- Un giocatore "espulso" o "squalificato" (21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (6.4.3 e 7.3.1).
- 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).
- 15.9.2 Quando una squadra effettua una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso (8.1), si deve applicare la seguente procedura:
- 15.9.3 la squadra è sanzionata con la perdita dello scambio di gioco (6.1.3);
- 15.9.4 la sostituzione viene rettificata;
- 15.9.5 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 deve essere effettuata entro la zona di sostituzione.
- 15.10.1.1 La richiesta di una o più sostituzioni deve essere obbligatoriamente effettuata, tramite apposita segnaletica, dal capitano in gioco o dall'allenatore. Se ciò non avviene la sostituzione non è accordata. Non sono previsti avvisatori acustici o visivi.
- 15.10.2 Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori ed alla loro uscita ed entrata nel campo.
- 15.10.3 Al momento della richiesta di sostituzione il/i giocatore/i deve/ono essere pronto/i per entrare a giocare, in piedi accanto alla zona di sostituzione (1.4.3). Se così non è, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco (16.2).
- 15.10.4 Se la squadra intende procedere a più di una sostituzione, deve segnalarne il numero al momento della sua richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro (5.2).
- 15.11 RICHIESTE IMPROPRIE
- 15.11.1 È improprio richiedere una interruzione:
- 15.11.1.1 -nel corso di un scambio di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (15.2.1);
- 15.11.1.2 -da parte di un componente della squadra non autorizzato (15.2.1);
- 15.11.1.3 -per sostituzione, senza che il gioco sia ripreso, dopo che la stessa squadra aveva effettuato precedentemente una sostituzione (15.3.2);
- 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 che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, senza altre conseguenze.
- 15.11.3 Ripetere una richiesta impropria nella gara, costituisce un ritardo di gioco.

CASISTICA Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

1. ***Può essere interrotto il tempo di riposo prima dei 30 secondi previsti?***
No, i 30 secondi debbono sempre e comunque trascorrere completamente. In questo tempo, fra l'altro, se possibile (non obbligatorio), può essere sistematicamente asciugato il terreno di gioco a cura degli addetti eventualmente 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, anche se il 2° arbitro fischia erroneamente per accordarla. In questa evenienza il 1° arbitro rinfischia l'autorizzazione quando le squadre sono pronte ed il battitore è in possesso di palla.
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. ***Dove va posta la palla durante il tempo di riposo?***
Nella zona di servizio o nei pressi di essa.
5. ***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.
6. ***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).
7. ***Come deve avvenire la sostituzione dei giocatori?***
A palla fuori gioco, l'allenatore o il capitano in gioco debbono rivolgere la richiesta con la segnalazione ufficiale al 2° o al 1° arbitro, indicando il numero delle sostituzioni che intende effettuare, se più di una. Avuto l'assenso dagli arbitri, il giocatore che deve entrare in campo, in piedi nella zona di sostituzione vicino alla linea perimetrale, attende l'autorizzazione del 2° arbitro per entrare in campo e per il suo compagno ad uscire.
8. ***Quali conseguenze si hanno se per errore viene accordata una settima sostituzione?***
La richiesta di una settima sostituzione deve essere respinta dagli arbitri, senza sanzioni, come richiesta impropria. Se per errore viene accordata tale settima sostituzione, nel momento in cui si rileva l'errore, gli arbitri debbono pretendere il ripristino in campo della corretta formazione (uscita del giocatore in campo con la settima sostituzione e rientro del sostituto), togliere i punti eventualmente acquisiti dalla squadra in difetto, mantenendo quelli conquistati dall'altra squadra.
9. ***Durante una sostituzione si possono porgere asciugamani o generi di conforto?***
No, lo si può fare solo nei tempi di riposo.
10. ***Nel caso di richiesta di due sostituzioni, solo uno dei giocatori si trova in piedi nella zona di sostituzione, quali provvedimenti debbono essere adottati?***
Si deve concedere la sostituzione per il solo giocatore in posizione regolare, mentre si deve respingere quella dell'altro giocatore, senza alcuna sanzione.
11. ***Quali sono le conseguenze di una richiesta impropria?***
Alla prima richiesta, il 1° o il 2° arbitro fischiano e la respingono semplicemente senza sanzione. Alla seconda richiesta della stessa squadra nella gara, a prescindere dalla persona che l'ha formulata e dal tipo della richiesta, il 1° o il 2° arbitro fischiano ed il 1° assegna un "avvertimento per ritardo di gioco". Alla terza e successive richieste della stessa squadra nella gara, il 1° o il 2° arbitro fischiano, 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
- (sc) - avvertimento, senza cartellino

(g)	- penalizzazione, cartellino giallo			
- RI (nc)	2 ^a RI (sc)	3 ^a RI (g)	SUCC. RI (g)	
- RG (sc)	2 ^a RG (g)	1 ^a RI (nc)	SUCC. RI e RG (g)	
- RI (nc)	1 ^a RG (sc)	2 ^a RI (g)	SUCC. RI e RG (g)	
- RG (sc)	1 ^a RI (nc)	2 ^a RI (g)	SUCC. RI e RG (g)	

12. *Nel caso di richiesta impropria formulata durante lo svolgersi di un'azione, l'arbitro deve interrompere il gioco?*

Se come conseguenza della richiesta impropria è prevista la semplice respinta della stessa o l'assegnazione dell'avvertimento per ritardo di gioco (2^a richiesta nel set), l'azione non deve essere interrotta riservandosi di intervenire a fine della stessa.

Se come conseguenza è prevista la sanzione della penalizzazione per ritardo di gioco (3^a e successive richieste improprie o 2^a e successive richieste improprie dopo che era stato assegnato alla stessa squadra nella gara un avvertimento per ritardo), il 1^o arbitro deve interrompere l'azione mostrando il cartellino giallo con la conseguenza dell'assegnazione di un punto alla squadra che aveva eseguito il servizio, se la penalizzazione è assegnata alla squadra in ricezione, o un punto ed il cambio del servizio se tale penalizzazione interessa la squadra che aveva effettuato il servizio stesso.

13. *Può un allenatore richiedere più di una sostituzione ed al momento di effettuarle, rinunciare?*

Sì, a condizione che le sostituzioni siano richieste nei modi regolamentari e che ne venga effettuata almeno una; l'allenatore non riceve nessuna sanzione se nella esecuzione della sostituzione non causa ritardo alla ripresa del gioco.

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

14. *Se per errore gli arbitri accolgono la richiesta del terzo tempo di riposo e se ne accorgono in ritardo, come devono comportarsi?*

Devono immediatamente interrompere il tempo di riposo senza alcuna sanzione, in quanto richiesta impropria (15.6), se la prima nella gara, e riprendere subito il gioco.

15. *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^o allenatore o dal capitano in gioco (15.2.1).

16. *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 (15.6), in quanto richiesta impropria, se trattasi della prima richiesta impropria della gara.

17. *Come intervengono gli arbitri nel caso in cui l'allenatore non esegua il segnale ufficiale per richiedere le interruzioni regolamentari ancorché richieste verbalmente?*

Non accolgono la richiesta perché non formulata.

18. *Come si comporteranno gli arbitri nel caso in cui l'allenatore o il capitano in gioco non indichino il numero di sostituzioni che intendono effettuare?*

Se non viene fornita alcuna indicazione sul numero delle sostituzioni che si intendono effettuare, va inteso che se ne vuol effettuare solo una e una sola deve essere concessa, anche se si presentano nella zona di sostituzione più atleti (15.5.4).

19. *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.

20. *Nel caso di infortunio di un atleta durante il riscaldamento ufficiale dopo la consegna del tagliando della formazione iniziale dove è incluso, quale provvedimento deve essere adottato?*

Si deve accordare una sostituzione regolamentare prima dell'inizio del gioco sullo 0-0.

21. 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 nel rapporto di gara.

22. 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?

No; concretamente non c'è stata alcuna azione di gioco.

Pertanto:

- a) se il libero era uscito o entrato prima di tale penalizzazione, non può rientrare o riuscire
- b) Se era stata accordata una richiesta di sostituzione, dopo la penalizzazione la stessa squadra non può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

23. L'arbitro assegna "un doppio fallo" decretando la ripetizione dell'azione. Lo scambio di gioco effettivamente avvenuto deve essere considerato come lo svolgimento di un'azione di gioco?

Sì, perché concretamente c'è stata lo svolgimento di azione di gioco anche se conclusasi con "un doppio fallo".

Pertanto:

- a) se il libero era uscito o entrato prima di tale azione, può rientrare o riuscire
- b) Se era stata accordata una richiesta di sostituzione prima di tale azione che deve essere ripetuta, la stessa squadra può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

24. Come deve essere sostituito un giocatore infortunato?

Nei modi regolamentari: se è una riserva, dal titolare precedentemente da lui sostituito; se è un titolare, da una delle riserve in panchina che in quel set non è ancora entrata in campo. Nel caso non sia possibile una sostituzione regolamentare come sopra detto, deve esserne concessa una eccezionale con uno dei giocatori in panchina in quel momento, senza distinzione fra riserve e titolari.

Se l'eccezionalità riguarda il numero oltre le sei sostituzioni permesse per set, si deve accordare la 7^a sostituzione, possibilmente con le modalità di attuazione regolamentari

Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara e quindi deve lasciare l'area di gioco.

Ogni infortunio deve essere registrato nello spazio "Osservazioni" del Referto di gara.

25. 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 la sostituzione di un "difensore" prima dell'inizio del set.

26. Può l'allenatore recedere da una sostituzione già richiesta?

L'allenatore che richiede una sostituzione può recedere dall'effettuarla, ma si deve assegnare alla squadra un ritardo di gioco. Se l'allenatore recede dopo che il segnapunti ha trascritto la sostituzione a referto, si deve assegnare un ritardo di gioco ed il segnapunti deve trascrivere il fatto sul referto nello spazio "osservazioni". Non è possibile, invece, rinunciare alla sostituzione richiesta quando questa è già stata effettuata con il giocatore in campo e quello uscito già fuori dal campo.

27. Un giocatore che si dichiara "malato" (a titolo di esempio "stato febbrile") deve essere considerato "infortunato"?

Sì, 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".

28. 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 che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo del gioco, fra le altre:

- 16.1.1 ritardare una sostituzione;
 - 16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
 - 16.1.3 richiedere una sostituzione non regolamentare (15.6);
 - 16.1.4 ripetere una richiesta impropria (15.10.3);
 - 16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.
- 16.2 SANZIONI PER I RITARDI
- 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 (incluso l'avvertimento) sono registrate sul referto.
 - 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: perdita dello scambio di gioco.
 - 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

CASISTICA Regola 16: RITARDI DI GIOCO

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 al momento della richiesta di sostituzione da parte dell'allenatore il giocatore che deve entrare in campo non si trova nella zona di sostituzione, quale sanzione sarà applicata?

Avvertimento per ritardo se la squadra non aveva in carico già un altro ritardo di gioco; penalizzazione per ritardo se la squadra nella gara era già stata sanzionata per uno o più ritardi di gioco, anche se diversi dalla ritardata sostituzione.

La sostituzione, comunque, non sarà accordata se non dopo un'altra azione effettiva di gioco e se regolarmente richiesta.

3. 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" (16.2) se è il primo ritardo nel corso della gara, una "penalizzazione" in caso di recidiva in ritardo di gioco.

4. 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 "avvertimento per ritardo", e se ugualmente dopo di ciò non si presenta ancora in campo le viene assegnata una "penalizzazione per ritardo". Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunziataria e chiudere la gara (6.4.1).

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO

- 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 sul campo di gioco. Lo scambio è rigiocato.
- 17.1.2 Se un giocatore infortunato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (15.6 – 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, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

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.

- 17.3.2 Nel caso di sopravvenuta impraticabilità o di sopravvenuta irregolarità del campo, l'arbitro constatato il fatto sospende il gioco (Artt. 91 e 92 Norme A.S.):
- 17.3.2.1 se entro 30 minuti la situazione si risolve, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori e formazioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;
- 17.3.2.2 se entro 30 minuti la situazione non si risolve, l'arbitro dichiara sospesa la gara.
- 17.3.3 Nel caso in cui sia possibile reperire un altro campo e l'interruzione non superi le 2 ore, il set interrotto è annullato e rigiocato con le stesse formazioni iniziali e le stesse posizioni. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.

CASISTICA Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

1. *Nel caso in cui in un set iniziato su un terreno di gioco che diviene impraticabile e che venga rigiocato su un altro reperito dalla squadra ospitante dopo una interruzione inferiore alle due ore, si sono verificate sostituzioni regolamentari, per giocatore/i espulso/i, squalificato/i o per incidente, quali formazioni iniziali dovranno essere presentate?*

Le formazioni che debbono iniziare il set annullato debbono essere le stesse che erano state presentate per quel set, a prescindere da eventuali sostituzioni di giocatori che fossero state effettuate. Fanno eccezione quelle eseguite per giocatore/i espulso/i o squalificato/i o per infortunio, nel qual caso i giocatori che sono subentrati dovranno far parte, necessariamente, delle formazioni iniziali del set da rigiocare. Le sanzioni disciplinari adottate non vengono annullate.

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 verifichi un infortunio ad altro titolare, si deve effettuare una "sostituzione eccezionale" o possono essere accordati i tre minuti?*

La regola 15.7 prevede che in tale caso sia necessario procedere subito alla "sostituzione eccezionale"; la concessione dei tre minuti di recupero (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 entra sul terreno di gioco per qualsiasi motivo (esultanza, ecc.), quale deve essere il comportamento 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.

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?*

Massimo 2 ore (per i dettagli vedi casistica 2 – Regola 1).

Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

Tutti gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti.

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio di campo ed alla registrazione delle formazioni sul referto di gara.

L'intervallo tra il secondo ed il terzo set può essere esteso a 10 minuti dalla competente giuria su richiesta degli organizzatori.

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 (5°), quando una squadra raggiunge gli 8 punti, le squadre cambiano campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse.

Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare nel momento in cui viene segnalato; i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

CASISTICA Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

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 di campo, 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, entrambe le squadre possono richiedere sia la sostituzione che il tempo di riposo prima di riprendere il gioco.

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 dei 12 atleti uno specialista come difensore “LIBERO”.
Non è previsto il “doppio libero”.
- 19.1.2 Il LIBERO deve essere registrato sul referto prima della gara nella speciale riga riservatagli.
- 19.1.3 Il LIBERO non può essere ne capitano della squadra, ne capitano in gioco.
- 19.1.4.1 **Il LIBERO non essere capitano della squadra o in gioco nello stesso tempo della sua funzione di libero.**
- 19.1.4.2 Nella categoria Mista il LIBERO può essere un atleta (M) o una atleta (F) con le limitazioni prescritte dalla regola 28.1.
- 19.2 EQUIPAGGIAMENTO
Il LIBERO deve indossare una uniforme, della quale almeno la maglia deve essere di colore contrastante con quella degli altri compagni di squadra. L’uniforme del LIBERO può avere un disegno diverso, ma deve essere numerata come il resto della squadra.
- 19.3 AZIONI PERMESSE AL “LIBERO”
- 19.3.1.1 Azioni di gioco.
- 19.3.1.2 Il LIBERO è autorizzato a sostituire qualsiasi giocatore difensore.
- 19.3.1.3 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.
- 19.3.1.4 Egli non può servire, murare o tentare di murare.
- 19.3.1.5 Un compagno di squadra non può completare un attacco della palla che 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 zona d’attacco o sua estensione. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal LIBERO che si trova al di fuori dalla sua zona di attacco o sua estensione.
- 19.3.2 Sostituzione dei giocatori.
- 19.3.2.1 Le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiate **come regolari**. Esse sono illimitate, ma ci deve essere sempre un’azione di gioco fra due di queste sostituzioni (**a meno che non ci sia una rotazione forzata per penalizzazione**).
Il LIBERO può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore che era stato da lui sostituito,
- 19.3.2.2 Sostituzioni effettuate prima del fischio di autorizzazione del servizio:
- all’inizio del ogni set, dopo che il secondo arbitro ha verificato la formazione in campo, o
 - quando la palla è fuori gioco.
- 19.3.2.3 Una sostituzione effettuata dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettata, ma deve essere oggetto di un avvertimento verbale al termine dello scambio.
Una susseguente ritardata sostituzione, deve essere sanzionata con un “ritardo di gioco”. **La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.**
- 19.3.2.4 Il LIBERO ed il giocatore da lui sostituito, devono entrare ed uscire dal campo dalla linea laterale davanti alla propria panchina, tra la linea d’attacco e quella di fondo.
- 19.3.3 Nomina di un nuovo LIBERO.
- 19.3.3.1 In caso di infortunio del LIBERO e con l’autorizzazione del primo arbitro, l’allenatore può rinominare un nuovo LIBERO, uno dei giocatori non in campo nel momento della richiesta di rimpiazzo.
Il LIBERO infortunato e rimpiazzato non può rientrare in gioco per il resto della gara. **Il capitano della squadra può rinunciare a tutti i diritti di leader per essere redesignato come LIBERO al posto del titolare infortunato, se richiesto dall’allenatore. Le sostituzioni dovute ad infortunio o malattia del LIBERO o del LIBERO redesignato non sono conteggiate come sostituzioni.**
Il rimpiazzo del libero può essere effettuato una sola volta nell’arco dell’intera gara.
- 19.3.3.2 Il giocatore designato a rimpiazzare il LIBERO infortunato, deve svolgere la funzione di LIBERO per il resto della gara.
- 19.3.3.3 Nel caso del rimpiazzo del LIBERO, deve essere registrato il numero del nuovo LIBERO sul referto di gara, nello spazio “annotazioni”.

19.3.3.4 Il libero e il giocatore da lui sostituito devono entrare ed uscire dal campo attraverso “la zona di sostituzione del LIBERO” (posta dai 3 ai 9 metri fuori da ogni rispettivo metà campo di gioco dalla parte delle panchine delle riserve).

19.3.3.5 Le conseguenze di una sostituzione irregolare del libero sono le stesse di un fallo di rotazione.

CASISTICA Regola 19: IL GIOCATORE “LIBERO

1. 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.

2. Il LIBERO effettua una sostituzione dopo il fischio di autorizzazione del servizio e dopo che la palla sia messa in gioco dal battitore.

L'arbitro ferma il gioco e sanziona il fallo di posizione.

3. Il LIBERO effettua due sostituzioni consecutive senza che tra di esse si sia svolta almeno un'azione di gioco.

Il 1° arbitro deve sanzionare un "ritardo di gioco", mostrando la prevista segnaletica ufficiale.

4. Il LIBERO infortunato deve essere rimpiazzato immediatamente?

No, l'allenatore può decidere di richiedere il rimpiazzo del LIBERO infortunato dopo qualche tempo.

Il libero può essere “rimpiazzato” da un qualsiasi giocatore in panchina. Tale giocatore che rimpiazza il libero infortunato deve essere riconoscibile dagli altri compagni di gioco (a titolo di esempio deve mettersi un'altra maglia distinguibile oppure mettere a rovescio quella che già indossa). Il rimpiazzo (indicando i numeri dei giocatori) deve essere annotato nello spazio “osservazioni” del referto di gara.

Inoltre il giocatore che rimpiazza il libero può essere anche il capitano della squadra, il quale, però, in questo caso, dovrà trasferire la sua qualifica ad un altro giocatore. Il fatto dovrà essere registrato sul referto di gara.

5. Il LIBERO quante volte nell'arco della gara può essere rimpiazzato per infortunio?

Una sola volta (Regola 19.3.3.1). **Se il nuovo libero ridesignato si infortuna, la squadra proseguirà la gara senza libero.**

6. Sostituzione attraverso il LIBERO:

Se l'allenatore intende sostituire un giocatore che si trova in panchina perché sostituito dal LIBERO, deve prima far rientrare in campo l'atleta e quindi immediatamente richiederne la sostituzione.

A volte può accadere che nei tempi di riposo, una squadra esca dal campo con il Libero in formazione, e vi rientrano senza lo stesso, ma con l'atleta che era stato da lui sostituito in precedenza. Tale procedura non è corretta, in quanto il Libero deve sostituire il difensore e viceversa in modo ben visibile agli arbitri e al segnapunti. Pertanto, in tale evenienza, gli arbitri, anche su suggerimento del segnapunti che controlla tali movimenti compilando il referto, debbono assegnare un Ritardo di Gioco alla squadra in difetto, e ripristinare la formazione corretta.

Se tale procedura irregolare non dovesse essere rilevata nel momento in cui avviene, ma nel proseguo della gara, le conseguenze saranno le stesse di un fallo di rotazione (tutti i punti conseguiti dalla squadra da quel momento verranno annullati – Regola 7.7.2).

7. Al momento del controllo della formazione iniziale di una squadra prima dell'inizio del set, il libero si trova in campo. L'arbitro come si deve comportare?

Non appena l'arbitro si avvede della presenza del libero in campo, deve farlo uscire, rimettere il giocatore titolare, controllare la formazione e quindi accordare l'entrata in campo del libero senza sanzione alcuna.

8. Il libero è in gioco e viene espulso o squalificato. Come si comporta l'arbitro?

Il giocatore titolare rientra immediatamente in campo al posto del libero, questi abbandona l'area di gioco per l'intera gara se squalificato, per il set se espulso. Non è permesso il “rimpiazzo” del libero per espulsione o squalifica ma solo per infortunio.

9. Il libero effettua lo scambio con il giocatore difensore dopo il fischio dell'arbitro ma prima che il giocatore al servizio effettui la battuta. Come si deve comportare l'arbitro ?

Il gioco non è interrotto e continua, al termine dell'azione di gioco il 1° arbitro assegna un "avvertimento verbale" alla squadra in difetto se è la prima volta nell'arco dell'intera gara. Le successive volte verranno sanzionate con un "ritardo di gioco" (se è un avvertimento di gioco" si attenderà la fine dell'azione di gioco per comminare la sanzione; se è una penalizzazione per ritardo di gioco si interromperà immediatamente il gioco).

Se lo scambio avviene dopo che il giocatore al servizio ha battuto, Il 1° arbitro deve fischiare per sanzionare un fallo di posizione alla squadra al servizio, il 2° o il 1° il fallo di posizione della squadra in ricezione.

10. Durante una gara il LIBERO di una squadra sostituisce il n° 6 e mentre è in gioco si infortuna. L'allenatore vorrebbe rinominare il nuovo LIBERO con il n° 6. L'arbitro come si comporta?

Al momento dell'infortunio il n° 6 deve entrare in gioco per il LIBERO. Stando in gioco, quindi, il n. 6 non può essere rinominato come nuovo LIBERO.

Per poter attuare il suo desiderio, l'allenatore deve sostituire il n° 6 con altro giocatore e quindi richiedere la rinomina del LIBERO con il n° 6.

Va da se che se il n° 6 non è sostituibile in modo regolare perché titolare già sostituito e poi rientrato in gioco, per quel set egli non può essere utilizzato dall'allenatore per essere rinominato come LIBERO: in tale evenienza l'allenatore può far trascorrere il set in corso per poi procedere alla rinomina del LIBERO con il n° 6.

11. Il giocatore al servizio n° 3 viene sostituito dal n° 7, il quale, dopo aver perso il turno di servizio, viene sostituito dal LIBERO. Quando il LIBERO, per effetto della rotazione, arriva nella posizione 4 viene rilevato dal n° 3 e la squadra conquista 2 punti. L'arbitro come si comporta in tale evenienza?

Se l'allenatore vuol far entrare in campo il giocatore n° 3, deve prima far uscire il LIBERO ed entrare il n° 7, quindi chiedere la sostituzione regolamentare del n° 7 con il n° 3: questo è possibile anche nella stessa interruzione di gioco.

Nel caso specifico, al momento in cui gli arbitri si avvedono dell'errore, devono sanzionare la squadra in difetto con la perdita dell'ultima azione di gioco, quindi togliere i 2 punti conquistati intanto che erano in errore di formazione, lasciando all'altra squadra i punti eventualmente conquistati nello stesso tempo.

12. Il libero rimpiazza un compagno nella posizione 1 e poi per effetto della rotazione giunge nella posizione 5. L'atleta rimpiazzato rientra in gioco mentre il libero esce, ma accorgendosi che si trova in posizione 5 riesce immediatamente e rientra il libero.

Se questi movimenti non causano ritardo alla ripresa del gioco, non devono essere sanzionati e quindi permessi.

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 E' 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



Una LIEVE CONDOTTA SCORRETTA non è soggetta a sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbalmente o un gesto alla persona per mezzo del capitano in gioco.

Questo avvertimento non è una sanzione e non ha conseguenze immediate. Esso non deve essere registrato a referto.

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, espressioni deprecative.

21.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori.

21.2.3 Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione o comportamento 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:

21.3.1 PENALIZZAZIONE

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con la perdita dello scambio (6.1.3).

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set deve lasciare l'area di controllo per il resto del set.

21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente la squadra è sanzionata con la ESPULSIONE, senza altre conseguenze.

21.3.2.3 Una seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra è sanzionata con la ESPULSIONE, senza altre conseguenze.

21.3.3 SQUALIFICA

21.3.3.1 Il componente della squadra che è sanzionato con la SQUALIFICA, deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara.

21.3.3.2 La prima condotta aggressiva, o tentativo di aggressione o comportamento minaccioso è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.3.3.3 La seconda condotta offensiva nella gara da parte di uno stesso componente la 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.

21.3.4 PROCEDURA

21.3.4.1 Tutte le sanzioni devono essere comminate nel momento in cui la condotta scorretta si verifica (salvo eccezione 21.3.4.2).

21.3.4.2 La sanzione della SQUALIFICA dovuta all'eventuale ritardato rientro in campo nel set successivo del giocatore espulso va comminata a "palla fuori gioco" (8.2).

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 della stessa persona nella medesima gara, è sanzionato progressivamente secondo la scala delle sanzioni (il componente la squadra riceve una più pesante sanzione per ogni successiva offesa).

21.4.3 La espulsione o squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiede sanzioni precedenti.

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 : verbale o gesto, senza cartellino

PENALIZZAZIONE : giallo

ESPULSIONE : rosso

SQUALIFICA : giallo e rosso (congiuntamente).

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

1. **Come ci si deve comportare nel caso in cui il 1° arbitro assegni nello stesso tempo una penalizzazione ad entrambe le squadre, non importa in quale ordine?**

Si considera la squadra al servizio penalizzata per prima e poi quella in ricezione (indipendentemente dall'ordine con cui si sono assegnate le penalizzazioni)..

Pertanto:

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

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

Se l'assegnazione delle due penalizzazioni non è contemporanea, si segue temporalmente l'evolversi degli eventi. Ad esempio la squadra A riceve una penalizzazione che viene trascritta a referto, successivamente viene accordato un TO e la squadra B riceve a sua volta la penalizzazione. Evidentemente i punti assegnati sono 1-1, la squadra B aveva già ruotato, la squadra A dovrà ruotare per poi eseguire il servizio.

2. **Se a due giocatori avversari viene comminata contemporaneamente la sanzione della espulsione o della squalifica, quali sono le conseguenze pratiche sul gioco?**

Se entrambi possono essere regolarmente sostituiti, si deve procedere alle normali sostituzioni.

Se soltanto uno dei due può essere regolarmente sostituito, la squadra che non ha questa possibilità perde il set per squadra incompleta.

Se entrambi non possono essere regolarmente sostituiti, 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;

In tutti i casi la squadra che perde il set conserva i punti conseguiti 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.

3. **Quali sono le conseguenze pratiche nel caso in cui nella stessa azione, ma in tempi diversi, due o più giocatori della stessa squadra vengono sanzionati con la penalizzazione?**

Nel caso prospettato la squadra subirà le conseguenze di una sola penalizzazione: l'acquisizione di un punto ed il diritto a servire per la squadra avversaria.

4. **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.

5. **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?**

L'arbitro deve sempre (un'unica eccezione casistica 7 di seguito) interrompere il gioco se per qualsiasi ragione deve comminare una sanzione (quali penalizzazione, espulsione, squalifica) sia nel caso essa sia dovuta per la prima condotta scorretta di un determinato tipo sia nel caso essa sia dovuta alla scala delle sanzioni per recidiva.

Naturalmente se la sanzione da comminare è la Penalizzazione (che equivale ad un fallo di gioco) dopo aver interrotto il gioco comminerà la sanzione e assegnerà la palla (con conseguente acquisizione del punto).

Se la sanzione da comminare è l'Espulsione o la Squalifica, l'arbitro interromperà l'azione di gioco, comminerà la sanzione e segnerà "doppio fallo" (azione di gioco da ripetere).

Esiste un'unica eccezione: la squalifica comminata solo per il fatto che il giocatore precedentemente espulso è rientrato dopo l'inizio del set, dovrà essere notificata a "palla fuori gioco" (8.2) e ad azione conclusa (vedi punto 7).

6. **Se un giocatore - allenatore viene espulso o squalificato per una condotta scorretta commessa in una delle due funzioni, può continuare ad esercitare l'altra?**

No, i provvedimenti disciplinari sono comminati alla persona e non alla funzione che in quel momento sta esercitando.

7. 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.

8. Come deve essere comunicato l'avvertimento verbale?

L' "avvertimento verbale" può essere comunicato al capitano della squadra verbalmente o anche con un gesto, in questo ultimo caso si deve accertare che tale informazione sia stata recepita.

9. 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'aggreddire, 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 della 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.

10. Tabella Riassuntiva delle sanzioni per condotta scorretta e dei ritardi di gioco

SANZIONI PER "RITARDO DI GIOCO"				
RITARDO DI GIOCO	1°EVENTO DI UNA SQUADRA	AVVERTIMENTO PER RITARDO	MANO AL POLSO	NESSUNA CONSEGUENZA
	2°EVENTO DI UNA SQUADRA	PENALIZZAZIONE PER RITARDO	GIALLO AL POLSO	PERDITA DELL'AZIONE
CONDOTTA	TRASGESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZE
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	QUALSIASI PARTECIPANTE	AVERTIMENTO VERBALE O GESTO	NESSUN CARTELLINO	NESSUNA CONSEGUENZA
	STESSO PARTECIPANTE	AVERTIMENTO VERBALE O GESTO	NESSUN CARTELLINO	NESSUNA CONSEGUENZA
	ALTRO PARTECIPANTE	AVERTIMENTO VERBALE O GESTO	NESSUN CARTELLINO	NESSUNA CONSEGUENZA
CONDOTTA MALEUDUCATA	1°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	PENALIZZAZIONE	GIALLO	PERDITA DELL'AZIONE
	2°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	ESPULSIONE	ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER UN SET



	3°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	SQUALIFICA	GIALLO + ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER L'INTERA GARA
--	-----------------------------	------------	----------------	--

CONDOTTA	TRASGESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZE
CONDOTTA INGIURIOSA	1°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	ESPULSIONE	ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER UN SET
	2°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	SQUALIFICA	GIALLO + ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER L'INTERA GARA
CONDOTTA AGGRESSIVA	1°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	SQUALIFICA	GIALLO + ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER L'INTERA GARA

SEZIONE II GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

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).

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 allo scambio di gioco;

22.2.1.2 il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dello scambio 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 la fine dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali (Regola 28.1):

22.2.3.1 Se il fallo è fischiato dal primo arbitro, egli indicherà :

- a) la squadra che dovrà effettuare il servizio;
- b) la natura del fallo;
- c) il giocatore che lo ha commesso (se necessario).

Il secondo arbitro seguirà la segnaletica ufficiale del primo arbitro, ripetendola.

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, seguendo e ripetendo la segnaletica del primo arbitro.

In questo caso il primo arbitro non mostra il fallo ed il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

22.2.3.3 In caso di attacco falloso di difensore o del libero, entrambi devono indicare :

- a) la natura del fallo ;
- b) i giocatori in fallo (se necessario) ;
- c) la squadra al servizio come indicato dal primo arbitro.

Regola 23: PRIMO ARBITRO



- 23.1 **POSIZIONE** (Figura 6)
Il primo arbitro svolge le sue funzioni seduto od in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete. I suoi occhi debbono trovarsi approssimativamente 50 cm. al di sopra della rete.
- 23.2 **AUTORITÀ**
- 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 le due squadre.
Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti il collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Il primo arbitro può regolarmente sostituire un componente il collegio arbitrale che non svolge correttamente la sua funzione.
- 23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori.
- 23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione, anche su quelle non specificate dalle Regole.
- 23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.
Tuttavia, a richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.
- 23.2.5 Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.
- 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 due capitani delle squadre;
- 23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.
- 23.3.2 Durante la gara, solo il primo arbitro 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:
- i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;
 - i falli di tocco di palla;
 - i falli sopra la rete e sulla sua parte superiore;
 - l'attacco falloso del difensore e del **LIBERO**;
 - l'attacco completato da un giocatore su palla proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del **LIBERO** che si trova nella sua zona d'attacco o sua estensione;
 - la palla che attraversa il piano verticale della rete sotto di essa (8.4.5).
- 23.3.3 Al termine della gara, controlla, insieme al secondo arbitro, il referto e lo firma.

CASISTICA Regola 23: PRIMO ARBITRO

1. *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.

2. *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 rifiuta 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. (Artt. 77, 78, 79 Norme A.S.)

2. *In caso di infortunio o malore del 1° arbitro, tale da non poter continuare la direzione della gara, chi lo sostituisce?*

Senza autorizzazione alcuna da parte delle squadre, il 2° arbitro può subentrare nelle funzioni del 1° che abbandonerà il campo da gioco.

3. *Per una momentanea indisposizione di un arbitro, può essere interrotto il gioco?*

Si, l'arbitro può concedersi una breve interruzione e nel frattempo sottoporsi alle dovute cure.

4. *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 la partecipazione 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.

Nel caso lo ritenga opportuno per la sua e la altrui incolumità, in considerazione della situazione ambientale, e consultando, **se lo ritiene opportuno**, gli altri componenti del collegio arbitrale, può continuare la gara pur ritenendola formalmente conclusa al momento del verificarsi degli incidenti, senza necessità di preavviso alcuno. Inoltre, se è possibile e se lo ritiene opportuno, deve avvertire della sua decisione il capitano della squadra non responsabile di quanto sta accadendo in campo.

Regola 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE (Figura 6)

Il secondo arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco e di fronte al primo arbitro.

24.2 AUTORITÀ

24.2.1 Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza (23.3).

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 i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

24.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.

24.2.4 Il secondo arbitro 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, ne controlla la loro durata e respinge le richieste improprie.

24.2.7 Controlla il numero dei tempi di riposo e delle sostituzioni utilizzate da ciascuna squadra e segnala al primo arbitro ed all'allenatore interessato il 2° tempo di riposo e la 5a e 6a sostituzione richieste.

24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale (15.7) o il tempo di recupero (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 le squadre nell'area di penalizzazione ed avverte il primo 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 dei giocatori corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.
- 24.3.2 Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
- 24.3.2.1 la penetrazione nel campo avverso e dello spazio sotto la rete (12.2);
- 24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione (7.5);
- 24.3.2.3 il contatto falloso con la parte inferiore della rete o con l'antenna situata dalla sua parte;
- 24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del LIBERO (13.3.3; 14.6.2; 14.6.6);
- 24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno.
- 24.3.2.6 Il contatto della palla con il terreno, quando il primo arbitro non è in condizione di vedere il contatto.
- 24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato.
- 24.3.3 Al termine della gara controlla, insieme al primo arbitro, e firma il referto.

Regola 24: SECONDO ARBITRO

1. *Come ci si deve comportare in caso di assenza del 2° arbitro?*

Se il 2° arbitro non è presente sul terreno di gioco 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), 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, in quanto il 1° arbitro, se non lo ha sostituito, ha iniziato la gara assumendo anche la funzione del 2°.

3. *Gli allenatori o i capitani a chi devono rivolgere le proprie richieste di interruzione?*

Le richieste di tempo di riposo e di sostituzione 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.

4. *Può il 2° arbitro sanzionare un fallo di posizione della squadra al servizio?*

No, la reg. 24.3.2.1 assegna al 2° arbitro il compito di sanzionare specificatamente 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. *Se la palla tocca il soffitto, il 2° arbitro deve fischiare tale fallo?*

Si. Tra le competenze del 2° arbitro c'è anche quella di relativa al contatto con oggetti esterni (Regola 25.3.2.5), quando il primo arbitro non è in condizione di vedere tale tocco. Il soffitto deve essere considerato come "oggetto esterno".

6. *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 precedere 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 (Figura 6)

Il segnapunti esplica la sua funzione seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta al primo arbitro.

25.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il secondo arbitro.

Egli usa un campanello o altro dispositivo sonoro per avvertire 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 nome e cognome del 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 secondo arbitro.
- 25.2.1.3 registra il numero e nome del LIBERO.
- 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 gli errori 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 secondo arbitro; **non sono previsti avvisatori acustici o visivi.**
- 25.2.2.4 segnala agli arbitri le richieste di interruzioni 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 le sanzioni.
- 25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo arbitro, come ad esempio sostituzioni eccezionali (8.2), tempo di recupero (18.1.2), interruzioni prolungate (18.3), interferenze esterne (18.2), etc.
- 25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:
- 25.2.3.1 scrive il risultato finale;
- 25.2.3.2 in caso di reclamo, con l'autorizzazione del primo arbitro, annota l'orario della 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 Regola 25: SEGNAPUNTI

- 1. *Il segnapunti deve essere dotato di fischiello?***
No, egli deve intervenire, per quanto di sua competenza, avvertendo 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 60 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. *Il segnapunti deve segnalare quando ad una delle due squadre rimane un punto per vincere il set o la gara?*

No. Nel caso facesse tale segnalazione, il 2° arbitro, o in assenza, il 1° arbitro deve avvisare il segnapunti di non ripetere tale segnalazione in nessuna occasione della gara.

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.

Regola 26: GIUDICI DI LINEA

26.1 POSIZIONE (Figura 6)

Se sono impiegati soltanto due Giudici di Linea, si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ogni arbitro, diagonalmente a 1 o 2 mt. dall'angolo.

Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e quella laterale dalla propria parte.

Sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 mt. 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.

26.2 RESPONSABILITÀ

26.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm.) per segnalare:

26.2.1.1 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;

26.2.1.2 il tocco della palla "fuori", che è stata toccata dalla squadra ricevente (8.4);

26.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio che supera la rete fuori dallo spazio di passaggio, ecc. (8.4.3 -8.4.4);

26.2.1.4 un giocatore (escluso il battitore) che si trova fuori dal suo campo al momento del servizio.

26.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio (12.4.2).

26.2.1.6 ogni contatto con l'antenna dal proprio lato, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce sul gioco.

26.2.1.7 La palla che attraversa la rete a di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato.

26.2.2 I giudici di linea debbono ripetere la segnalazione su richiesta del primo arbitro.

Regola 27: GESTI UFFICIALI

27.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figure 7a, 7b, 7c, 7d, 7e)

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o l'intenzione dell'interruzione autorizzata). Il segnale deve essere mantenuto per un momento e, se è indicato con una mano, quella corrispondente al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

27.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA (Figura 8)

I giudici di linea debbono indicare la natura del fallo sanzionato, usando la segnalazione ufficiale e mantenendola per un breve lasso di tempo.

CASISTICA Regola 27: GESTI UFFICIALI

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 segnaletica ufficiale relativa ai falli della palla di servizio che impatta la rete e dell'atleta che tocca la rete?*

a) La palla di servizio che tocca o impatta la rete, deve essere sanzionata e segnalata con la mano che tocca lateralmente la rete stessa. Il secondo arbitro deve ripetere tale segnaletica, indicando l'assegnazione del successivo servizio e, quindi, con la mano con le dita distese, la rete.

b) Il fallo dell'atleta che tocca la rete deve essere segnalato indicando con la mano la parte laterale della rete stessa, dal lato della squadra in fallo, senza necessariamente spostarsi per toccarla.

4. *Quale è la posizione iniziale della segnaletica ufficiale relativa alla autorizzazione del servizio?*

La posizione iniziale della segnaletica è quella del braccio disteso con il palmo della mano rivolto in avanti e le dita ugualmente distese.

5. *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.

6. *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".

7. **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.

- I gesti debbono essere eseguiti con tempestività e adeguatezza al fallo commesso in base a quanto previsto dal regolamento evitando di aggiungere altri gesti o mimica per evidenziare il fallo sanzionato,

ovvero rafforzare la propria decisione. Nel caso cui sia dei dubbi da parte dei giocatori, l'arbitro ha facoltà di dare chiarimenti circa la natura del fallo al capitano in campo.

- La mano o il braccio che indica la natura del fallo deve essere sempre quella corrispondente alla squadra o al partecipante che ha commesso un fallo di gioco o tenuto un comportamento non regolamentare.
- L'indicazione con la mano di palla dentro o fuori e di altri falli, se non espressamente e diversamente previsto, va indirizzata verso il centro del campo (con direzione corrispondente alla diagonale del campo) e non localizzata con la presunzione di rafforzare il fallo sanzionato.

SEZIONE III LA CATEGORIA MISTA

Regola 28: La Categoria Mista

28.1 PARTECIPANTI

28.1.1 In ogni momento della gara devono essere presenti in campo almeno 3 atlete (F).

28.1.2 In ogni momento della gara deve essere presente in campo almeno 1 atleta (M).

28.1.3 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.

28.1.4 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).

28.2 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).

28.3 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 28.1 e 28.2, anche su avvertimento dell'arbitro, possono:

- 1) confermare la formazione appena consegnata
- 2) oppure riformulare l'intera formazione senza tenere conto di quella precedentemente consegnata. In questo caso l'arbitro sanzionerà la squadra con un ritardo di gioco.

28.4 ALTEZZA RETE

L'altezza rete per la Categoria Open Mista è di 2,35 metri.

28.5 FALLI

La squadra che non si atterra al 28.1 e/o 28.2 verrà sanzionata con un fallo di gioco. L'arbitro segnalerà tale fallo utilizzando la segnaletica corrispondente al "fallo di posizione".

Regola 28: CATEGORIA MISTA

1. *E' permesso l'utilizzo del "libero" nella Categoria Mista?*

E' permesso l'utilizzo del "libero" che può essere atleta Maschio o Femmina purché in qualsiasi momento della gara si rispetti i limiti previsti (in campo almeno 3 atlete (F), almeno un atleta (M)) (28.1).

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 28.1 (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 28.1.1 (almeno 3 giocatrici femmine in campo); 28.1.2 (almeno un giocatore maschio in campo) e 28.2 (mai contemporaneamente nelle zone 2,3,4 giocatori maschi) ?***

Tutte le richieste di sostituzione che portino la squadra in fallo circa la regola 28.1 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 28.1.1 (almeno 3 giocatrici femmine in campo); 28.1.2 (almeno un giocatore maschio in campo) e 28.2 (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 28.1

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 28.2. A questo punto (cioè quando i tre atleti maschi sono in posizione "avanti")

a) se è possibile una sostituzione regolamentare che ripristini la formazione corretta secondo quanto dettato dalla regola 28.2, la squadra dovrà effettuarla, richiedendola autonomamente, per non essere sanzionata per corrispondente fallo di posizione (Reg. 28.4).

b) 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 28.2.

In questo caso l'arbitro dovrà

- 1) accettare in ogni caso la formazione, se l'allenatore/capitano la confermano.
- 2) acconsentire la totale variazione della formazione sanzionando la squadra con un "ritardo di gioco".

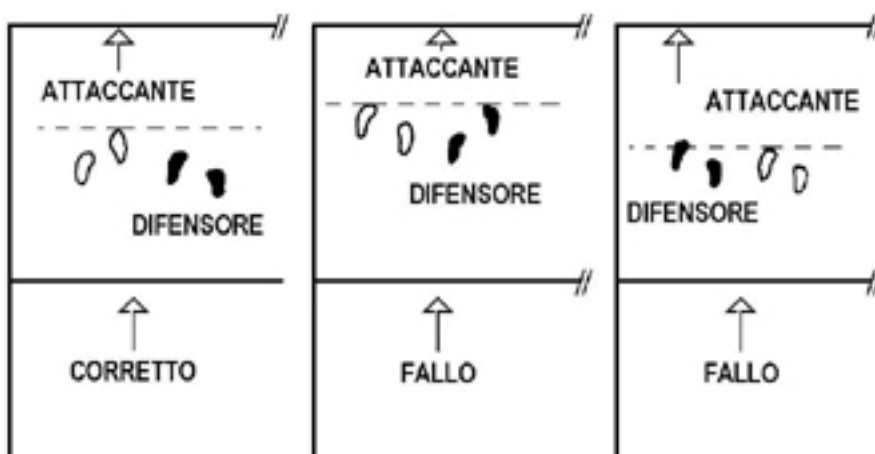
8. ***Se nella formazione consegnata, al momento del controllo ad inizio set da parte dell'arbitro, le indicazioni del sesso degli atleti come da regola 28.1.3 è errata ma il numero del giocatore in campo corretto, quale comportamento bisogna adottare?***

La regola 28.1.2 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.

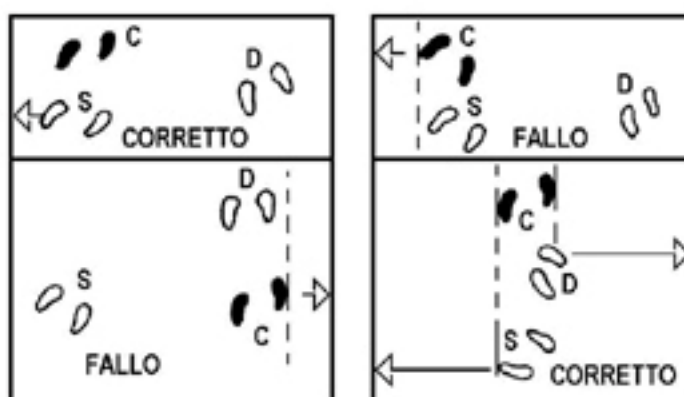
RECLAMI

Per quanto riguarda il protocollo dei reclami, si rimanda al Regolamento di Giustizia Sportiva del CSI, che è fonte privilegiata rispetto al presente Regolamento Tecnico.

FIGURE



Determinazione delle Posizioni tra un Attaccante e il Difensore corrispondente



C = GIOCATORE CENTRALE
 D = GIOCATORE DI DESTRA
 S = GIOCATORE DI SINISTRA

Determinazione delle Posizioni tra Giocatori della stessa linea

Figura 1

Posizione dei giocatori • Regole 7.4, 7.5

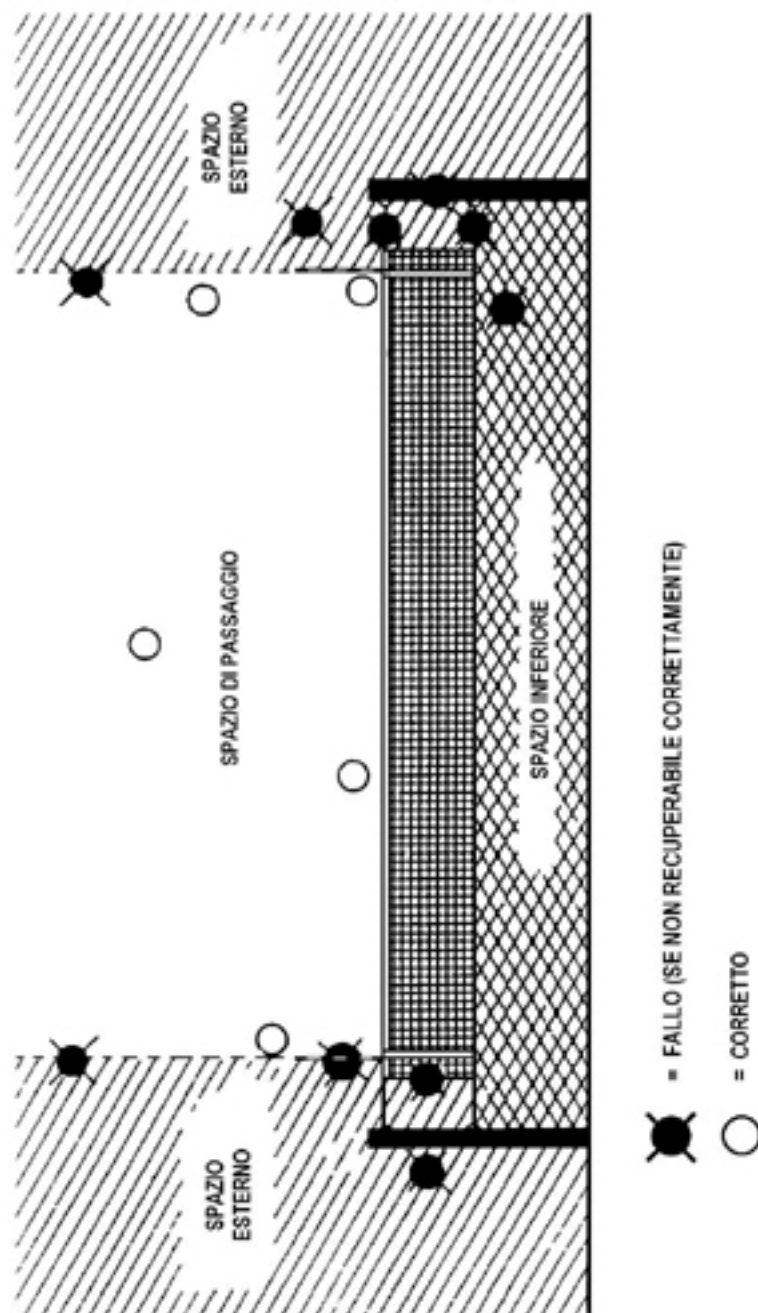


Figura 2

**Pallone che attraversa il piano verticale della rete
Regole 2.4, 8.4, 10.1**

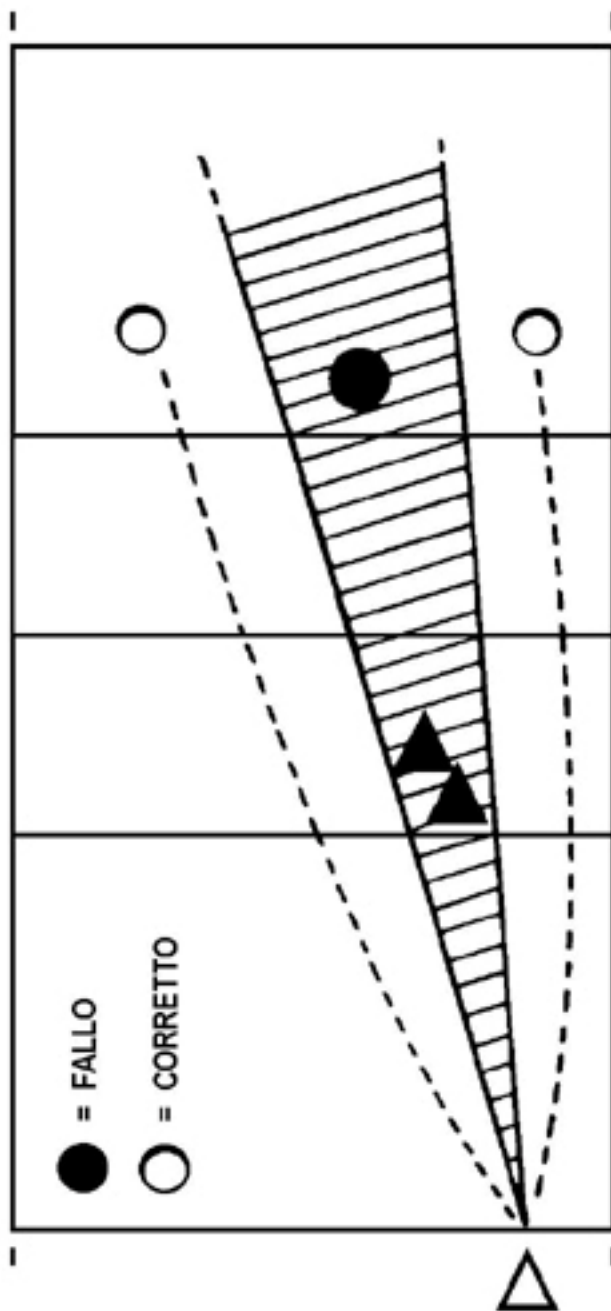


Figura 3

Velo collettivo • Regola 12.5.2

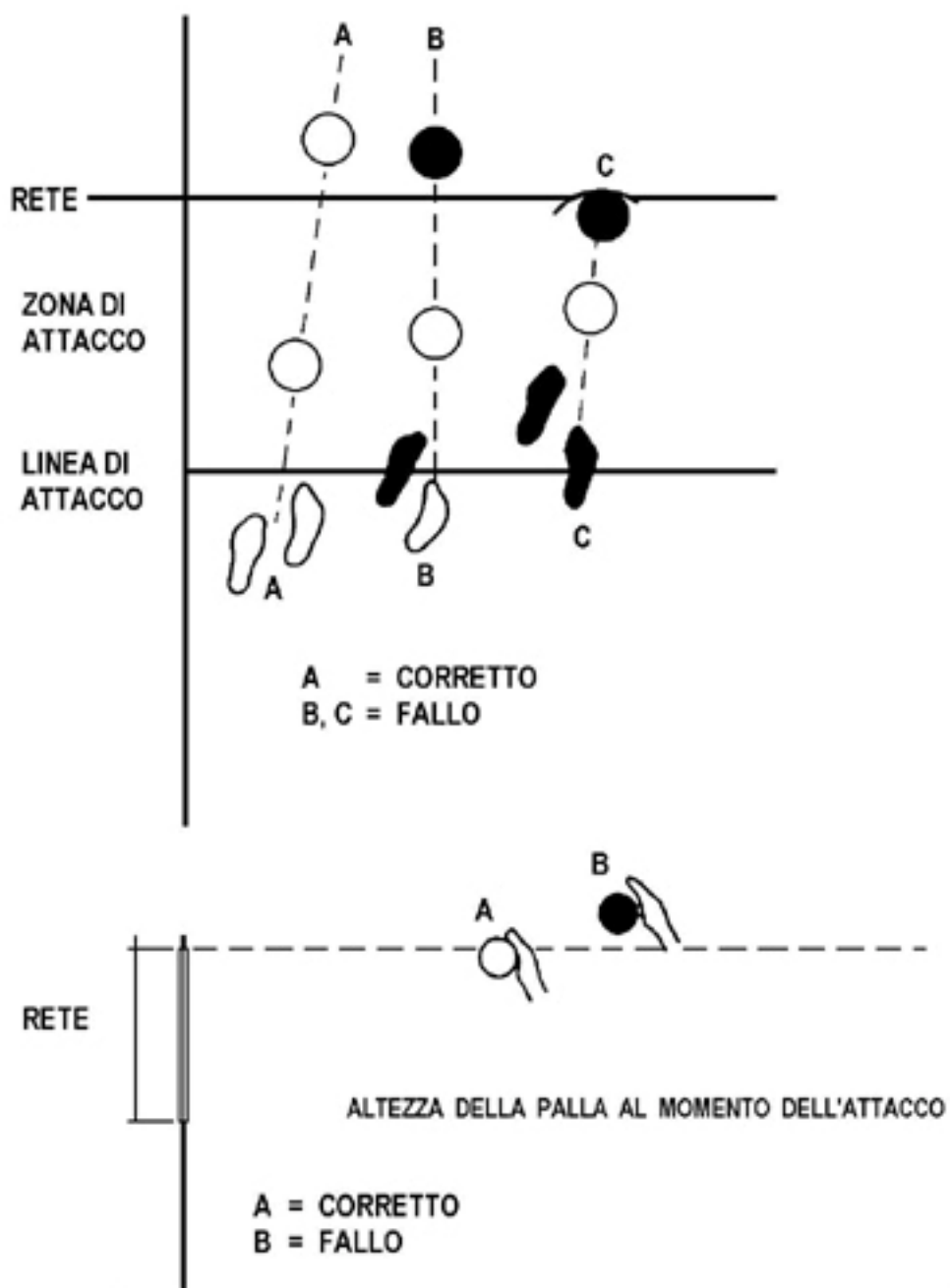


Figura 4

Attacco dei difensori • Regola 13.2

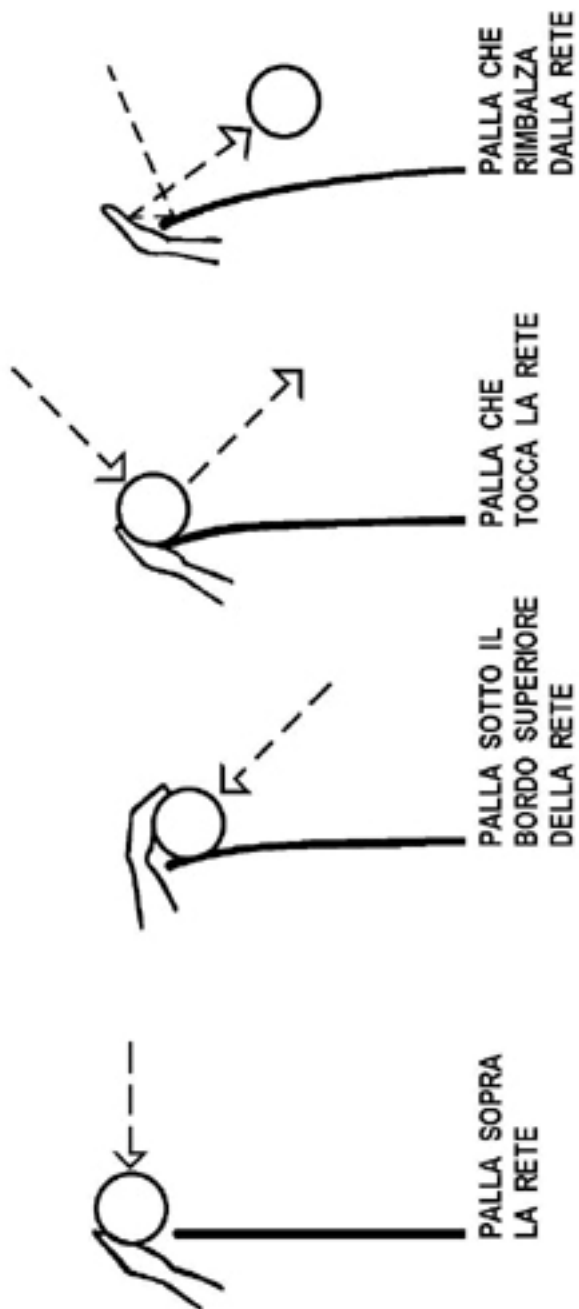


Figura 5

Muro effettivo • Regola 14.1.3

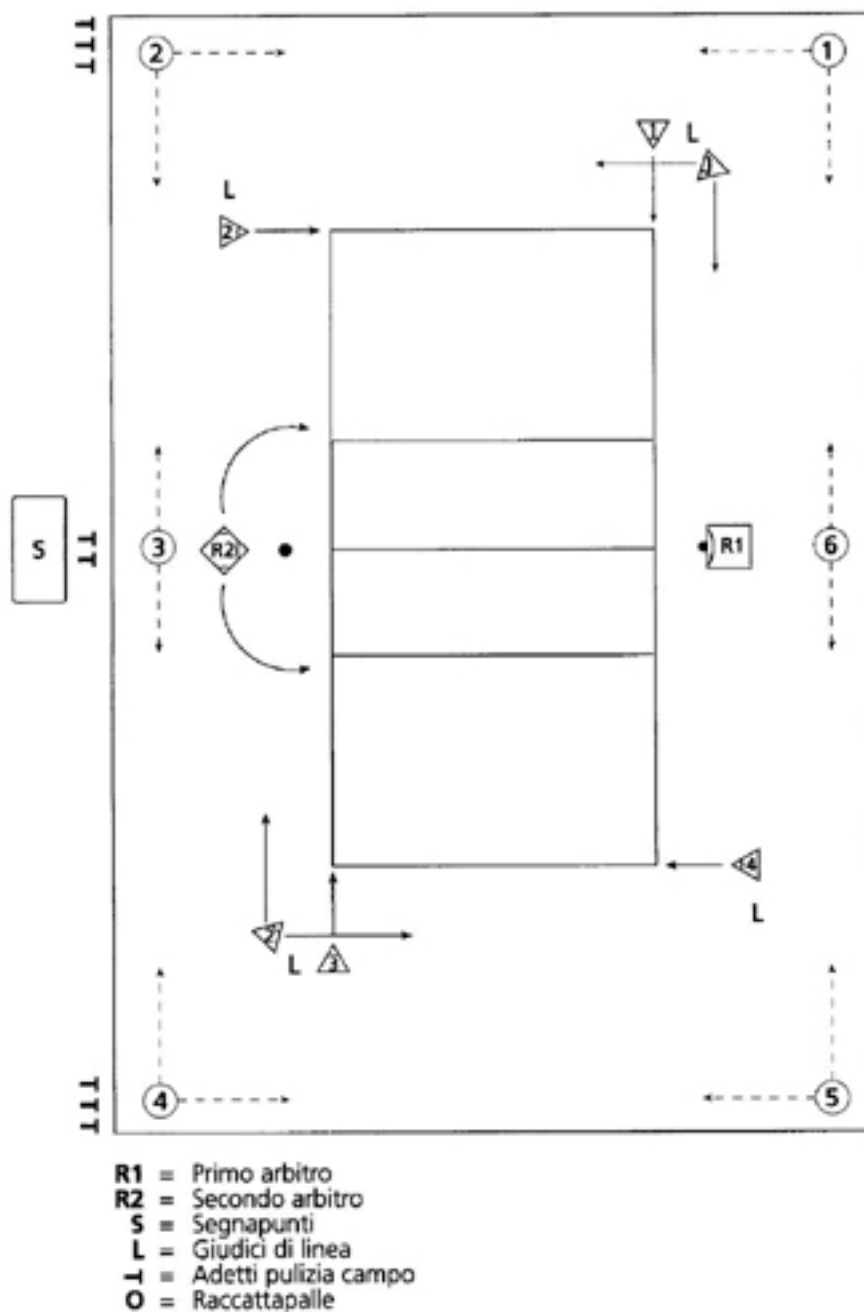


Figura 6

**Posizione del Collegio arbitrale e dei suoi eventuali assistenti
Regole 23.1, 24.1, 25.1, 26.1**


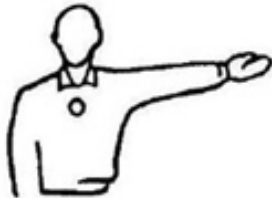



FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da: Arbitri P Primo S Secondo	
<i>Autorizzazione al Servizio</i>	P	 <div style="float: right; text-align: right;"> 1 Muovere la mano per indicare la direzione del Servizio </div>
<i>Squadra al Servizio</i>	P S	 <div style="float: right; text-align: right;"> 2 Stendere il braccio dal lato della squadra che dovrà servire </div>
<i>Cambio di Campo</i>	P S	 <div style="float: right; text-align: right;"> 3 Piegare le braccia sul petto e sulla schiena e farle ruotare intorno al corpo </div>
<i>Tempo di Riposo</i>	P S	 <div style="float: right; text-align: right;"> 4 Porre il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di una T) </div>
<i>Sostituzione</i>	P S	 <div style="float: right; text-align: right;"> 5 Ruotare un avambraccio intorno all'altro </div>

Figura 7a
Gesti ufficiali degli arbitri






FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da: Arbitri P Primo S Secondo	
<i>Penalizzazione per Condotta Scorretta</i>	P	 <div style="float: right; text-align: right;"> 6 Mostrare il Cartellino GIALLO </div>
<i>Espulsione</i>	P	 <div style="float: right; text-align: right;"> 7 Mostrare il Cartellino ROSSO </div>
<i>Squalifica</i>	P	 <div style="float: right; text-align: right;"> 8 Mostrare entrambi i Cartellini nella stessa mano </div>
<i>Fine del Set o della Gara</i>	P S	 <div style="float: right; text-align: right;"> 9 Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte </div>
<i>Palla non staccata dal Servizio</i>	P	 <div style="float: right; text-align: right;"> 10 Alzare il braccio teso con il palmo della mano verso l'alto </div>

Figura 7b
Gesti ufficiali degli arbitri






FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:	Arbitri P Primo S Secondo
<i>Ritardo nel Servizio</i>	P 	11 Alzare otto dita divaricate
<i>Fallo di Muro o Velo</i>	P S 	12 Alzare le braccia, palmi delle mani in avanti
<i>Fallo di Posizione o di Rotazione</i>	P S 	13 Fare un movimento circolare con l'indice di una mano
<i>Palla "Dentro"</i>	P S 	14 Stendere il braccio e le dita verso il suolo
<i>Palla "Fuori"</i>	P S 	15 Alzare gli avambracci verticalmente, le mani aperte e i palmi verso di sé

Figura 7c
Gesti ufficiali degli arbitri






FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da: Arbitri P Primo S Secondo	
<p><i>Palla trattenuta</i></p>	<p>P</p>	 <p style="text-align: right;">16 Alzare lentamente il palmo della mano verso l'alto</p>
<p><i>Doppio Tocco</i></p>	<p>P</p>	 <p style="text-align: right;">17 Alzare due dita divaricate</p>
<p><i>Quattro Tocchi</i></p>	<p>P</p>	 <p style="text-align: right;">18 Alzare quattro dita divaricate</p>
<p><i>Rete toccata da un Giocatore</i></p> <p><i>Palla di servizio che tocca la rete e non la supera.</i></p>	<p>P S</p>	 <p style="text-align: right;">19 Toccare lateralmente la rete</p>
<p><i>Invasione al di sopra della rete</i></p>	<p>P</p>	 <p style="text-align: right;">20 Porre una mano al di sopra della rete con il palmo verso il basso</p>

Figura 7d
Gesti ufficiali degli arbitri







FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:	Arbitri P Primo S Secondo
<i>Fallo di Attacco di un Difensore, del Libero o sul Servizio avverso</i>	P S 	21 Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, mano aperta
<i>Invasione o passaggio della Palla sotto rete</i>	P S 	22 Indicare la linea centrale
<i>Doppio Fallo ed azione da rigiocare</i>	P 	23 Alzare verticalmente i pollici delle mani
<i>Palla "Toccata"</i>	P S 	24 Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra, posta verticalmente
<i>Avvertimento e Penalizzazione per ritardo</i>	P   <i>(Avvertimento) (Penalizzazione)</i>	25 Indicare il polso con le dita (AVVERTIMENTO) o Cartellino GIALLO (PENALIZZAZIONE)

Figura 7e
Gesti ufficiali degli arbitri






FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da: Giudici di Linea L	
<i>Palla "Dentro"</i>	L	 <div style="text-align: right;">1 Abbassare la bandierina</div>
<i>Palla "Fuori"</i>	L	 <div style="text-align: right;">2 Alzare la bandierina</div>
<i>Palla Toccata</i>	L	 <div style="text-align: right;">3 Alzare la bandierina e toccare la sua parte superiore con il palmo della mano libera</div>
<i>Palla che passa al di fuori dello spazio di passaggio o fallo di piede al Servizio</i>	L	 <div style="text-align: right;">4 Alzare la bandierina sopra la testa ed indicare l'antenna o la linea di fondo, secondo il fallo</div>
<i>Giudizio impossibile</i>	L	 <div style="text-align: right;">5 Incrociare gli avambracci sul petto</div>

Figura 8
Gesti ufficiali dei giudici di linea

APPENDICI "CSI" AL REGOLAMENTO

Le seguenti appendici fanno parte integrante del Regolamento Tecnico di gioco.

Appendice 1 – 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; vice-allenatore, dirigente, fisioterapista, medico sportivo.

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.

Può essere integrato o modificato fino a 17 minuti prima l'orario ufficiale d'inizio gara o, comunque non dopo l'inizio ufficiale del protocollo ufficiale d'inizio gara (controllo rete).

Appendice 2 – PROTOCOLLO UFFICIALE D'INIZIO GARA

L'arbitro deve entrare in palestra almeno 30 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 sé 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; e, se necessario 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 20 minuti prima dell'ora di inizio gara. Nel caso la/e squadra/e 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 il cosiddetto "riconoscimento" delle squadre: si porta nella zona di delle panchine della squadra di casa e poi presso quella ospite (in successione), richiama la l'intera squadra con un 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.

c) 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 eventuali spogliatoi.

d) 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.

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. 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, 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: SORTEGGIO

I capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli arbitri) devono portarsi vicino al tavolo del segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.

L'arbitro con l'aiuto di una moneta, effettua il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione, del campo.

I capitani dovranno formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento separatamente. Se non fanno nessuna richiesta s'intende tacitamente che il riscaldamento verrà effettuato congiuntamente.

I capitani, successivamente al sorteggio, devono apporre la propria firma sul referto di gara che deve essere sottoscritto anche dagli allenatori se presenti.

15 Min. prima dell'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 (a richiesta di uno o entrambi i capitani al sorteggio) è stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. L'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera.

È 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 mani". 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.

12 Min. prima dell'inizio: CONSEGNA FORMAZIONI INIZIALI

L'arbitro raccoglie i tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre e li consegna al segnapunti per la registrazione sul referto di gara. 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 all'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 tagliandino di formazione iniziale non deve essere cambiato per nessuna ragione.

5 Min. prima dell'inizio: TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE

L'arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento. Le squadre: i giocatori delle due squadre immediatamente presso la propria panchina al fischio dell'arbitro. Se i giocatori debbono cambiare la propria tenuta per quella ufficiale, debbono farlo senza ritardo.

4 Min. prima dell'inizio: PRESENTAZIONE

L'arbitro: si dispone vicino alla rete lungo l'asse longitudinale della metà campo.

Le squadre: i giocatori di ogni squadra, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente all'arbitro lungo l'asse longitudinale della metà campo, perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo segnapunti o al pubblico se presente.

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: INTRODUZIONE

L'arbitro fischia per autorizzare le due squadre a scambiarsi i saluti vicino alla rete, prima i capitani e poi gli altri componenti, quindi, con un ampio gesto delle braccia invita i giocatori a recarsi verso le rispettive panchine per prepararsi all'inizio della gara.

1 Min. prima dell'inizio: INGRESSO SUL TERRENO DI GIOCO

L'arbitro fischia e con un ampio gesto delle braccia autorizza le due squadre da entrare sul proprio terreno di gioco direttamente dalle panchine. I sei giocatori della formazione iniziale di ogni squadra entrano senza ulteriori formalità sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

Tale procedura vale anche per l'ingresso in campo nei sei successivi (2°-3°-4°-5°). L'arbitro, a questo punto, controlla velocemente che i giocatori corrispondano alle formazioni riportate sugli appositi tagliandi iniziando dalla squadra in servizio. Qualora l'arbitro rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore o il capitano a porvi rimedio, tenendo presente che in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto dal tagliando (ma è consentito effettuare la sostituzione prima dell'inizio del servizio iniziale).

L'arbitro ultimata questa operazione, sale sul seggiolone.

ALL'INIZIO DELLA GARA

0 Min. prima dell'inizio: L'arbitro fischia per l'autorizzare il primo set.

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET:

SQUADRE: Al termine di ogni set (escluso il 4°) i 6 giocatori di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei loro rispettivi campi. Al fischio e al segnale (gesto n.3) dell'arbitro si spostano in senso antiorario lungo le linee laterali fino al palo di sostegno della rete. Dopo averlo superato (all'esterno) le squadre si dirigono direttamente verso le rispettive panchine, effettuandosi quindi anche il cambio di campo degli occupanti delle panchine.

SEGNAPUNTI: Nel momento in cui l'arbitro fischia la fine dell'ultima azione di gioco del set, egli deve registrare sul referto l'orario di fine set.

La regola 23.1 sancisce che 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. Va precisato che i 3 minuti si intendono a partire dal fischio dell'arbitro che sancisce la fine dell'ultima azione fino al fischio dello stesso che autorizza la battuta iniziale 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.

2 Min. e 30 Sec. dopo la fine set: l'arbitro fischia.

SQUADRE: I 6 giocatori, registrati sui tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre, entrano direttamente dalle panchine sul proprio campo.

ARBITRO: Controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano ai tagliandi delle formazioni iniziali da lui raccolti. Qualora non rilevi irregolarità risale sul seggiolone.

3 Min. dopo la fine del set: l'arbitro fischia la ripresa del gioco.

SET DECISIVO (5°)

SQUADRE: Al termine del 4° set, i giocatori di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei rispettivi campi e al fischio e al segnale, con ampio gesto delle braccia, dell'arbitro, si recano direttamente presso la panchina senza cambiare campo.

L'eventuale cambio di campo avverrà spostandosi direttamente dalle panchine dopo il sorteggio.

CAPITANI: Si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRO: Una volta sceso dal seggiolone, si porta nei pressi del tavolo del



segnapunti per il sorteggio.

2 Min. e 30 Sec. dopo la fine del 4° set: L'arbitro fischia. Le operazioni si svolgono come per gli altri set.

8° PUNTO - 5° SET: CAMBIO CAMPO

Al raggiungimento dell'ottavo 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, invitando con un ampio gesto delle braccia ai giocatori sul terreno di gioco 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 le due squadre, dopo essersi posizionate sulle rispettive linee di fondo, al fischio e al segnale dell'arbitro si spostano sulle linee laterali superando i pali dall'esterno raggiungendo la linea di fondo del campo opposto. L'arbitro a questo punto fischia autorizzando il loro ingresso in campo. 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

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).

NOTE

- Il pallone di gioco deve essere posizionato nella zona di servizio negli intervalli tra i set.
- Durante i tempi di riposo le squadre devono posizionarsi vicino alla panchina e comunque mai invadere il terreno di gioco, se la zona libera è sufficientemente capiente.

CASISTICA all'Appendice 2

- 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.
- In particolare il capitano al momento del sorteggio deve indossare la divisa ufficiale di gioco?***
No, non è obbligato.
- 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.
- A livello locale è possibile iniziare il protocollo inizio gara a 13 minuti, riducendo il tempo di riscaldamento a 6 minuti?***
Sì, 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 3 – L'AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

1. INTRODUZIONE

Le Regole di Gioco regolamentano l'attività agonistica dello sport pallavolistico attraverso la supervisione degli arbitri, i quali hanno il compito di verificare il loro rispetto da parte di tutti i partecipanti alle gare.

Al di fuori dagli aspetti tecnici, tali Regole indicano i comportamenti che i partecipanti debbono tenere nelle competizioni, nell'ambito del FAIR PLAY insito nello sport.

Le Regole 20 e 21 contribuiscono continuamente a mantenere un'immagine sociale di grande rilevanza dello sport pallavolistico, dettando leggi che indicano ai partecipanti alle gare i limiti del loro comportamento. Un'immagine che si compendia nella Regola 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". Gli arbitri, oltre che sugli aspetti tecnici della gara, debbono sorvegliare sui comportamenti degli attori della gara stessa, secondo quanto dettato dalle regole, le quali si rivelano in tutta la loro difficoltà applicativa. Un concetto basilare in tale ambito è quello della prevenzione, che permette all'arbitro di amministrare la disciplina della gara con la dovuta comprensione delle tensioni che gravano sull'agonismo.

L'introduzione di un nuovo concetto regolamentare nelle nuove RdG da parte del Congresso Mondiale in Giappone nel 1998, come quello della "Lieve condotta scorretta", fornisce agli arbitri il mezzo per poter percorrere la via della prevenzione con quell' "avvertimento verbale" che consente loro una discrezionalità che non può prevedere una profonda preparazione culturale e tecnica. Questo documento vuole essere una guida che permetta una equanime amministrazione della disciplina da parte di tutti gli arbitri, garantendo a tutte le squadre lo stesso uniforme trattamento, nonostante, oggettivamente, esistano delle difficoltà connaturate agli eventi ed alla personalità di ogni singolo arbitro.

2. CONDOTTA SCORRETTA

L'arbitro e i giocatori sono partecipanti alla gara nello stesso modo; l'unica differenza, anche se di non poca rilevanza, è il compito svolto. Perciò tutti devono concorrere affinché la gara si svolga nel miglior modo possibile.

Premesso ciò l'amministrazione della disciplina comprende quell'insieme di norme che regolano il comportamento dei partecipanti alla gara, fornendo anche gli strumenti necessari per prevenire e/o sanzionare disciplinarmente eventuali condotte scorrette.

Lo Regola 21 fornisce quelle norme atte a definire la condotta scorretta in riferimento a quei comportamenti che travalicano il senso della correttezza. Da questa, in sinergia con la Regola 20, si evince la definizione di condotta scorretta: "ogni comportamento da parte di un/a giocatore/trice, allenatore/trice o dirigente che nei gesti e/o nelle parole, esuli dai canoni della correttezza e della sportività fra i praticanti della attività agonistica". Essa può esprimersi nella forma più lieve con gesti o parole di livello non grave, o degenerare fino all'insulto ed all'aggressione, dirette agli arbitri, agli avversari, ai propri compagni, al pubblico.

Per la natura stessa della pallavolo, la condotta scorretta non trae la sua fonte da esasperazioni dovute allo scontro fisico che non esiste, ma piuttosto da degenerazioni di rapporti verbali fra avversari, con il pubblico e, con frequenza maggiore, con gli arbitri. Raramente fra i compagni di squadra. Sono comportamenti tipici: la reazione a decisioni arbitrali, nelle diverse forme e gradazioni di protesta; il gesto di scherno verso gli avversari o il pubblico, sia a scopo di provocazione che di reazione a sollecitazioni; l'insulto rivolto ai partecipanti alla gara e/o al pubblico e così via.

3. L'ARBITRO E LA DISCIPLINA

L'arbitro ha il compito, a volte ingrato ma necessario, di fare rispettare le norme previste, comprese quelle relative alla disciplina dei comportamenti, con gli strumenti che la Regola 21 gli mette a disposizione. La condotta scorretta che più spesso si registra è quella nei confronti degli arbitri a seguito delle loro decisioni, quale conseguenza delle caratteristiche delle normative che assegnano all'arbitro il compito, non facile, di decidere, in pratica, su ogni punto conquistato o perso dai contendenti. L'attività arbitrale prevede di prendere continuamente decisioni responsabilmente, a volte di normale o facile livello valutativo, altre volte più difficili, sempre nell'ambito della applicazione delle norme, senza lasciarsi andare ad interpretazioni personali. Prendere decisioni difficili è, ovviamente, piuttosto impegnativo anche in considerazione delle tensioni, anche psicologiche, che gravano sulla gara in tali frangenti. L'importante è che queste tensioni non abbiano la forza di condizionare chi è deputato a decidere secondo quanto prevedono le norme. Prendere decisioni con espressa convinzione permette all'arbitro di trasmettere questa sua decisionalità agli attori della gara ed al pubblico, ricevendone considerazione. Dimostrare indecisione, invece, comporta reazioni che a volta arriva alla contestazione. Comunque, pur nella sicurezza delle decisioni prese, si possono ipotizzare alcune delle ragioni che inducono l'atleta, l'allenatore, il dirigente, il pubblico a protestare verso tali decisioni

- decisione oggettivamente errata di uno degli arbitri;
- decisioni contrastanti tra gli arbitri;
- decisione oggettivamente corretta, ma sfavorevole alla propria squadra.

Le prime due ragioni di protesta possono essere limitate al minimo quando l'arbitro è preparato, profondo conoscitore delle RdG, della tecnica arbitrale e della tattica e tecnica di gioco, ben allenato fisicamente, a parte i casi sporadici e/o accidentali che possono sempre capitare.

Dalla terza ragione, però, consegue che a volte nemmeno l'arbitro che valuta correttamente il gioco, è immune da proteste, in tale caso dettate unicamente dall'interesse della propria squadra. Da qui l'importanza che l'arbitro abbia a disposizione adeguati strumenti regolamentari, che gli permettano di prevenire i comportamenti scorretti e, quindi se necessario, a sanzionare tale condotta.

A fronte di ciò, però, l'arbitro deve acquisire una profonda conoscenza di tutti questi strumenti normativi e le relative esatte interpretazioni (casistica) che regolamentano la materia disciplinare.

Ciò, comunque, non è sufficiente a rendere l'arbitro un ottimo gestore della gara, perché le situazioni che gli si presentano sono spesso originali, nuove e non usuali per lui, con la

conseguenza che se non ha conseguito una buona abitudine a valutare i comportamenti scorretti, gli interventi possono essere ritardati, non tempestivi ed a volte non ci sono proprio gli interventi, poiché l'elaborazione mentale risulta lenta.

L'abitudine a valutare i comportamenti scorretti gli permette, invece, di attuare interventi tempestivi e precisi, come per ogni altra decisione tecnica. Anche qui, quindi, si deve considerare l'importanza dell'allenamento, non inteso nel comune senso che si dà alla parola, ma in quello di abitudine allenata ad amministrare la disciplina. Che significa:

- conoscenza profonda della Regola e della relativa Casistica, sia attraverso lo studio, che partecipando attivamente alle riunioni tecniche ed ai corsi di aggiornamento;
- abitudine ad analizzare gli eventi disciplinari avvenuti nel corso della propria gara, verificando la correttezza degli eventuali interventi, anche con colleghi e docenti;
- assistere a gare, concentrando la propria attenzione sugli aspetti disciplinari, confrontandosi con le decisioni prese dai propri colleghi in maniera costruttiva.

Questo ripetere mentalmente le situazioni viste e ridiscuterle, costituisce un vero e proprio allenamento (mental-traning), che abitua l'arbitro a prendere decisioni, a capitalizzare esperienze, a gestire eventi anche inusuali.

Il confronto delle esperienze, le opinioni, le indicazioni fornite, favoriscono quella uniformità applicativa delle norme, che in questo delicato campo è largamente auspicabile, ma non è di facile attuazione a causa degli eventi da valutare, che raramente sono completamente comparabili e per i quali si può indicare un'unica direttiva. Di certo l'arbitro deve evitare interpretazioni personali e di farsi influenzare da elementi esterni (pubblico, proteste, conoscenze personali), per poter applicare correttamente la Regola 21 in ordine alla amministrazione della disciplina, evitando cioè di essere influenzati da aspetti psicologici.

La normativa e la relativa casistica forniscono dei modelli comportamentali ai quali ci si deve sempre riferire, anche nei casi originali, tenendo sempre presente che, ove possibile, deve essere perseguito l'aspetto preventivo con la dovuta competenza ed intelligenza. E' da evitare di essere troppo permissivi o troppo rigidi, perché in entrambi i casi si possono avere delle reazioni alle decisioni prese. L'arbitro che sa applicare la normativa in maniera distaccata ed equilibrata, senza fare sconti o aggravii ad alcuno, è apprezzato e stimato comunque. L'arbitro debole, che non si prende le proprie responsabilità, che è accondiscendente, che si fa prendere la mano dagli eventi, non viene stimato nemmeno da chi si avvantaggia del suo comportamento.

L'arbitro eccessivamente rigido solitamente è ugualmente non equilibrato nelle sue decisioni, anche perché di solito esse sono più dure inizialmente per poi scemare via via che la gara si svolge.

4.LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Si è introdotto un nuovo e rivoluzionario concetto con la Regola 21.1 relativa "lieve condotta scorretta", che così recita: "una lieve condotta scorretta non è soggetta a sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbalmente o con un gesto alla persona per il tramite del capitano in gioco".

Questo nuovo tipo di AVVERTIMENTO non rappresenta una penalizzazione, non ha conseguenze e non deve essere registrato a referto. Questo è un concetto talmente innovativo che merita una trattazione particolare per orientare particolarmente gli arbitri in attività da vario tempo, che hanno radicalizzato alcuni automatismi valutativi, che ora vanno cancellati e sostituiti.

Occorre sottolineare che nelle nuove norme non è più prevista la "condotta antisportiva", che effettivamente non comprendeva soltanto i comportamenti definiti dalla parola. L'attuale regola consente all'arbitro di conseguire con i propri interventi quella prevenzione che rappresenta la base primaria della amministrazione della disciplina. Una prevenzione che precedentemente era limitata dal fatto che per una lieve condotta scorretta, definita antisportiva, doveva necessariamente assegnare un avvertimento, mostrando il cartellino giallo, che entrava nella "scala delle sanzioni" come primo provvedimento alla persona.

Alcuni anni fa si consigliava di poter eccezionalmente vedere o non vedere certi lievi comportamenti per non dover intervenire con la sanzione dell'avvertimento, considerata troppo grave rispetto all'evento.

Un consiglio avvertato e pericoloso, che a volte non è stato ben compreso, come fosse un invito a non prendersi le proprie responsabilità, ma che ora ha un senso ben preciso: l'arbitro può decidere di dare inizio o no alle sanzioni per ogni singolo partecipante alla gara, valutando correttamente e con il dovuto equilibrio le lievi condotte scorrette".

In tali valutazioni: egli deve tener conto della situazione del momento in cui avviene l'evento da sanzionare o no ed, eventualmente, fino a quando può intervenire con l'avvertimento verbale sulla stessa persona durante la gara. Una grande responsabilità che, a ben pensare, gli arbitri in parte erano abituati a prendersi in passato, a volte anche esagerando nella prevenzione, che poteva anche considerarsi come una debolezza comportamentale, una mancanza di sufficiente personalità.

E' stabilito, quindi, che il primo arbitro debba valutare i comportamenti e nel caso decido per la "lieve condotta scorretta", esegua un segnale indirizzato alla persona o comunicare al capitano in gioco l'avvertimento verbale assegnato alla persona in campo o in panchina. Ugualmente il primo arbitro deve comunicare chiaramente quando ritenga che sia giunto il momento di assegnare l'ultimo avvertimento verbale da assegnare alla persona, per passare, al ripetersi, alla sanzione della penalizzazione. Questo comunicazione può avvenire anche al primo avvertimento verbale, se viene considerato che la condotta scorretta messa in atto, pur se lieve, rasenta il livello previsto per la penalizzazione.

5. CLASSIFICAZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE E RELATIVE SANZIONI

Si commenta qui quanto previsto dalla Regola 21 sulla condotta scorretta.

Innanzitutto la Regola distingue due livelli di gravità ben distinti di condotta scorretta, che si trattano separatamente nei paragrafi 5.1 e 5.2.

5.1 Lieve Condotta scorretta (LCS).

Una Lieve Condotta Scorretta (d'ora in poi LCS) non è Soggetta a sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbale o un gesto alla squadra per mezzo del capitano in gioco. Questo avvertimento non è una penalizzazione e non ha conseguenze. Non deve essere registrato a referto. Risulta quindi che la condotta antisportiva della precedente formulazione della regola è stata derubricata a LCS, il cui autore viene richiamato, per mezzo del capitano in gioco, senza conseguenze. Non esiste una regolamentazione per la recidiva della lieve condotta scorretta da parte dello stesso componente la squadra. Viene lasciato perciò alla capacità di intervento e di gestione psicologica del primo arbitro di effettuare un'efficace opera preventiva, al fine di evitare il degenerare di LCS, mediante lo strumento del richiamo verbale. Sarà lui a decidere, in base alla sua esperienza che gli permetterà di valutare le varie situazioni in campo, quando il ripetersi di più LCS da parte dello stesso componente la squadra stia per trascendere in una condotta maleducata. Quando il primo arbitro identifica, a suo giudizio, l'ultima LCS accettabile, avviserà il componente la squadra, mediante il capitano in gioco, come l'ultimo avvertimento verbale. Una successiva LCS verrà sanzionata come condotta maleducata e, quindi, repressa con lo strumento della penalizzazione. Il primo arbitro passerà quindi dalla fase preventiva, in cui avverte senza sanzionare, alla fase di repressione, in cui sanziona la condotta scorretta adottando gli opportuni provvedimenti disciplinari.

5.2 Condotta scorretta da sanzionare.

Passiamo qui alle condotte che devono essere repressate mediante opportune sanzioni. La condotta Scorretta di un componente della squadra verso gli ufficiali di gara, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata, infatti, in tre categorie secondo la gravità degli atti. A ogni categoria corrisponde, poi, una sanzione, con le conseguenze del caso per il giocatore (O altro componente della squadra) ed, eventualmente, per la squadra. La tabella seguente riassume tale classificazione.

CATEGORIE di Condotta Scorretta: SANZIONI SEGNALETICA CONSEGUENZE

CONDOTTA MALEUDUCATA	1°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	PENALIZZAZIONE	GIALLO	PERDITA DELL'AZIONE
	2°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	ESPULSIONE	ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER UN SET
	3°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	SQUALIFICA	GIALLO + ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER L'INTERA GARA
CONDOTTA INGIURIOSA	1°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	ESPULSIONE	ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER UN SET
	2°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	SQUALIFICA	GIALLO + ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER L'INTERA GARA
CONDOTTA AGGRESSIVA	1°EVENTO DI UN PARTECIPANTE	SQUALIFICA	GIALLO + ROSSO	LASCIARE L'AREA DI CONTROLLO PER L'INTERA GARA

La Tabella sopra riportata riporta le sanzioni per la prima condotta scorretta; la sanzione rimane assegnata per tutta la durata della gara. Se in precedenza nella gara lo stesso componente della squadra era già stato sanzionato per una condotta scorretta, va applicata la cosiddetta Scala delle Sanzioni, che tiene conto della recidiva. Tutte le sanzioni di cui alla Tabella sono sanzioni a carico del singolo componente della squadra che ha commesso l'infrazione. Fa eccezione la Penalizzazione che, oltre a essere a carico del singolo componente nel senso che, in caso di recidiva, egli verrà punito con una sanzione più pesante, è, a tutti gli effetti, equivalente a un fallo di gioco e, come tale, comporta la perdita dell'azione da parte della squadra. Va evidenziato, inoltre, come per la Condotta Ingiuriosa sia

prevista la sanzione dell'Espulsione. Questa prevede che il componente la squadra abbandoni l'area di controllo della competizione e possa rientrare in gioco al termine del set. Un allenatore espulso perde il diritto a intervenire nel set e deve abbandonare l'area di controllo fino al termine dello stesso.

Si precisa che il componente della squadra sanzionato con l'espulsione

- deve rientrare nell'area di gioco, se la gara non si conclude con il set in cui il componente della squadra è stato espulso. 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 conclusa e a gioco fermo ("palla fuori gioco" – 8.2). Nel caso invece non faccia più rientro nell'area di gioco per l'intera gara, l'arbitro segnalerà il fatto sul rapporto di gara.

-deve rientrare nell'area di gioco, con la divisa regolamentare di gioco, per il saluto finale, se la gara si conclude con il set in cui il componente della squadra è stato espulso. Nel caso non lo facesse, l'arbitro segnalerà il fatto sul rapporto di gara.

Per l'Aggressione la sanzione prevista è la Squalifica. Si ricorda che in caso di squalifica il componente della squadra deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara. E' opportuno specificare anche che, riguardo alla segnaletica relativa alla squalifica, i cartellini giallo e rosso vanno mostrati tenendoli uniti nella stessa mano. Quanto esposto vale; dunque, per la prima condotta scorretta nel corso della gara. Nel caso di recidiva da parte del componente della squadra già punito in precedenza, va applicata, come si diceva, la scala delle sanzioni. Essa richiede che l'arbitro proceda, per ripetizioni di condotta scorretta nel corso della gara, all'applicazione della sanzione immediatamente superiore secondo l'ordine indicato dalla tabella.

Vediamo ora i casi di recidiva nel corso della gara che si possono presentare.

In caso di recidiva, l'arbitro deve applicare la sanzione immediatamente superiore. Quindi in caso di una seconda condotta maleducata nel corso della gara andrà sanzionata l'espulsione. Nel caso di una seconda condotta ingiuriosa, ovvero di una terza condotta maleducata, andrà sanzionata la squalifica. E' ovvio che in caso di Aggressione scatta sempre e comunque la Squalifica.

La recidiva deve essere punita sia che si tratti di recidiva specifica (ripetizione dello stesso atto) che generica (infrazione diversa, che può risultare ugualmente oppure più o meno grave della precedente); le condotte scorrette si cumulano e la sanzione da assegnare è quella stabilita dalla scala delle sanzioni. In definitiva si può riassumere la scala delle sanzioni per recidiva con seguenti due concetti:

Nel caso di ulteriore condotta scorretta, eccetto l'aggressione, il componente della squadra già penalizzato verrà comunque espulso. (Per l'aggressione verrà squalificato).

Nel caso di ulteriore condotta scorretta il componente della squadra già espulso verrà comunque squalificato.

Si noti, infine, che qualunque condotta scorretta da parte del componente la squadra espulso comporta la sua immediata Squalifica.

5.3 LCS e scala delle sanzioni.

Si supponga ora che un componente la squadra già sanzionato con una penalizzazione o un'espulsione commetta ulteriori LCS. Come dovrà comportarsi il primo arbitro? Prima di dare la risposta, stabiliamo due concetti fondamentali:

- 1) Una lieve condotta scorretta é tale in qualunque momento della gara;
- 2) L'opera di prevenzione del primo arbitro non può ritenersi esaurita una volta data la prima o la seconda sanzione disciplinare.

Perciò, se il componente la squadra precedentemente sanzionato con una penalizzazione o espulsione commette successivamente una o più LCS, il primo arbitro procederà con successivi richiami verbali, allo scopo di prevenire una sanzione disciplinare più pesante. Non riuscendovi, richiamerà per l'ultima volta il componente, passando poi alla sanzione disciplinare prevista dalla scala delle sanzioni e quindi l'espulsione per il componente già penalizzato, la squalifica per il componente già espulso. E' chiaro che, in questa situazione, il metro di giudizio del primo arbitro nel ritenere esaurito il numero di LCS accettabili potrà essere più severo rispetto a quello che applicherà per un componente la squadra non ancora sanzionato in alcun modo.

6. PROCEDURE

Nel momento in cui l'arbitro prende un provvedimento disciplinare tutti gli ufficiali di gara devono attenersi a una ben precisa procedura, che si differenzia a seconda si tratti di una infrazione lieve (LCS) o di una infrazione più grave, cioè una condotta scorretta da sanzionare con trascrizione a referto. Le procedure descritte nei seguenti paragrafi vanno applicate quando la sanzione riguardi giocatori così come componenti della squadra non giocatori, vale a dire allenatore, vice allenatore, dirigente, medico o massaggiatore.

6.1 Lieve Condotta Scorretta

La Regola 23.3.2.1 autorizza solo il primo arbitro a comunicare gli Avvertimenti per LCS alle squadre. Tale comunicazione avverrà con un avvertimento verbale o un gesto alla squadra per mezzo del capitano in gioco. Nulla dovrà essere trascritto a referto. Al componente della squadra avvertito in tal modo non è richiesto alcun gesto per segnalare che è lui l'avvertito. Tale procedura vale sia se la LCS è di un giocatore in campo, sia se è di un

componente in panchina. Se la LCS avviene nel corso di un'azione di gioco il primo arbitro ne attenderà la conclusione e quindi procederà come già descritto.

6.2 Condotta scorretta da un componente della squadra in campo, a palla fuori gioco.

Se il componente della squadra che ha commesso l'infrazione disciplinare è uno dei giocatori in campo, il primo arbitro lo invita vicino al seggiolone, mostrando il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione applicata pronunciando al suo indirizzo "Cartellino giallo/Rosso per lei". Il secondo arbitro, non appena a conoscenza di questa evenienza, deve dare immediatamente al segnapunti le istruzioni necessarie per annotare a referto la sanzione. Infatti deve essere registrata, nel momento stesso in cui viene assegnata, sul Referto di Gara, secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco e dal Manuale del Segnapunti. Nel caso in cui il segnapunti rilevi dal referto che la sanzione assegnata dal primo arbitro non rispetta la scala delle sanzioni, egli deve informare immediatamente il secondo arbitro, che, a sua volta, comunica l'incongruenza al primo arbitro; quest'ultimo deve, quindi, correggere la decisione iniziale. Se egli, invece, insiste nel mantenere la sua decisione originale, il segnapunti deve senz'altro registrarla, riportando il fatto nello spazio 'Osservazioni' del referto di gara.

6.3 Condotta scorretta da parte di un componente della squadra non in campo, cioè in panchina o in area di riscaldamento, a palla fuori gioco.

Il primo arbitro deve mostrare il cartellino adeguato all'infrazione commessa, invitando il capitano in gioco vicino al seggiolone comunicandogli: "Cartellino Giallo/Rosso al giocatore n°... (o altro componente la squadra)". Il capitano in gioco, dirigendosi verso la panchina, informa il componente della sua squadra, il quale deve alzarsi, se seduto, e alzare la mano affinché sia per tutti chiaro che il provvedimento è per lui. La registrazione di detta sanzione deve essere riportata sul referto di gara così come descritto al paragrafo 4.2. Nel caso in cui il componente la squadra in panchina rifiuti di alzarsi e/o alzare la mano l'arbitro non deve insistere nella richiesta, facendo riprendere il gioco e limitandosi a riportare il tutto sul rapporto di gara.

6.4 Condotta scorretta da parte di un componente della squadra, in campo o in panchina, a palla in gioco.

L'arbitro deve sempre interrompere il gioco se per qualsiasi ragione deve comminare una sanzione (penalizzazione, espulsione, squalifica) sia nel caso essa sia dovuta per la prima condotta scorretta di un determinato tipo sia nel caso essa sia dovuta alla scala delle sanzioni. Cioè deve sanzionare il comportamento scorretto nel momento in cui questo si pone in essere senza attendere la fine dell'azione di gioco. Unica eccezione è rappresentata dalla "squalifica" comminata al giocatore espulso che non rientra in campo nei tempi dovuti: infatti deve essere comminata a gioco fermo e/o ad azione conclusa ("palla fuori gioco" – 8.2).

Avendo già analizzato il caso della LCS in 4.1, a seconda della sanzione da assegnare distinguiamo le seguenti eventualità:

- La sanzione da assegnare è una Penalizzazione (per condotta maleducata).

La Penalizzazione, causando la perdita dell'azione di gioco, equivale a un fallo di gioco. Perciò, se durante lo svolgersi di un'azione di gioco il primo arbitro ritiene di dover assegnare una Penalizzazione, per la prima condotta maleducata nel corso della gara, egli deve immediatamente intervenire, sanzionando la fine dell'azione a seguito del fallo costituito dalla Penalizzazione stessa, mostrando il cartellino giallo con le modalità previste dalla regola 27.1. La squadra che subisce la Penalizzazione perde, quindi, l'azione di gioco.

Questo vale sia che la sanzione venga assegnata a un atleta in gioco, che a una delle persone in panchina. Nei due casi il 1° arbitro deve seguire, poi, le procedure descritte in 6.2 o, rispettivamente, in 6.3. Può accadere che il primo arbitro venga informato dai propri collaboratori della eventuale condotta scorretta, che comporti una Penalizzazione, avvenuta durante l'azione di gioco prima del fallo di gioco che aveva posto termine alla stessa azione.

In tal caso il primo fallo, con il quale l'azione di gioco va ritenuta conclusa, è rappresentato dalla condotta scorretta; come tale, esso annulla tutto ciò che è successivamente accaduto, con tutte le conseguenze del caso.

- La sanzione da assegnare è un'Espulsione

(per la prima condotta ingiuriosa o per recidività secondo la scala delle sanzioni).

L'arbitro interviene immediatamente, interrompendo il gioco e assegnando la sanzione al colpevole, mostrando quindi il cartellino rosso, con le procedure descritte precedentemente. Non essendovi stato fallo di gioco, l'azione dovrà essere ripetuta.

- La sanzione da assegnare è una Squalifica (per aggressione o per recidività secondo la scala delle sanzioni).

L'arbitro interviene immediatamente, interrompendo il gioco e assegnando la sanzione al colpevole, mostrando quindi i cartellini giallo e rosso tenuti nella stessa mano, con le procedure descritte precedentemente. Non essendovi stato fallo di gioco, l'azione dovrà essere ripetuta.

6.5 Penalizzazione contemporanea.

Vediamo ora come si deve comportare il primo arbitro quando più giocatori si rendono meritevoli di ricevere la sanzione della Penalizzazione durante la stessa azione di gioco.

Anche qui si possono considerare due casi distinti.

- Più giocatori della stessa squadra vengono sanzionati con una Penalizzazione, in tempi diversi della stessa azione di gioco.

Nel caso prospettato la squadra subisce le conseguenze di una sola penalizzazione: l'acquisizione di un punto della squadra avversaria e, se l'aveva a disposizione, la perdita del diritto al servizio.

- Giocatori avversari devono venir sanzionati con una Penalizzazione.

PENALIZZAZIONE CONTEMPORANEA ALLE DUE SQUADRE

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

In questo caso:

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

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

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

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

6.6 Situazioni di gioco.

Si riportano qui di seguito le direttive in ordine alle modalità di sanzionamento delle condotte scorrette dei partecipanti alla gara commesse prima dell'incontro, tra i set e al termine della gara.

Al fine di una corretta applicazione di quanto qui riportato, la giurisdizione temporale degli arbitri sui partecipanti alla gara decorre dal momento in cui i direttori di gara entrano nella struttura, ovvero sono al cospetto dei partecipanti stessi, fino all'abbandono della stessa.

Prima dell'incontro

- Si possono verificare le seguenti situazioni:

1) Se la condotta scorretta è commessa da un tesserato di una delle due società interessate all'incontro prima di entrare nella struttura e prima del riconoscimento e questi non è incluso nell'elenco dei partecipanti, l'arbitro si limiterà ad annotare il comportamento sul rapporto di gara.

2) Se, nel caso prospettato, il tesserato è anche componente la squadra, il 1° arbitro al momento del riconoscimento deve comunicare al capitano della squadra e alla persona sanzionata il provvedimento adottato. Durante il sorteggio, lo stesso informerà del fatto anche il capitano dell'altra squadra. Successivamente, prima di autorizzare il primo servizio della gara, egli mostrerà il/i cartellino/i appropriato/i all'atleta in campo o al capitano in gioco se trattasi di atleta o persona in panchina. Se la sanzione è la squalifica comminata ad uno/a degli/delle atleti/e, questi non potrà effettuare il riscaldamento ufficiale, ma dovrà allontanarsi dall'area di controllo come previsto in tal caso.

- Nell'intervallo tra i set

Nel caso in cui debba essere sanzionata una condotta scorretta tra i set, l'arbitro deve comunicarla al momento in cui si verifica, chiamando a sé il capitano della squadra e mostrando il cartellino appropriato. La sanzione andrà registrata a referto sul punteggio di O-O del set successivo.

Se, nel caso prospettato, la condotta scorretta viene commessa durante il cambio di campo, l'arbitro non sanzionerà immediatamente la stessa ma attenderà che gli atleti in campo e in panchina abbiano completato il cambio di campo procedendo poi come sopra. Inoltre, se la condotta scorretta si verifica dopo l'ultimo punto del set (fine azione), anche se il 1° arbitro non ha ancora eseguito la segnalazione di fine set, la sanzione è comminata subito dopo il gesto di fine set e prima di quello di cambio campo, con la procedura prevista a seconda che l'inadempiente sia un giocatore in campo o un componente in panchina o in area di riscaldamento. Anche in questo caso il fatto andrà annotato a referto sullo O-O del set successivo.

- Al termine dell'incontro

Se la condotta scorretta è commessa dopo l'ultimo punto dell'incontro, ma prima del fischio di chiusura del primo arbitro, quest'ultimo comminerà la relativa sanzione all'interessato, senza mostrare i relativi cartellini ma comunicandolo al capitano in gioco.

Nel caso in cui la condotta scorretta è commessa al termine dell'incontro, dopo il fischio di chiusura da parte dell'arbitro, quest'ultimo non comminerà e quindi non comunicherà alcuna sanzione né all'interessato né al capitano, ma si limiterà a memorizzare la condotta riportandola sul rapporto di gara.

Se la condotta scorretta è commessa da un tesserato interessato alla gara, dopo il termine dell'incontro, ovvero dopo l'abbandono della struttura, ovvero durante il viaggio di ritorno in sede, l'arbitro si limiterà a riportare il comportamento e/o l'evento sul rapporto di gara.

In ogni caso gli arbitri devono annotare sul rapporto di gara i comportamenti/atteggiamenti di ogni tesserato Csi o dirigente anche non direttamente interessato alla gara.

6.7 Competenze del secondo arbitro; collaborazione tra 1° e 2°.

Si è visto in precedenza come siano possibili interventi degli altri ufficiali di gara a supporto dell'amministrazione della disciplina che, ricordiamo, è di stretta ed esclusiva competenza del primo arbitro sia per comunicare gli avvertimenti per LCS, sia come assegnazione delle sanzioni per condotta scorretta.

Cionondimeno, come già visto, vi sono casi in cui è previsto e importante che il secondo arbitro collabori con il collega per una buona gestione della disciplina in campo. Infatti, la regola 24.2.4 afferma che il secondo arbitro "Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina e avverte il primo arbitro di qualsiasi condotta scorretta". Inoltre, le regole 24.2.5 e 24.2.10 aggiungono rispettivamente che il secondo arbitro "Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento" e "Controlla i componenti la squadra nell'area di penalizzazione² e avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta". Il secondo arbitro ha, quindi, una funzione di controllo della condotta dei componenti che si trovino in panchina e in area di riscaldamento, o che siano espulsi, per cui in caso di effettiva condotta scorretta, lieve o grave che sia, egli dovrà riferire al primo arbitro che, ripetiamo, è il solo e unico a poter avvertire per LCS e a poter sanzionare condotte scorrette e ritardi di gioco (regole 23.3.2.1 e 23.3.2.2). In un tale evento il primo arbitro dovrà ascoltare con attenzione quanto riferitogli dal collega e, quindi, applicare il provvedimento disciplinare corrispondente a quanto sentito.

Il primo arbitro deve evitare un'interpretazione personale riduttiva, o estensiva, a quanto riferitogli dal secondo. Infatti le regole di gioco, assegnando al secondo arbitro un compito di controllo sulle zone già citate, gli permettono una certa libertà nel rapporto con i componenti la squadra che lì si trovano, ma una volta che egli segnala un evento disciplinare al primo, a questi non resta che notificare la sanzione disciplinare corrispondente.

Il primo arbitro ha, comunque, autorità (cfr. regola 23.2.3) per intervenire direttamente su condotte scorrette delle panchine, dei giocatori in area di riscaldamento e dei componenti espulsi, se queste non fossero rilevate tempestivamente dal secondo arbitro. Altresì, il primo arbitro può interpellare il secondo per chiarire eventi disciplinari oscuri, tenendo sempre nel debito conto quanto riferitogli dal collega. Infine, può accadere che uno dei giocatori in campo commetta una condotta scorretta non rilevabile dal primo, ma notata dal secondo. Questo si verifica, soprattutto, nel caso di proteste più o meno veementi nei confronti dell'arbitro a terra. Anche in questa eventualità, il primo arbitro dovrà comportarsi come nel primo caso qui descritto: ascoltare, cioè, con attenzione quanto riferitogli dal collega e intervenire con la sanzione adeguata. E' consigliabile che il primo non minimizzi o trascuri l'accaduto, allo scopo di non sminuire l'autorità e l'attendibilità del collega e, di conseguenza, di tutto il collegio arbitrale.

7. DESCRIZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE

Si illustrano ora i vari tipi di condotta scorretta, sia come concetto sia con l'utilizzo di esempi.

7.1 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 di comportamento imposta dall'etica sportiva.

Si ricorda che la sanzione per la lieve condotta scorretta è il richiamo verbale o con un gesto, senza ulteriori conseguenze, in quanto tale sanzione è puramente preventiva. Si danno ora degli esempi di Lieve Condotta Scorretta che, integrati con l'esperienza di ciascun arbitro e inseriti nel contesto del momento della gara, dovranno diventare, come già si era accennato, dei modelli comportamentali per gli arbitri, in maniera che tutti reagiscano uniformemente in situazioni simili.

a) Iniziamo subito con due tipici 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: stratonare anche violentemente la rete e calciare, o colpire violentemente in altro modo, il pallone.

Nel caso l'arbitro giudichi che il giocatore abbia voluto esprimere soltanto disappunto, eviterà di prendere provvedimenti purché il gesto non sia eclatante, mentre richiamerà verbalmente l'autore della condotta se rileverà una volontà di protesta nei confronti di una decisione arbitrale (questo rappresenta un ottimo esempio di richiamo da dichiarare come ultimo prima di passare alla penalizzazione). 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, l'espulsione o la squalifica a seconda della gravità dei fatti.

b) Disapprovare una decisione arbitrale alzando 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) Insistere nel riscaldamento con il pallone, da parte delle riserve, durante i tempi di riposo, dopo essere stati invitati a smettere.
- e) Non ottemperare immediatamente, da parte dei componenti della squadra, all'ordine degli arbitri di riprendere posto sulla panchina.
- f) Insistere nella richiesta di spiegazioni a un arbitro da parte di un componente della squadra non autorizzato, dopo essere stato invitato a riprendere il proprio posto in campo o in panchina (in caso di insistenza ulteriore, a oltranza, si può ipotizzare la sequenza: 1. invito a riprendere il proprio posto; 2. primo richiamo verbale; 3. secondo e ULTIMO richiamo verbale; 4. penalizzazione).
- g) Da parte del capitano in gioco, insistere nel chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle regole di gioco all'arbitro, ovvero ripetere continuamente la stessa richiesta di spiegazione, oppure trasformare la richiesta di spiegazioni in proteste contro decisioni arbitrali. E' da ricordare che il capitano in gioco ha diritto di chiedere spiegazioni all'arbitro, senza insistere. Quest'ultimo dovrà fornirglielie ma, in caso di ulteriore insistenza, dovrà invitarlo per prima cosa a riprendere posto in campo, passando successivamente ai richiami verbali, in modo simile a quanto descritto al punto h). Si suggerisce comunque agli arbitri di gestire con esperienza ed equità il rapporto con il capitano, valutando le varie situazioni inserite nel contesto della gara che si sta dirigendo.
- h) 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"; "Solo a noi vengono fischiati dei falli di rete" e così via. Ora, molti arbitri si sentono in qualche maniera offesi da queste frasi. In realtà, 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, da richiamare verbalmente, non certo in un comportamento maleducato e tantomeno in un comportamento ingiurioso. Come vedremo, l'ingiuria deve essere una chiara offesa, mentre qui si sta parlando essenzialmente di tentativi di attirare il favore arbitrale ai propri colori, a seguito magari di una precedente decisione sfavorevole. Si tratta a tutti gli effetti perciò, di una lieve condotta scorretta.

7.2 Condotta Maleducata.

La condotta maleducata si ha quando il comportamento indisciplinato 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.

E' forse bene illustrare qui un concetto che deve essere ben chiaro a tutti gli arbitri. Una cosa è la condotta scorretta, una cosa è la sanzione. La stessa categoria di condotta scorretta va punita con sanzioni diverse a seconda del tipo di precedente che il reo aveva a suo carico nel corso della gara.

Quindi, mentre la prima condotta maleducata sarà punita con la sanzione della PENALIZZAZIONE, la seconda condotta maleducata da parte dello stesso componente nel corso della gara sarà punita con la sanzione dell'ESPULSIONE, in quanto più grave per la recidiva. La terza condotta maleducata da parte dello stesso componente nel corso della gara, sarà punita, in quanto ancor più grave per i due precedenti a suo carico, con la sanzione della SQUALIFICA.

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!"; "é 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, quindi, maleducata.

7.3 Condotta Ingiuriosa.

Si ha tale condotta con l'ingiuria o l'offesa al prestigio o al decoro degli arbitri o di altre persone, come dirigenti, allenatori, giocatori o pubblico, sia con le parole che con gli atti. La condotta ingiuriosa va sanzionata con l'espulsione, che inibisce l'interessato a partecipare alla prosecuzione del gioco, in quanto deve abbandonare l'area di controllo della competizione fino alla conclusione del set in corso. Analogamente a quanto visto per la penalizzazione, mentre la prima condotta ingiuriosa sarà punita con la sanzione dell'ESPULSIONE, la seconda condotta ingiuriosa da parte dello stesso componente nel corso della gara sarà punita con la sanzione della SQUALIFICA, in quanto più grave per la recidiva.

Un'ingiuria è una chiara offesa: l'arbitro non dovrà lasciarsi andare ad interpretazioni o rielaborazioni ma attenersi ai fatti.

7.4 Aggressione, tentata **aggressione o comportamento minaccioso**.

Aggressione: nel concetto di "aggressione" rientra lo sputare, l'aggridire, 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 pesanti (sia verbali che non verbali) circa l'incolumità dei partecipanti alla gara (arbitro compreso), anche se non immediatamente aggressivo, deve essere sanzionato con la squalifica.

Questi tre comportamenti vanno immediatamente sanzionato con la SQUALIFICA, cioè con l'allontanamento definitivo dall'area di controllo del reo. Ciò è del tutto indipendente dalla scala delle sanzioni.

Appendice 4 - 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 dalla 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.

In ogni caso si desidera normalizzare la procedura di tale minuto di raccoglimento come segue:

- Prima dell'inizio della gara il 1° arbitro informa i due capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento per la ragione che sarà comunicata. Lo speaker, a sua volta, dovrà comunicare al pubblico tale fatto per darne conoscenza.

- All'inizio della gara, dopo che il 2° arbitro ha controllato la formazione in campo, il 1° arbitro autorizza il primo servizio della gara, il giocatore al servizio esegue la battuta ed immediatamente lo stesso 1° arbitro rinfischia interrompendo il gioco. I giocatori in gioco si fermano, i componenti le squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, gli arbitri ugualmente restano fermi con le braccia rivolte 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 quale il 1° arbitro fischia per dare termine al raccoglimento.

Lo stesso giocatore al servizio si appresterà poi a servire, il 1° arbitro autorizzerà il servizio con il fischio e l'incontro avrà inizio.

MANUALE PER LA COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA

1. INTRODUZIONE

Questo manuale vuol essere un riferimento per chi svolge la funzione di segnapunti nelle gare di pallavolo.

Il segnapunti è inderogabilmente un tesserato CSI, il quale è abilitato a questa funzione dopo un apposito corso di formazione: la condizione essenziale è che sul referto della gara a cui viene assegnato come segnapunti sia indicato in questo solo ruolo.

Il segnapunti è un componente del collegio arbitrale, con proprie responsabilità come stabilito dalla Regola di Gioco 25.

Il Manuale rappresenta una guida razionale per la compilazione del referto di gara con riferimenti regolamentari che permettono la piena comprensione delle operazioni che si succedono nello svolgimento della gara.

2. LA FIGURA DEL SEGNAPUNTI NEL CONTESTO DELLA GARA

- Responsabilità

La Regola 25.2 illustra le responsabilità del segnapunti, che deve svolgere compiti ben definiti in ogni momento della gara.

Dalla Regola si evince che, il segnapunti:

- prima della gara registra i dati della gara stessa e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;

- prima di ciascun set registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi consegnati.

Durante la gara, il segnapunti:

- registra i punti acquisiti, i cambi di servizio e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti;

- controlla l'ordine di rotazione al servizio e segnala gli eventuali errori al secondo arbitro, immediatamente dopo l'esecuzione del servizio stesso;

- registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero ed informandone il secondo arbitro;

- registra i provvedimenti disciplinari adottati dal primo arbitro, informandolo in caso di recidività nel corso della gara;

- segnala agli arbitri le richieste di interruzioni improprie, che registra;

- trascrive gli eventuali preannunci di reclami;

- comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;

- registra nello spazio "osservazioni", su indicazione del secondo arbitro, tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come ad esempio la sostituzione eccezionale, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, il rimpiazzo del LIBERO, ecc.

Alla fine della gara, il segnapunti:

- scrive il risultato finale;

- dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri;

- in caso di reclamo, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal dirigente o dal capitano della squadra proponente.

3. COLLABORAZIONE CON IL 1° E/O IL 2° ARBITRO

La Regola 24.2.3. stabilisce che è compito del secondo arbitro, ove presente, controllare l'operato del segnapunti, il quale deve collaborare attivamente con il 2° arbitro e con il 1°, sia fornendo le previste informazioni, sia rispondendo alle richieste specificatamente formulategli.

Al secondo arbitro (ovvero al primo ove il secondo sia assente) il segnapunti deve sempre segnalare:

- all'inizio di ogni set, l'autorizzazione a dar inizio al gioco alzando le due braccia a significare che il suo lavoro è terminato;

- alla richiesta di una sostituzione, l'autorizzazione ad effettuarla alzando un braccio dopo aver verificato che la stessa è regolare. Dopo averla trascritta sul referto, alza le due braccia per autorizzare la ripresa del gioco;

- dopo che il 2° o il 1° arbitro ha fischiato la fine del tempo di riposo, l'autorizzazione a riprendere il gioco alzando entrambe le braccia;

- la 5^a e la 6^a sostituzione effettuata;

- il 2° tempo di riposo richiesto dalla squadra;

- la sanzione disciplinare recidiva di uno stesso componente la squadra, attirando l'attenzione del 2° e del 1° arbitro affinché quest'ultimo applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni.
Nel caso il 1° arbitro ritenga di non dover tener conto della informazione del segnapunti, questi deve registrare il fatto nello spazio "osservazioni" del referto.
Il segnapunti deve fornire, inoltre, tutte le informazioni che gli vengono richieste dal 2° arbitro, come:
- squadra al servizio in quel momento;
- giocatore al servizio in quel momento;
- posizione dei giocatori in campo di entrambe le squadre;
- numero di tempi e sostituzioni di cui hanno usufruito le squadre;
- eventuali richieste improprie;
- giocatori avanti (prima linea) e difensori (seconda linea) per entrambe le squadre.

4. ADEMPIMENTI DEL SEGNAPOINTI PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

Almeno 30 minuti prima dell'orario di inizio della gara, il segnapunti deve recarsi sul campo di gara, munito di due copie del referto e di due penne a sfera (una di riserva), possibilmente di colore nero. Dopo aver salutato gli arbitri, dovrà iniziare l'opera di trascrizione del referto.

I dati necessari alla compilazione di alcuni settori del referto sono rilevabili dalle designazioni arbitrali e vanno pertanto richieste direttamente all'arbitro designato a dirigere la gara.

4.1. PRIMA DELL'INCONTRO, il segnapunti o l'organizzazione della competizione deve compilare gli spazi del referto che identificano la gara da giocare, come segue:

a) Nel riquadro in alto (Identificazione della gara):

1.1 Serie del campionato o nome della manifestazione

1.2 Numero della gara

1.3 Divisione: una X su MASCH. O FEMM. . Per la categoria Mista non mettere alcuna indicazione. Si indicherà dopo la categoria la dicitura "Mista" (Es. Open Mista).

1.4 Eventuale fase (per es.: ottavi, quarti, semifinali, finali, play-off, ecc.)

1.5 Luogo ove si svolge la gara (città)

1.6 Nome del campo di gioco

1.7 Data in cui si disputa la gara

1.8 Ora di inizio della gara prevista dal calendario

1.9 Denominazione delle squadre nell'ordine riportato dal calendario (lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B)

b) Nel riquadro inferiore a destra:

1.10 La denominazione di ciascuna squadra, nello stesso ordine di 1.9 (lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B)

1.11 I numeri di maglia, i cognomi ed i nomi dei giocatori rilevati dall'elenco ufficiale consegnato obbligatoriamente almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara (art. 67 R.G.), cerchiando il numero relativo ai capitani delle squadre. Il numero di maglia, il cognome e nome del LIBERO, se presente, nell'apposita riga dell'elenco dei partecipanti alla gara.

1.12 I cognomi ed i nomi dei tesserati ammessi in panchina, anch'essi rilevati dall'elenco ufficiale:

A = allenatore

VA = vice allenatore

FT = Fisioterapista

M = medico

D = dirigente accompagnatore.

È consigliabile la consultazione degli elenchi ufficiali dopo che sono stati verificati dagli arbitri.

1.13 Dopo il sorteggio il segnapunti fa apporre la firma ai capitani ed agli allenatori negli appositi spazi sotto agli elenchi.

c) Nel riquadro centrale inferiore " Approvazione ":

1.14 Cognome, nome e città del 1° arbitro

1.15 Cognome, nome e città del 2° arbitro

1.16 Cognome, nome e città del segnapunti

1.17 Cognome e nome dei giudici di linea, fra parentesi le province di provenienza, nell'ordine 1 a destra del 1°, 2a sinistra del 2°, 3 a destra del 2°, 4 a sinistra del 1°.

4.2 Dopo il sorteggio (Regola 7.1):

Il sorteggio viene effettuato, davanti al tavolo del segnapunti, dal 1° arbitro alla presenza del collega 2° e dei capitani delle due squadre. Effettuato il sorteggio, i capitani e gli allenatori delle due squadre debbono firmare il referto (1.13).

4.2.1 Il primo arbitro deve fornire le seguenti informazioni al segnapunti:

- la squadra che serve per prima
- la parte del terreno scelta da ciascuna squadra

- 4.2.1.1 Con queste informazioni, il segnapunti procede come segue:
- a) Nella tavola del "SET 1" scrive i nomi della squadra "A" posta alla sua sinistra e della squadra "B", corrispondenti al campo dove inizieranno a giocare. Egli barrerà con una X la S della squadra che serve per prima e con un'altra X la R di quella che riceve
 - b) nella tavola del "SET 2" egli scrive nella parte destra il nome della squadra "A" ed in quella sinistra quello della squadra "B" ad indicare il cambio di campo alla fine del 1° set. La S e la R di ciascuna squadra sono ugualmente barrate con una X, ad indicare la squadra che serve e quella che riceve il primo servizio del 2° set, viceversa rispetto al set precedente per l'alternanza del servizio nei set
 - c) Sotto la tavola del "SET 1" è posta quella del "SET 3". Qui i nomi delle squadre e le lettere S e R sono registrati alla stessa maniera del "SET 1", poiché ritornano alla prima posizione sul terreno di gioco, come all'inizio dell'incontro;
 - d) La tavola di un eventuale quarto set (SET 4) si trova sotto quella di "SET 2" ed ugualmente i nomi delle squadre e le annotazioni dovranno essere registrati, se si dovrà disputare, come previsto al punto b)
- 4.2.2 Il segnapunti in possesso di queste informazioni, determina chi è la squadra "A" e quella "B" e scrive tali lettere nel cerchio in corrispondenza dei nomi delle squadre trascritte come riportato in 1.9 e 1.10.
- 4.2.3 Autonomamente o alla richiesta del secondo arbitro, gli allenatori dovranno consegnare il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, sul quale debbono riportare, nell'apposito spazio, il numero di maglia del LIBERO (solo per il primo set).
- 4.2.3.1 Il segnapunti registra sulla linea "GIOCATORI TITOLARI" e nelle caselle che si trovano sotto le cifre romane da I a VI, i numeri di maglia dei giocatori che iniziano il gioco, secondo l'ordine di posizione indicato sul tagliando, iniziando dal giocatore difensore destro (posizione 1), in corrispondenza della cifra romana I, e procedendo in senso antiorario (Regole 7.3, 7.4, 7.5, 7.6, 7.7).
- 4.3 Durante la gara il segnapunti procede come segue:
- 4.3.1 Nella casella "INIZIO" della tavola "SET 1" registra esattamente l'orario in cui inizia il gioco in quel set al momento in cui viene eseguito il primo servizio.
- 4.3.2 Prima dell'esecuzione di ogni servizio, controlla il numero del giocatore che lo esegue, in accordo con l'ordine in cui i giocatori sono registrati sotto le cifre romane da I a VI
- 4.3.3 Registra il servizio di ogni giocatore (R.13) e controlla il punteggio conseguito in ogni turno di servizio seguendo l'ordine delle caselle numerate da 1 a 8, sotto ogni colonna relativa ad ogni cifra romana da I a VI, corrispondenti alle 4 linee del "TURNO DI SERVIZIO":
- a) Il primo servizio è indicato barrando il piccolo numero 1 posto in alto a destra nella casella corrispondente al giocatore al servizio. Quando la squadra perde il servizio, il segnapunti trascrive il numero dei punti acquisiti fino a quel momento nella stessa casella.;
 - b) Nell'altra parte della tavola barra interamente con una X la casella portante il numero 1 della colonna I della squadra avversa, per indicare che tale squadra alla conquista del servizio dovrà effettuare una rotazione e che il giocatore, il cui numero è scritto nella colonna II, dovrà servire e perciò il segnapunti dovrà barrare il numero 1 nella casella sotto tale colonna II. Alla perdita del servizio, il punteggio della squadra in quel momento è riportato in tale casella;
 - c) A destra delle colonne da I a VI di ciascuna squadra si trova la colonna "PUNTI", numerata da 1 a 48. Questa colonna serve a registrare, dall'alto in basso, i punti conseguiti dalla squadra, barrando progressivamente le cifre corrispondenti ai punti ottenuti. Quando la squadra perde il servizio, l'ultima cifra barrata in tale colonna è trascritta nella casella corrispondente al giocatore che aveva effettuato il servizio.
- 4.3.4 Esempio di un set
Squadra ROSSA Squadra BLU
Registrazione a referto delle formazioni iniziali delle squadre:
- a) La squadra ROSSA (A) ha diritto al primo servizio del set ed il numero 8 serve, vince lo scambio di gioco e conquista un punto: la cifra 1 della colonna "PUNTI" è barrata. Lo scambio di gioco seguente è vinto dalla stessa: la cifra 2 della colonna "PUNTI" è barrata. Dopo aver conseguito 4 punti, la squadra ROSSA perde il servizio: la cifra 4 è scritta nella casella 1 della colonna I del giocatore 8. Ciò sta a significare che tale squadra ha un punteggio di 4 punti quando il giocatore n° 8 ha terminato il suo turno di servizio;
 - b) Successivamente il segnapunti cambia sezione e si occupa di quella corrispondente alla squadra BLU (B) la cui casella 1 della colonna I deve essere stata barrata con una X per indicare che il primo servizio deve essere effettuato, dopo una rotazione in senso orario, dal giocatore successivo. Vincendo l'azione, la squadra BLU conquista un punto ed il diritto a servire.
Quindi egli barra la cifra 1 nella colonna "PUNTI" e il n°1 della casella corrispondente alla colonna II. Ciò indica che il giocatore n°1 della squadra BLU deve effettuare il primo servizio per quel set. La squadra vince lo scambio di gioco ed ottiene il punto: egli barra la cifra 2 della colonna "PUNTI" di tale squadra. La squadra BLU perde la successiva azione di gioco e di conseguenza perde il servizio: la cifra 2 è scritta nella casella del giocatore n°1 BLU che aveva servito, ad indicare il punteggio conseguito da quella squadra alla fine del turno di servizio del giocatore n°1;
 - c) il segnapunti ritorna alla sezione relativa alla squadra ROSSA e barra la cifra 5 nella colonna "PUNTI" e 1 della casella della colonna II, ad indicare che è il primo turno di servizio del giocatore n°4, registrato in tale

- colonna. La squadra conquista due punti prima di perdere il servizio. Il segnapunti scrive la cifra 7 nella casella 1 della colonna II del giocatore 4;
- d) il segnapunti continua allo stesso modo fino alla fine del set che termina con il punteggio di 15/13 a favore della squadra ROSSA. Nel momento in cui il 1° arbitro fischia la fine dell'ultima azione, il segnapunti scrive l'orario di fine set nella casella "FINE" (16.24);
 - e) le cifre della colonna "PUNTI" di ciascuna squadra che non risultano barrate, sono annullate e l'ultimo punto è sottolineato e scritto nella casella del giocatore della squadra vincente se ha servito per ultimo o nella casella successiva a quella dell'ultimo servizio della squadra vincente se l'ha conquistato come squadra in ricezione.
 - f) il punteggio finale di ciascuna squadra, riportato nell'ultima casella dell'ordine di rotazione nella rispettiva sezione di tavola del set, è cerchiato.

4.3.5 Set decisivo

Il set decisivo è riferito:

- a) al 3° nelle gare previste al meglio di 2 set su 3;
- b) al 5° in quelle previste al meglio di 3 set vinti su 5.

In entrambi i casi il riquadro da utilizzare è quello indicato con SET 5. Tale riquadro è caratterizzato dall'aver tre sezioni anziché due: al raggiungimento dell'8° punto da parte di una delle due squadre, si deve effettuare il cambio dei campi. Il segnapunti deve trascrivere i nomi delle squadre nelle prime due sezioni, così come risulta dal nuovo sorteggio, scrivendo le conseguenti lettere A e B nei cerchi corrispondenti.

Fino all'8° punto si segue la stessa procedura dei set precedenti utilizzando le prime due sezioni della tavola "SET 5". Al cambio dei campi all'8° punto, tutti i punti della squadra registrata a sinistra della tavola, devono essere riportati nella terza parte più a destra, unitamente all'ordine di rotazione, tenendo conto che nel prosieguo della gara le formazioni sul terreno di gioco al cambio di campo debbono essere le stesse o, se la squadra che conquista l'ottavo punto era in ricezione, ruotata di una posizione antiorario. I punti acquisiti dalla squadra che passa dalla parte sinistra a quella destra, sono trascritti nel cerchio relativo alla voce "PUNTI AL CAMBIO". Il prosieguo del gioco viene quindi registrato nella seconda e terza sezione della tavola.

Nel caso l'ultimo punto del set sia conquistato dalla squadra in ricezione per un errore dell'avversario, questo deve essere riportato e cerchiato nella casella del previsto successivo turno di servizio, senza barrare il piccolo numero in alto a destra della casella stessa.

Nel caso si giunga alla parità 14-14, il set deve continuare fino a che una delle squadre raggiunga due punti di vantaggio sull'altra.

4.3.6 Sostituzioni (Regola 8.16)

Al momento della richiesta di sostituzione da parte dell'allenatore o del capitano in gioco, il segnapunti controlla dai numeri delle maglie degli atleti interessati che essa sia regolare ed in tale eventualità alza un braccio, ad indicare che la sostituzione può essere effettuata. Quando ha terminato la registrazione, alza entrambe le braccia ad indicare che il gioco può riprendere.

- a) Il numero della riserva che entra, viene registrato nell'apposita casella sotto quella del titolare che lascia il campo.
- b) Nella stessa colonna e nella casella superiore corrispondente alla linea "PUNTEGGIO", è registrato il punteggio delle squadre nel momento della sostituzione, a sinistra i punti della richiedente, a destra quelli dell'altra.
- c) Se ha luogo una nuova sostituzione con il titolare che riprende il suo posto in campo, il punteggio a quel momento viene registrato nella casella posta inferiormente a quella della lettera b) ed il numero della riserva viene cerchiato.
- d) Esempio: il giocatore titolare n° 6 della squadra BLU viene sostituito dalla riserva n° 5 sul punteggio di 3-7, per poi rientrare in campo sul punteggio di 7-9.
- e) L'eventuale "sostituzione eccezionale" per l'infortunio di un giocatore che non può continuare il gioco, o il rimpiazzo del LIBERO infortunatosi, deve essere registrato dal segnapunti nello spazio "OSSERVAZIONI", indicando il set, la squadra (A o B), il numero del giocatore o LIBERO infortunato e del giocatore che subentra, infine il punteggio in cui avviene questa operazione.

4.3.7 Tempi di riposo (Regola 16)

Sotto la colonna "PUNTI" di ciascuna squadra, si trovano due caselle intitolate "T":

- a) nella casella superiore si registra il punteggio delle squadre al momento dell'effettuazione del primo tempo di riposo, con lo stesso sistema di cui al punto 4.3.6.b), e nella casella inferiore il punteggio al momento del secondo tempo di riposo concesso.
- b) Esempio: la squadra BLU ha richiesto il suo primo tempo di riposo sul punteggio di 10-12 ed il secondo di 21-23.

4.3.8 Registrazione delle sanzioni (Regola 21)

Tutte le sanzioni vengono registrate nel riquadro "SANZIONI", posto nella parte inferiore sinistra del referto, come segue:

- a) Per le sanzioni individuali riportare il numero del giocatore o la iniziale dei tesserati ammessi in panchina, come riportati in 1.12, nelle colonne corrispondenti alla sanzione assegnata



- P = penalizzazione (cartellino giallo)
E = espulsione (cartellino rosso)
S = squalifica (cartellini giallo e rosso nella stessa mano);

- b) per i ritardi di gioco, riportare la sigla RG nelle colonne corrispondenti alla sanzione comminata alle squadre (A= avvertimento, P= penalizzazione);
c) per le richieste improprie, barrare con una X la casella corrispondente alla colonna RI;
d) per le sanzioni individuali, comminate ad un giocatore di riserva, il suo numero di maglia riportato in una delle colonne deve essere cerchiato;
e) successivamente nelle altre colonne del riquadro deve essere annotato:
- squadra A o B sanzionata;
- set in cui viene comminata la sanzione;
- punteggio al momento della sanzione, riportando a sinistra quello della squadra sanzionata e a destra quello dell'altra;
f) nel caso di penalizzazione con conseguente acquisizione del punto, dovuto a provvedimento disciplinare, ovvero a recidiva di richieste improprie e/o ritardi di gioco, il segnapunti deve cerchiare il punto acquisito sulla colonna "PUNTI".

4.3.9 Osservazioni

Il riquadro "OSSERVAZIONI" posto al centro in basso sotto quello denominato "SET 5", è lo spazio da utilizzare per ogni annotazione che non è possibile riportare specificatamente negli altri riquadri del referto. Ad esempio:

- incidenti di gioco (Regola 18.1), (riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, numero di maglia dell'atleta, squadra A o B, tipo di infortunio);
- sostituzioni eccezionali (Regola 8.2) concesse, (riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra A o B, numero di maglia dell'atleta sostituito eccezionalmente e di quello/a che subentra, SOST. ECCEZ.);
- rimpiazzo del LIBERO (Regola 8.5.2.4) (riportare sinteticamente: numero del LIBERO infortunato e del giocatore che diventa LIBERO, set, punteggio, squadra A o B);
- tempo di recupero di 3 minuti (Regola 18.1.2) (indicare numero dell'infortunato, orario, set, punteggio, squadra A o B, T.REC.);
- prolungate interruzioni di gioco (Regola 18.3) per impraticabilità del campo di gioco, (riportare sinteticamente: ora inizio interruzione, set, punteggio INIZIO INTERRUZIONE, orario di FINE INTERRUZIONE con eventuale citazione del nuovo campo di gioco).
- squadra incompleta o forfait (Regola 6.4) (riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, ragione dell'incompletezza o del forfait).

Non bisogna annotare nello spazio osservazioni un ritardato inizio della gara (qualsiasi sia la causa) ma è sufficiente che tale eventuale ritardo risulti nel referto dalla differenza tra l'orario ufficiale d'inizio gara (indicato nella intestazione del referto) e l'orario d'inizio del primo set..

4.4 Dopo la gara

Al termine della gara i componenti del corpo arbitrale completano il referto di gara (non è necessario ritirarsi nello spogliatoio).

4.4.1 Il segnapunti riporta i dati finali nel riquadro "RISULTATO FINALE" :

- a) scrive il nome della squadra "A" nella parte sinistra e quello della squadra "B" nella parte destra;
- b) nella colonna "SET (durata)" riporta per ciascun set, entro la parentesi, la durata in minuti e nella casella "DURATA INCONTRO" la somma in minuti dei tempi riportati per ogni set;
- c) nella colonna "P" (punti) di ciascuna squadra, in corrispondenza di ciascun set, riporta i punti ottenuti, mentre nell'ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma dei punti conseguiti nei singoli set;
- d) nella colonna "V", scrive la lettera V nella casella corrispondente ad ogni set, solo nella sezione relativa alla squadra che ha vinto il set. A fine gara registrerà il numero dei set vinti da ciascuna squadra nell'ultima casella della suddetta colonna;
- e) nella colonna "S" (sostituzioni), scrive, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra, non conteggiando anche le eventuali sostituzioni eccezionali concesse. Nell'ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra nella gara;
- f) nella colonna "T" (tempi di riposo), registra, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre. Nell'ultima casella della colonna, registra la somma dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre;
- g) nella penultima linea sotto i totali generali riporta : nel riquadro di sinistra l'ora di inizio dell'incontro, nel riquadro di centro l'ora di fine e in quello di destra la durata totale espressa in ore e minuti. La durata totale dell'incontro dovrà differire dalla durata incontro per un tempo pari alla somma degli intervalli tra i set ed eventuali interruzioni.

Esempio: inizio ore 16:00, fine ore 18:10 durata totale incontro 2h 10m; durata incontro 1h 58m;



- h) nell'ultima linea "VINCE", riporta il nome della squadra vincente, e, a destra della cifra prestampata 3, il numero dei set vinti dalla squadra perdente. Nel caso di gara al meglio di 2 set su 3, la cifra prestampata 3 deve essere sostituita a penna dalla cifra 2.
- 4.4.3 Nel caso di sostituzione eccezionale in cui non è possibile registrare nelle apposite caselle nè il numero del giocatore, nè il punteggio, essa deve essere registrata nel riquadro "OSSERVAZIONI", riportando anche la squadra (A o B), il set ed il punteggio.
- 4.4 Le firme di "APPROVAZIONE" vengono apposte nel seguente ordine: il segnapunti, il secondo ed il primo arbitro.
- 4.4.5 Nelle competizioni CSI i capitani non firmano il referto a fine gara salvo diversa indicazione dal Comitato Organizzatore.
- 4.5 Il referto deve essere compilato in 4 copie: una per l'arbitro, due per le squadre, alle quali va consegnata subito dopo aver terminato la compilazione, una per il C.R. o per il C.P.

Note:

Il segnapunti non deve assolutamente indicare "l'ultimo punto del set o della gara".