



Centro Sportivo Italiano

COMITATO DI CREMONA

IL REGOLAMENTO TECNICO

Stralcio di tutte le variazioni (evidenziate) e/o le aggiunte effettuate rispetto alla precedente stesura.

(a cura del Gruppo Formazione Arbitri CSI Cremona)

Regola 1: AREA DI GIOCO

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.

CASISTICA Regola 1: AREA DI GIOCO

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.

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 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- 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).

CASISTICA Regola 4: SQUADRE

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.

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.

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.

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

- 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

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).

Regola 9: TOCCO DI PALLA

- 9.1.2.3 Se il tocco simultaneo fra due avversari causa una palla BLOCCATA (10.2.2), il gioco continua.

Regola 11: GIOCATORE A RETE

- 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 avverso (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 avverso.
- 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.

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.

CASISTICA Regola 13: ATTACCO

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.

CASISTICA Regola 14: MURO

7. Quando si deve considerare falloso il tentativo di muro del libero?

Quando l'attacco avverso è completato.

Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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).

CASISTICA Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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.

CASISTICA Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

4. Nel caso in cui un campo di gioco non sia agibile per un evento irreparabile, quanto dovrà essere la durata del "tempo ragionevole" previsto per la squadra ospitante per reperire un campo regolamentare?

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

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.

19.3.2.1 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:

a) all'inizio del ogni set, dopo che il secondo arbitro ha verificato la formazione in campo, o

b) 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 ridesignato come LIBERO al posto del titolare infortunato, se richiesto dall'allenatore. Le sostituzioni dovute ad infortunio o malattia del LIBERO o del LIBERO ridesignato 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”

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 rientrino 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).

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.

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 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

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

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

CASISTICA 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.

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 la squadra desista da un tentativo di aggressione l'arbitro sanzionerà una penalizzazione per condotta maleducata.

Comportamento minaccioso: il comportamento che esprime minacce immediate o successive (sia verbali che non verbali) circa l'incolumità dei partecipanti alla gara (arbitro compreso) deve essere sanzionato con la squalifica.

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

Regola 25: SEGNAPUNTI

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.

CASISTICA Regola 25: SEGNAPUNTI

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.

CASISTICA Regola 27: GESTI UFFICIALI

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.

LA CATEGORIA MISTA

CASISTICA Regola 28: CATEGORIA MISTA

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).

APPENDICI “CSI” AL REGOLAMENTO

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

Appendice 1 – ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA

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

Tale controllo di norma deve avvenire nei pressi del campo da gioco e non nello spogliatoio o in un luogo non visibile.

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.

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

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) e’ stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra a riscaldarsi e’ 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.

E’ buona norma di cortesia segnalare alle squadre quando mancano 2 minuti dalla fine del riscaldamento ufficiale senza fischiare ma indicando tale evenienza “con due dita delle mano”. Tale segnalazione non è indispensabile o obbligatoria, è solo di cortesia (ma si invita tutti gli arbitri ad effettuarla) e, quindi, se non eseguita non implica nessuna conseguenza. A due minuti dalla fine le squadre non sono assolutamente obbligate (né una e né l’altra) ad andare a fondo campo per provare il servizio (come di solito è prassi fare), e l’arbitro in nessun senso può intervenire a proposito.

12 Min. prima dell’inizio: CONSEGNA FORMAZIONI INIZIALI

5 Min. prima dell’inizio: TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE

4 Min. prima dell'inizio: PRESENTAZIONE

3 Min. prima dell'inizio: INTRODUZIONE

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

ALL'INIZIO DELLA GARA

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

CASISTICA all'Appendice 2

4. *A livello locale è possibile iniziare il protocollo inizio gara a 13 minuti, riducendo il tempo di riscaldamento a 6 minuti?*

Si, a livello di Comitato, per ragioni di disponibilità delle strutture e/o per ragioni di organizzazione, si può ridurre il tempo di riscaldamento totale a 6 minuti. Tale deroga deve essere segnalata nel regolamento della manifestazione e pubblicata nel primo comunicato ufficiale di indizione della manifestazione.

Appendice 3 – L'AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

- 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.

7. DESCRIZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE

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

Aggressione: nel concetto di "aggressione" rientra lo sputare, l'aggredire, 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.