



Centro Sportivo Italiano
Direzione Tecnica Nazionale

PALLAVOLO

REGOLE DI GIOCO E CASISTICA 2010 - 2012

L'Edizione 2010-2012 delle "Regole di Gioco" abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.

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

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

Si fa presente che questa edizione 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.

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.

Evidenziato in giallo le regole e interpretazioni del CSI oltre alle regole per la categoria del Misto

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

INDICE

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO

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

Casistica della regola1

Regola 2: RETE E PALI

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

Casistica della regola 2

Regola 3: PALLONI

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

Casistica della regola 3

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

- 4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA
- 4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA
- 4.3 EQUIPAGGIAMENTO
- 4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO
- 4.5 OGGETTI VIETATI

Casistica della regola 4

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

- 5.1 CAPITANO
 - 5.2 ALLENATORE
 - 5.3 VICE ALLENATORE
- Casistica della regola 5

CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO

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

- 6.1 ACQUISIRE UN PUNTO
 - 6.2 VINCERE UN SET
 - 6.3 VINCERE LA GARA
 - 6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA
- Casistica della regola 6

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

- 7.1 SORTEGGIO
 - 7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE
 - 7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA
 - 7.4 POSIZIONI
 - 7.5 FALLI DI POSIZIONE
 - 7.6 ROTAZIONE
 - 7.7 FALLO DI ROTAZIONE
- Casistica della regola 7

CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO

- 8.1 PALLA "IN GIOCO"
 - 8.2 PALLA "FUORI GIOCO"
 - 8.3 PALLA "DENTRO"
 - 8.4 PALLA "FUORI"
- Casistica della regola 8

Regola 9: TOCCO DI PALLA

- 9.1 TOCCHI DI SQUADRA
 - 9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO
 - 9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA
- Casistica della regola 9

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

- 10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE
 - 10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE
 - 10.3 PALLA IN RETE
- Casistica della regola 10

Regola 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

11.3 CONTATTO CON LA RETE

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

Casistica della regola 11

Regola 12: SERVIZIO

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

12.5 VELO

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.7 FALLI DOPO IL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

Casistica della regola 12

Regola 13: ATTACCO

13.1 ATTACCO

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

13.3 FALLI DI ATTACCO

Casistica della regola 13

Regola 14: MURO

14.1 IL MURARE

14.2 TOCCO DI MURO

14.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.5 MURARE IL SERVIZIO

14.6 FALLI DI MURO

Casistica della regola 14

CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI

15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

Casistica della regola 15

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

Casistica della regola 16

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

Casistica della regola 17

Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

Casistica della regola 18

CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE "LIBERO"

Regola 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

Casistica della regola 19

CAPITOLO SETTIMO - COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.2 FAIR - PLAY

Casistica della regola 20

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

21.6 CARTELLINI

Casistica della regola 21

SEZIONE II

CAPITOLO OTTAVO - ARBITRI

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

22.2 PROCEDURE

Casistica della regola 22

Regola 23: PRIMO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

23.2 AUTORITÀ

23.3 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 23

Regola 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

24.2 AUTORITÀ

24.3 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 24

Regola 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

25.2 RESPONSABILITÀ

Casistica della regola 26

Regola 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI non e' contemplato nel CSI

26.1 POSIZIONE

26.2 RESPONSABILITÀ

Regola 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

27.2 RESPONSABILITÀ

Regola 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figura 11)

28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (Figura 12)

SEZIONE III

CAPITOLO NONO - CATEGORIA MISTA

Regola 29: La Categoria Mista

29.1 PARTECIPANTI

29.2 POSIZIONI

29.3 ALTEZZA RETE

29.4 FALLI

RECLAMI CSI

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

GARE A PORTE CHIUSE A CAUSA DI SANZIONI DISCIPLINARI

APPENDICI CSI

- 1. ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA**
- 2. PROTOCOLLO UFFICIALE D'INIZIO GARA**
- 3. L'AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA**
- 4. CATEGORIE: ALTEZZA DELLA RETE**

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

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

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

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

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

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

Nella pallavolo, la squadra che vince un'azione di gioco conquista un punto.

Quando la squadra in ricezione vince un'azione, conquista un punto ed il diritto a servire ed i suoi giocatori ruotano di una posizione in senso orario.

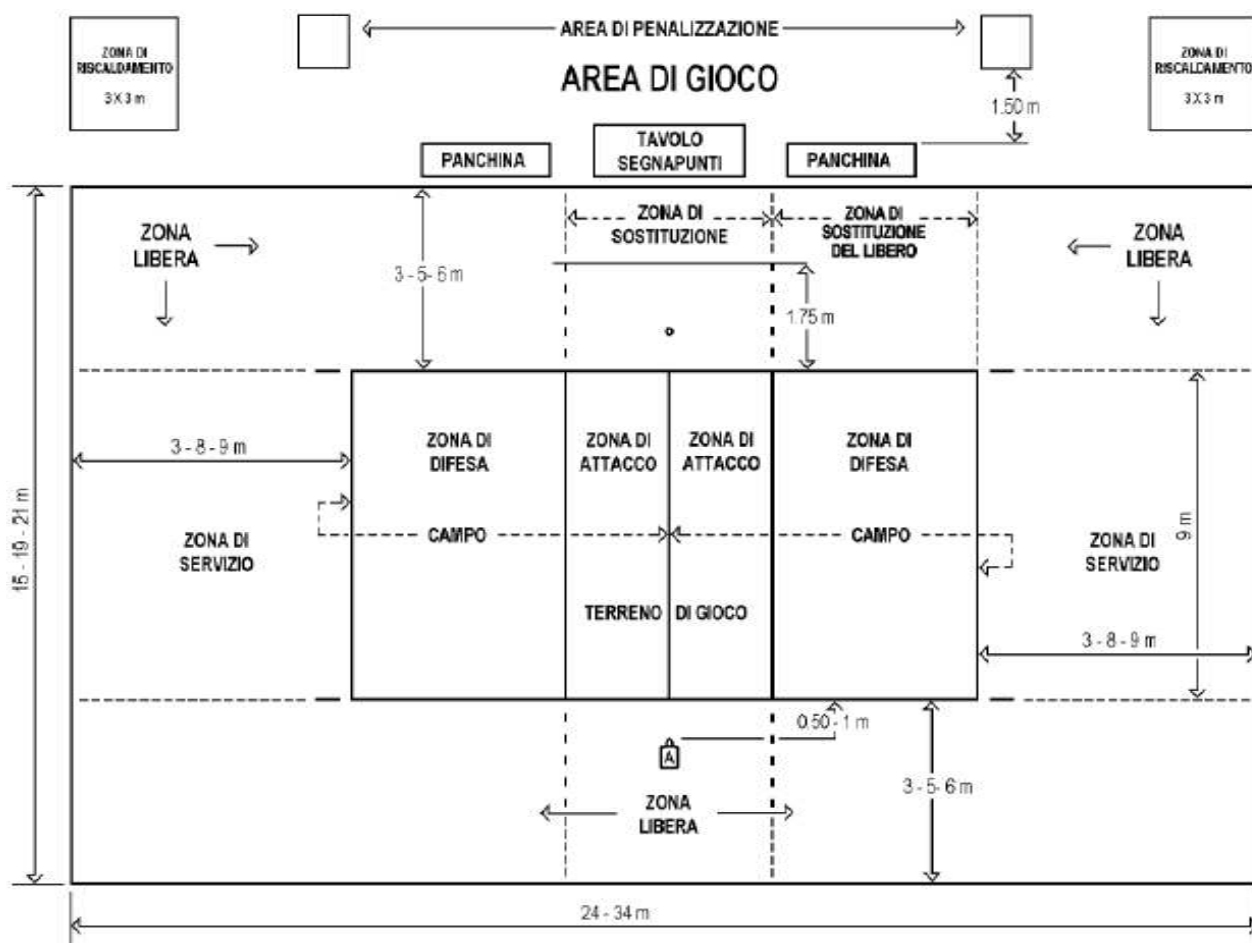
SEZIONE I

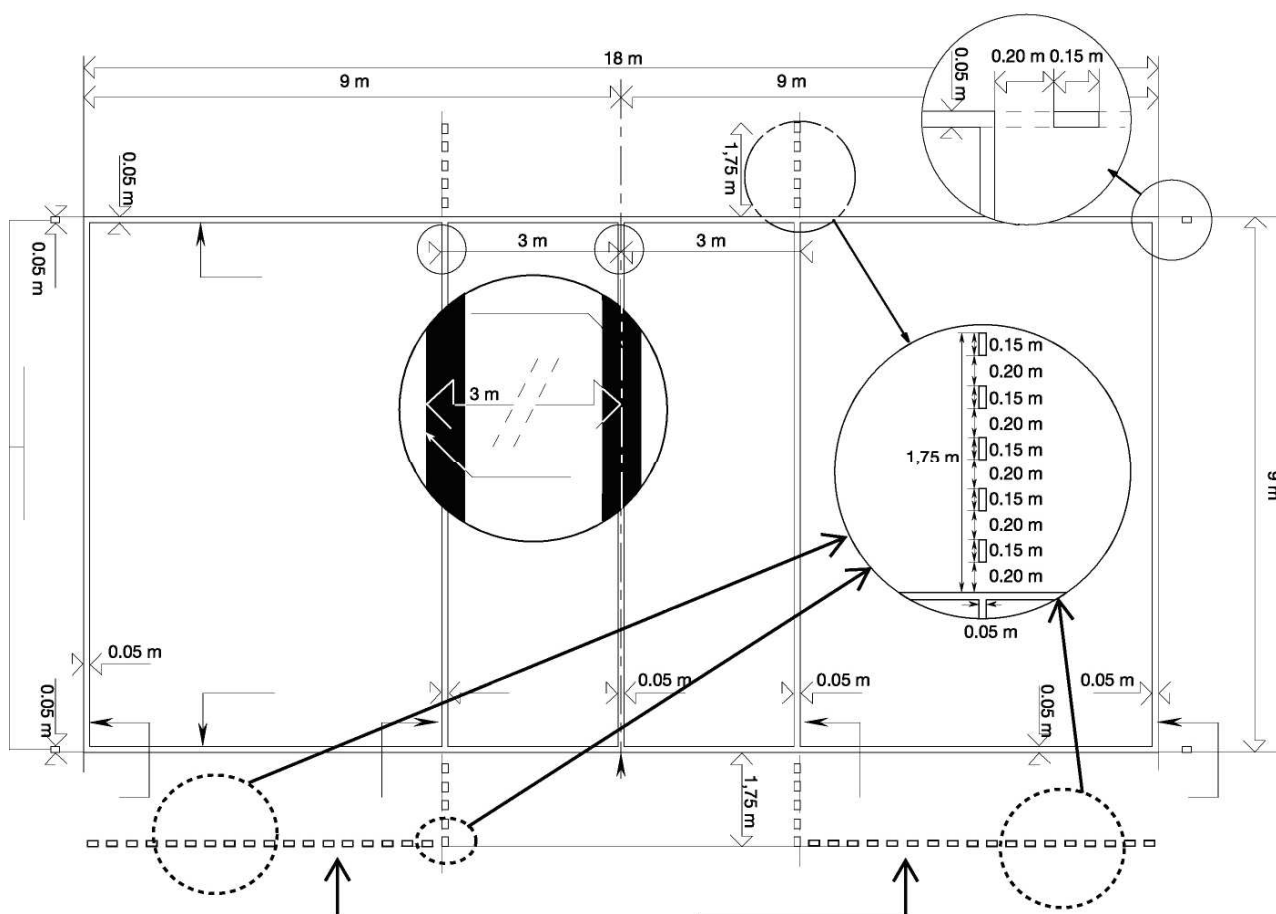
IL GIOCO CAPITOLO PRIMO

INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

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

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





Terreno di Gioco • Regola 1

Figura 2

1.1 DIMENSIONI

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

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare almeno 5 metri dalle linee laterali e almeno 8 metri dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 metri al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme. 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 Tutte le linee sono larghe 5 cm. Esse debbono essere di colore differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata.

1.3.2 LINEE PERIMETRALI

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

1.3.3 LINEA CENTRALE

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

1.3.4 LINEA D'ATTACCO

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

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

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

1.3.5 LINEA 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 il margine posteriore della linea d'attacco.

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

1.4.2 ZONA DI SERVIZIO

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

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

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE

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

1.4.4 ZONA DI SOSTITUZIONE DEL LIBERO

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

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

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



Fig. 1 - Sezione

1.4.6 AREA DI PENALIZZAZIONE

Un' area di penalizzazione, di dimensioni approssimativamente di m. 1 x 1 ed equipaggiata con due sedie, è localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina, sul prolungamento della linea di fondo (Fig. 1). Essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm di larghezza.

1.4.6 AREA DI PENALIZZAZIONE NON ESISTE IN CSI

1.5 TEMPERATURA

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

1.6 ILLUMINAZIONE

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

CASISTICA

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

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 15 minuti dall'orario ufficiale d'inizio gara.

Tuttavia i Comitati del CSI possono fissare tempi d'attesa di durata diversa tenendo conto, anche, dei problemi organizzativi e delle effettive disponibilità dei campi di gioco. Tale decisione va portata a conoscenza di tutte le società sportive all'inizio dell'anno sportivo o della singola manifestazione.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sì, i giocatori possono giocare la palla oltre la zona libera anche se al momento di colpirla si trovano o saltano da una superficie di livello diverso da quello del piano 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 comunque 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 SUCEDE SE A CAUSA DI UMIDITÀ IL TERRENO DI GIOCO DIVENTA SCIVOLOSO?

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

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

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

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

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 O UNA PORTA DI CALCIO A 5 SI TROVI ALL'INTERNO DELLA ZONA LIBERA?

Se tale presenza non è riportata sull'omologazione del campo, l'arbitro, per tempo, deve richiederne lo spostamento alla Società ospitante.

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

Nel caso in cui, in tale situazione, la zona di servizio ha una profondità tale che il giocatore al servizio può essere coperto dal tabellone o dalla porta alla vista dei giocatori in ricezione e/o del 1° arbitro, quest'ultimo deve pretendere che il servizio sia eseguito da una posizione per cui l'azione non sia coperta da tali ostacoli. Di tale evenienza l'arbitro deve informare i capitani delle squadre.

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

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

La presenza sul pavimento di un dislivello 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. 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.

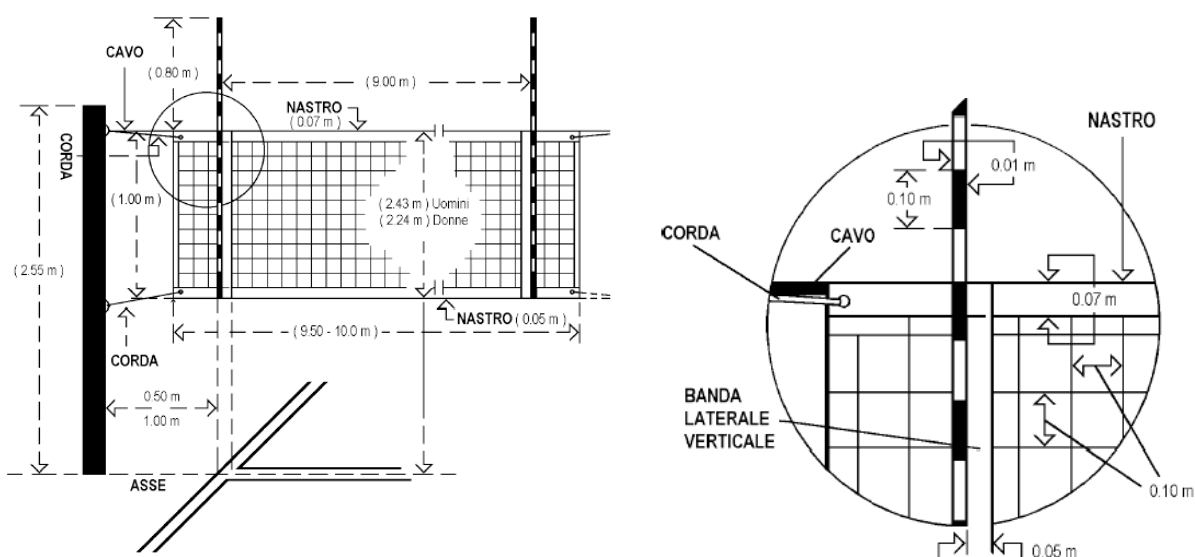
L'arbitro, senza l'ausilio di tali linee, sanzionerà comunque tutti i falli che riguardano la zona d'attacco (attacco del difensore, palleggio del libero, ecc.), con lo stesso criterio di valutazione con cui sanziona il fallo di "palla fuori dallo spazio di passaggio" quando mancano le antenne.

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

18. 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 (Figura 3)



Disegno della Rete • Regola 2

Figura 3

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

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

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

2.2 STRUTTURE

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

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa.

All'interno di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore. Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale di 5 cm, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.

2.3 BANDE LATERALI

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

2.4 ANTENNE

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

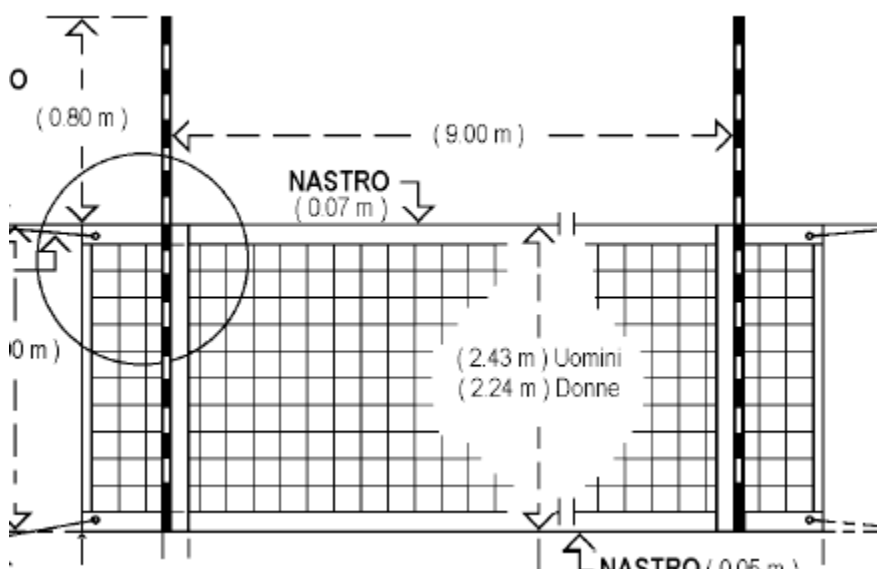


Figura 3 - Sezione

La parte superiore di ogni antenna si estende per 80 cm sopra la rete ed è verniciata a fasce alternate di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente bianco e rosso. Esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio (Fig. 3 e 5, Reg. 10.1.1).

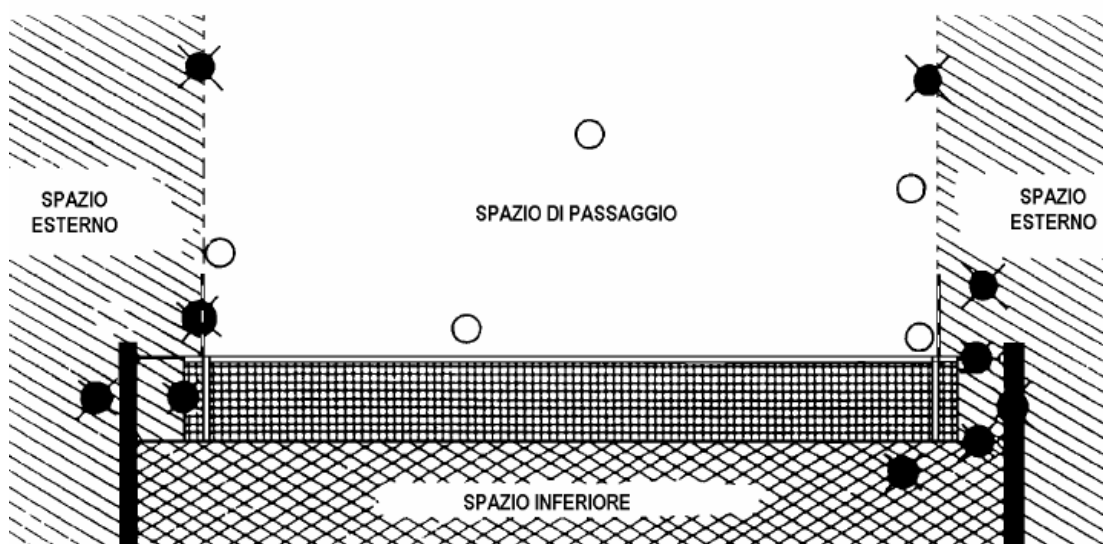


Figura 5

2.5 PALI

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

2.5.2 Essi sono rotondi e lisci, fissati al suolo senza cavi. Non devono essere presenti cause di pericolo o di impedimenti.

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.

CASISTICA

1. COME DEVE ESSERE VERIFICATA LA TENSIONE DELLA RETE?

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

2. E' CONSENTITO GIOCARE CON UNA RETE CHE ABBIA DELLE MAGLIE ROTTE?

No, salvo che l'inconveniente venga eliminato.

3. E' 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?

Se l'azione ne è stata inficiata, deve essere interrotta e, dopo aver riparato o sostituito la rete, si deve riprendere il gioco facendo ripetere l'azione. Se la rete si abbassa o si rompe per l'impatto della palla di servizio e questa non supera il piano verticale della stessa rete, viene comunque sanzionato il fallo 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 dagli arbitri al loro arrivo sul campo di gara.

7. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO IN CASO DI MANCANZA DELL'ASTA PER LA MISURAZIONE DELL'ALTEZZA DELLA RETE?

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

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

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

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

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

a) Un seggiolone per il 1° arbitro (posto in posizione centrale rispetto al campo e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete)

b) Un tavolo con sedia per il segnapunti

c) Le panche per le riserve e gli altri componenti le squadre (per 11 persone)

d) L'asta di misurazione dell'altezza della rete

Il tabellone segnapunti

I prolungamenti delle linee di attacco, le righe di delimitazione della zona di sostituzione

Le righe laterali di delimitazione della zona di servizio

Le antenne

Bande della rete

Spogliatoio/i capiente/i e sufficiente/i per le due squadre

Spogliatoio per l'arbitro

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.

8. QUALI SONO LE ATTREZZATURE COMPLEMENTARI?

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

8. 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)

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

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

Figura 10

CASISTICA

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

La pressione interna dei palloni deve essere controllata con l'apposito manometro o, in sua assenza, premendo i pollici sulla loro superficie, che deve cedere senza opporre grande resistenza.

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 deve farla ripetere con il pallone di riserva, con il quale, comunque, si deve giocare fino al termine del set.

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.

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 (1.4.5). L'allenatore (5.2.3), così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma può temporaneamente alzarsi. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, al di fuori della zona libera (Fig. 1).



Figura 1 - Sezione

4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (4.1.1 e 7.2).

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

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

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

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

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

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

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

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

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

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

4.3.3.1 I numeri devono essere posti sulla maglia al centro del petto e del dorso. Il colore e la brillantezza devono contrastare con quelli delle maglie.

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

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

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

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il primo arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

4.4.1 a giocare senza scarpe.

4.4.2 a cambiare le 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 dei LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.

4.5 OGGETTI VIETATI

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

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

CASISTICA

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) tratterrà le tessere Csi o i relativi moduli sostitutivi e li alleggerà al rapporto di gara, rilasciando una ricevuta alla Società interessata ; 2) per i documenti di riconoscimento prenderà opportuna nota degli estremi e degli altri elementi utili quali data del rilascio, il nominativo del funzionario che l'ha rilasciato..... Inviterà, quindi, la Società a produrre gli stessi, o copia degli stessi, nel primo giorno 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, al loro arrivo sul terreno di gioco, dopo il controllo della loro identità da parte di uno degli arbitri al termine dell'azione di gioco eventualmente in corso, 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'articolo 67 del Regolamento Gare prescrive che l'elenco, firmato dal capitano e dal dirigente, deve essere consegnato agli arbitri almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara e che i nominativi non compresi in elenco non possono prendere parte alla gara stessa. Pertanto la consegna dell'elenco esclude la successiva possibilità di una sua modifica, comprese eventuali aggiunte, ritenendo tale consegna come avvenuta trascrizione sul referto di gara.

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 vistati 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 deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie.

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 le sole categorie giovanile, almeno la maglia deve essere uniforme (Regole 4.3.1 - 4.3.2). Ogni Comitato a livello locale potrà estendere l'obbligatorietà della divisa uniforme ai pantaloncini.

12. SI PUÒ GIOCARE INDOSSANDO LA TUTA?

Sì, a condizione che tutti i giocatori della squadra in campo indossino la tuta numerata alla stessa stregua della maglia. Salvo casi particolari non si deve tollerare in alcun caso che alcuni giocatori indossino la tuta e gli altri la maglia ed i pantaloncini. Le squadre in campo debbono sempre indossare una divisa uniforme.

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

No.

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

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

Nel caso di pantaloni della tuta invece è necessaria l'autorizzazione del 1° arbitro (vedi punto 6).

17. NELLA IPOTESI CHE NELLA CADUTA DEGLI OCCHIALI SUL TERRENO DI GIOCO LE LENTI SI ROMPANO, GLI ARBITRI DEBBO NO 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.

18. NELLA IPOTESI CHE UN ATLETA SMARRISCA UNALENTE A CONTATTO, IL GIOCO DEVE ESSERE INTERROTTO?

No, il gioco non deve essere interrotto, né 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.

19. MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA ALLA GARA.

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

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

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

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

Se l'anello o qualsiasi altro oggetto indossato (compreso il "piercing") può costituire pericolo per se per gli altri in quanto vistoso e con una pietra che potrebbe ferire, l'arbitro dovrà invitare il giocatore di toglierselo. In caso contrario l'atleta non potrà prendere parte alla gara.

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

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

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. Il LIBERO non può essere capitano della 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 tutto o parte dell' equipaggiamento;
- b) a verificare le posizioni delle squadre;
- c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.;

5.1.2.3 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 secondo arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato;

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

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

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

L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco, stazionando dietro la propria "linea di delimitazione".

5.3 VICE ALLENATORE

5.3.1 Il vice allenatore siede sulla panchina senza diritto di intervento.

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

CASISTICA

1. QUALI E QUANTE SONO LE FIGURE TECNICHE PREVISTE, OLTRE I 12 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. È consigliabile che gli arbitri siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli, ovviando così ad inutili richieste di spiegazione che, se reiterate, possono essere sanzionate.

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 ENTRAMBI I TEMPI DI RIPOSO?

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

9. 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.

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

Durante la gara soltanto quando si trova fuori dal gioco.

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

No, il vice allenatore sostituisce l'allenatore soltanto quando questi abbandona l'area di gioco, anche momentaneamente, purché abbia i requisiti richiesti dalle normative CSI.

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

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

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

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

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

Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.

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

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

16. 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.

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

Se tale capitano in gioco è anche il capitano della squadra, nel rientrare in campo riacquista automaticamente la sua qualifica. Se non è il capitano della squadra, al suo

rientro in campo non riacquista tale qualifica, che resta al giocatore in gioco che era già stato nominato.

18. L'ALLENATORE - GIOCATORE

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

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

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

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

19. 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.

20. 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.

21. NEL CASO IN CUI, AL TERMINE DI UN TEMPO DI RIPOSO, GLI ADDETTI ALLA ASCIUGATURA DEL CAMPO SI ATTARDANO AD USCIRE DAL CAMPO, COME DEBBO NO COMPORTARSI GLI ARBITRI?

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

22. 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 evitando così di renderla nota anche alla squadra avversaria.

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

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

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

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

25. 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 delle 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 avversa commette un fallo;

6.1.1.3 quando la squadra avversa riceve una "penalizzazione.

6.1.2 FALLO DI GIOCO

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

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

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

6.1.3 AZIONE DI GIOCO E AZIONE DI GIOCO COMPLETATA

Uno scambio è la sequenza di un'azione di gioco dal momento del colpo di servizio da parte del battitore fino a che la palla è fuori gioco. Uno scambio completato è la sequenza della azione di gioco che assegna un punto.

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

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

6.2 VINCERE UN SET

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

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

6.3 VINCERE LA GARA

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

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

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

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

- 6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla regola 6.4.1.
- 6.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA per il set o per la gara (7.3.1), perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

CASISTICA

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

Gli arbitri devono sanzionare con il fischio il fallo che individuano con sicurezza (R. 22.2.1.2), 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. IL PUNTEGGIO RIPORTATO SUL TABELLONE SEGNAPUNTI PUÒ COSTITUIRE MOTIVO DI CONTESTAZIONE O RECLAMO?

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

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

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

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

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

A tale proposito si possono verificare due casi distinti:

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

b) Se la palla cade fuori del campo della squadra in difesa, i due falli sono attribuibili alle due diverse squadre ed il 1° arbitro, 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.

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

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

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

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

7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

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

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

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

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 6 minuti insieme a rete, altrimenti 10 minuti.

7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 3 minuti ciascuno o 5 minuti, in conformità alla Regola 7.2.1.

7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra.

Il tagliando della formazione iniziale indica l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Questo ordine deve essere mantenuto per tutto il set.

7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al secondo arbitro o al segnapunti 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.

7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue:

7.3.5.1 quando la discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione;

7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni;

7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non

riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, da registrare sul referto.

Se la discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando sono scoperte più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare l'esatta formazione. Tutti i punti conseguiti dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati. I punti dell'altra squadra sono mantenuti ed aggiunto un ulteriore punto ed il servizio seguente.

7.4 POSIZIONI (Fig. 4)

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 (destra - avanti).

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

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

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

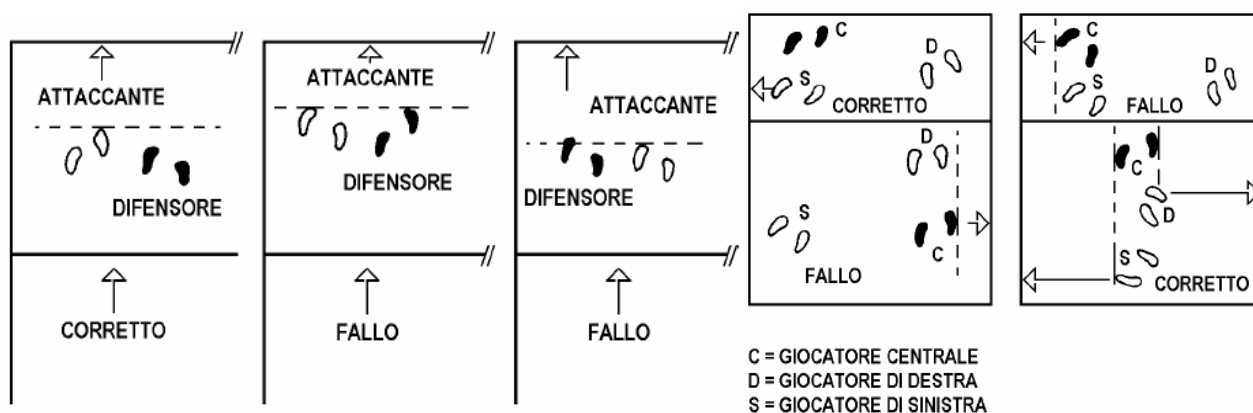
7.4.2.2 I giocatori avanti e quelli difensori, rispettivamente, debbono disporsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.

7.4.3 Le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto dei loro piedi con il terreno 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.



Determinazione delle Posizioni tra un Attaccante e il Difensore corrispondente

Determinazione delle Posizioni tra Giocatori della stessa linea

7.5 FALLI DI POSIZIONE

7.5.1 La squadra commette un fallo di posizione se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio (7.3 e 7.4).

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

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

7.5.4 Un fallo di posizione porta le seguenti conseguenze:

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

7.5.4.2 Le posizioni dei giocatori 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 è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria (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 (25.2.2.2).

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

CASISTICA

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

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

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

a) Se sceglie il servizio, all'altra squadra spetta di ricevere e di scegliere il campo di gioco.

b) Se sceglie di ricevere, all'altra squadra spetta di servire e di scegliere il campo di gioco.

c) Se sceglie il campo di gioco, all'altra squadra spetta di scegliere o il servizio o la ricezione.

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

Sì, quello ufficiale (5 minuti), anche se ciò comporterà il protrarsi dell'orario d'inizio.

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

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

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

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

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

7. 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

8. 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).

9. SE UN ATLETA REGISTRATO SUL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE, CONSEGNATO DALL'ALLENATORE PRIMA DELL'INIZIO DEL SET, NON SI TROVA IN CAMPO AL MOMENTO DEL CONTROLLO DA PARTE DEL 2° ARBITRO E CONSEGUENTEMENTE VIENE CHIESTA LA SOSTITUZIONE CON L'ATLETA CHE OCCUPA LA SUA POSIZIONE, SI DEVE RITENERE COME PARTECIPANTE ALLA GARA E L'ARBITRO DEVE RIPORTARLO COME PARTECIPANTE ALLA GARA?

L'inizio effettivo di ogni set si concretizza nel momento in cui viene effettuato il primo servizio e pertanto la condizione di partecipazione alla gara da parte dell'atleta prevista dall'Articolo 28/2 del R.A.T. non si registra nel caso in cui il giocatore venga sostituito prima dell'inizio del gioco, sul punteggio ovviamente di 0/0, per discordanza fra tagliando e formazione in campo, con l'allenatore che opta per il mantenimento della formazione in campo.

L'arbitro perciò non dovrà riportare quell'atleta come partecipante alla gara se non entra in gioco nel proseguo della stessa.

10. 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.

11. 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 l'azione vinta ed il servizio alla squadra avversaria, ripristinare l'esatta formazione secondo quanto previsto dal tagliando, togliere tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto, lasciando all'altra quelli da essa conseguiti.

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

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

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

13. 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, oltre ad assegnare il punto alla squadra avversaria; deve inoltre essere ripristinata l'esatta formazione in campo e devono essere tolti tutti i punti conseguiti in tale ordine errato.

14. FALLO DI ROTAZIONE E PUNTO ACQUISITO PER PENALIZZAZIONE

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

15. 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 leggersi la formazione autonomamente e direttamente dal referto di gara

16. 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"

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 10.1.2.

8.4.5 attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa (Fig. 5).



Figura 5

Regola 9: GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la zona libera.

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

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

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

9.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI

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

9.1.2 TOCCHI SIMULTANEI

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

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

9.1.2.2 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 tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.

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

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

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

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

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

Eccezioni:

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

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

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

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

9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle

attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (9.1.3).

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

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

CASISTICA

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

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

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

2. SE DOPO UN TOCCO SIMULTANEO FRA DUE AVVERSARI SOPRA LA RETE, LA PALLA ROTOLANDO SUL BORDO SUPERIORE DELLA STESSA VA A TOCCARE UN'ANTENNA, 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 punto e servizio 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. 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 stato completato.

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

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

10.1.1.1 inferiormente 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 (11.2.2);

10.1.2.2 la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.

La squadra avversa non può ostacolare tale azione.

10.1.3 La palla che si dirige verso il campo opposto nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa.

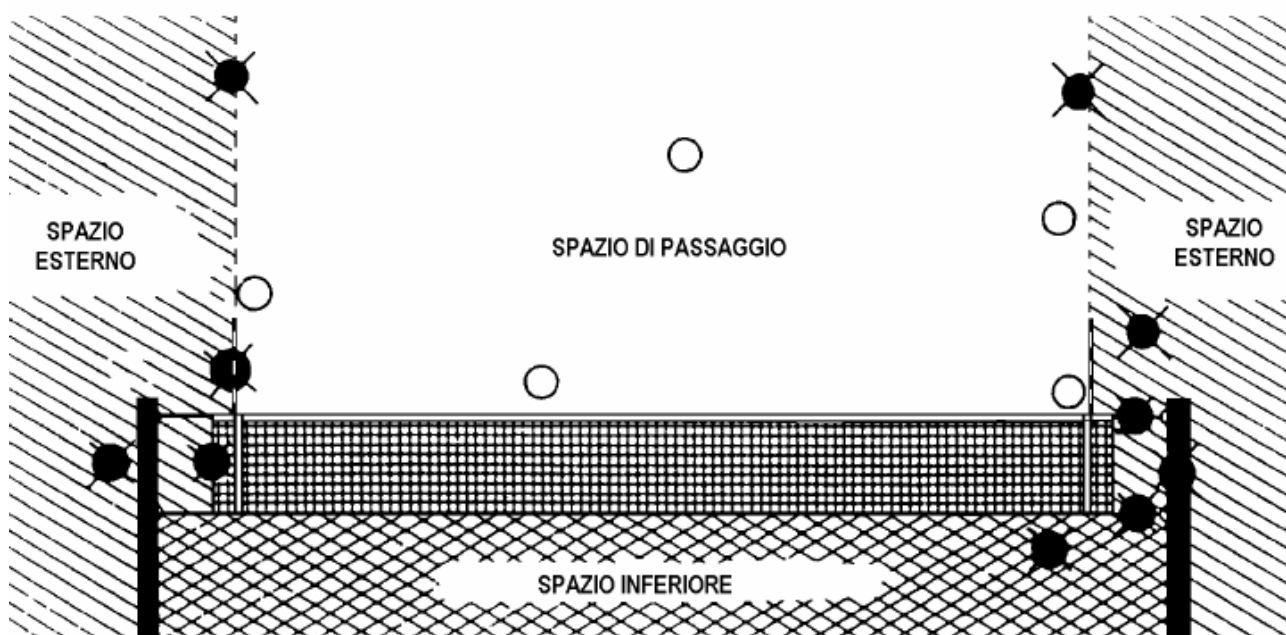


Figura 5

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

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

In questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", 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 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 (Figura 11- Gesto 22).

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, COMMITTE 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.

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

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

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

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 avversario sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.2 La penetrazione nel campo avversario oltre la linea centrale:
- 11.2.2.1 è permesso il contatto con il campo avversario 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 con il suolo del campo opposto con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, è permesso a condizione che non interferisca con il gioco avversario;
- 11.2.3 un giocatore può penetrare nel campo avversario dopo che la palla è fuori gioco (8.2).
- 11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avversario.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

- 11.3.1 Il contatto di un giocatore 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 avversario.

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario (11.1.1).
- 11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio opposto sotto la rete interferendo con il gioco avversario (11.2.1).
- 11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra completamente nel campo avversario (11.2.2.2).
- 11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco avversario (tra l'altro):
- toccando la banda superiore della rete o la parte superiore dell'antenna (80 cm.) durante la sua azione di giocare la palla, o
 - prendendo a supporto la rete contemporaneamente al giocare la palla, o
 - usufruendo di un vantaggio sull'avversario, o
 - facendo una azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.

CASISTICA

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

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

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

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

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

Il tocco è corretto se colpisce la palla nella parte che si trova nel proprio spazio.

4. UN GIOCATORE TOCCA VOLONTARIAMENTE LA RETE.

Il tocco accidentale della rete non è fallo a condizione che non interferisca con il gioco, se, invece, il tocco è intenzionale è sempre fallo. Se tale tocco intenzionale è tendente a trarre in inganno gli arbitri e gli avversari, le conseguenze debbono essere:

1. fallo di tocco di rete con servizio e punto alla squadra avversaria
2. assegnare una penalizzazione (cartellino giallo) all'atleta per comportamento scorretto

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

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

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

6. 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.
- tocca la rete in modo intenzionale

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.

Regola 12: SERVIZIO

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

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

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

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

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

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

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

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

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

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

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

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

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

12.4.3 Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio.

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

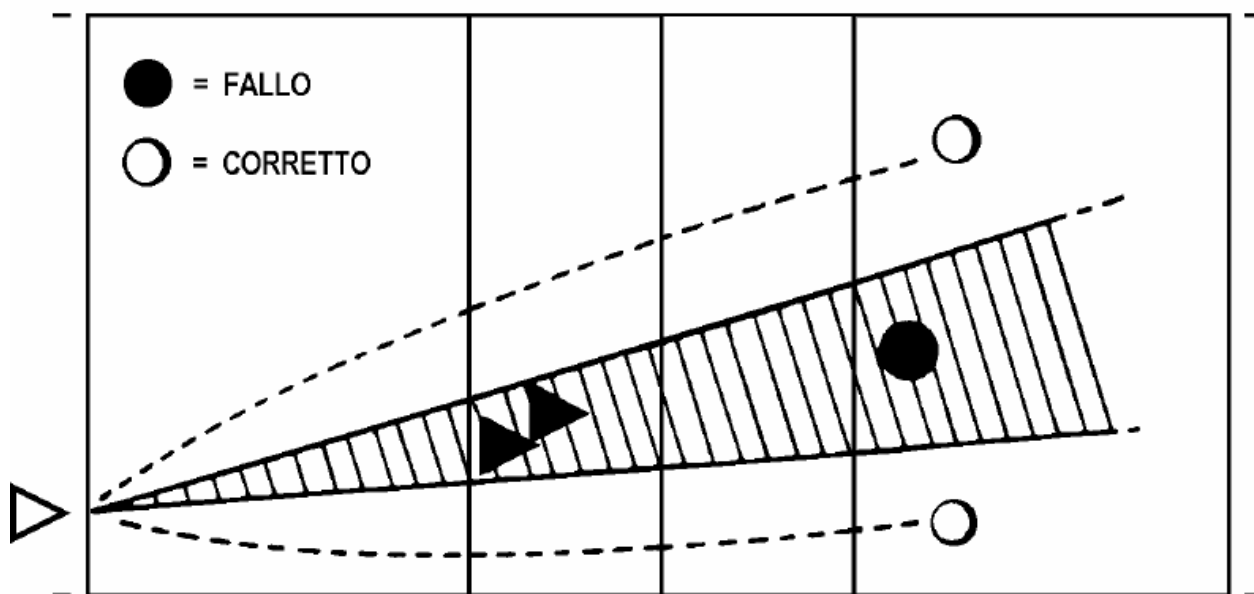
12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro.

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

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 sono raggruppati per coprire la traiettoria della palla (Fig. 6).



Velo Collettivo • Regola 12.5.2

Figura 6

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio.

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

Il giocatore al servizio:

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

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (12.4).

12.6.2 Falli 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 e 10.1.1);

12.6.2.2 va fuori (8.4);

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

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

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

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

CASISTICA

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

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

2. COSA SI INTENDE PER TENTATIVO DI SERVIZIO?

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

2. 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.

3. 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.

4. ESISTE NEL SERVIZIO IL FALLO DI TRATTENUTA?

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

5. 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.

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

Doppio fallo.

7. 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.

8. 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.

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

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

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

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

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

Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

12. 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.

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

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

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

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

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

15. 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.

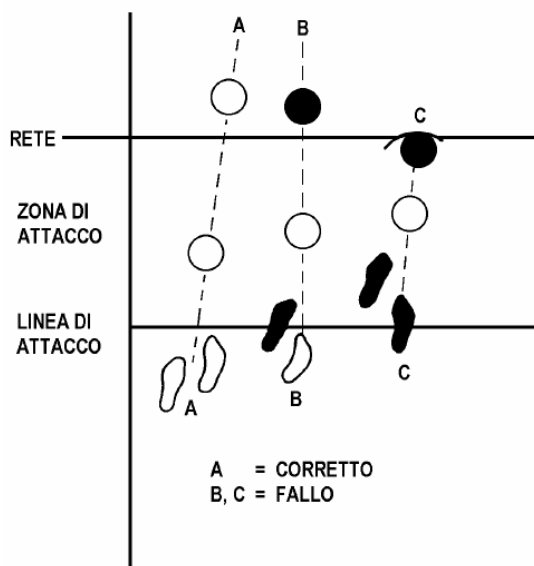
Regola 13: ATTACCO

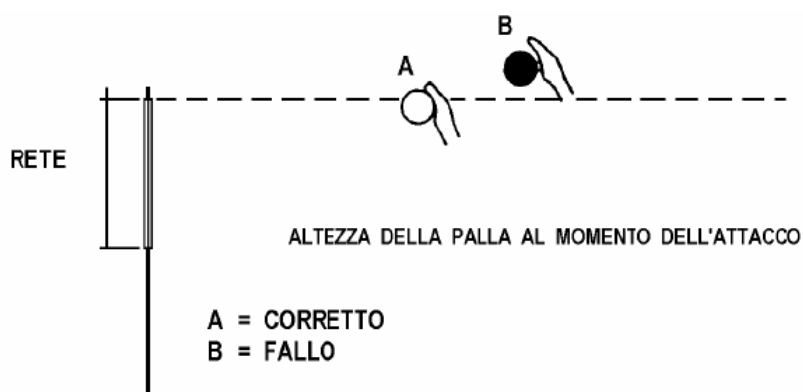
13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

- 13.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come attacco.
- 13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se il contatto con la palla è netto e la stessa non viene fermata 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

- 13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (eccezione Reg. 13.2.4).
- 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.
- 13.2.3 Un difensore può anche completare un qualsiasi attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete (Fig. 7).





Attacco dei Difensori • Regola 13.2

Figura 7

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 (19.3.1.2).

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

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

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

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

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

4. UN GIOCATORE CHE INVADE IL CAMPO AVVERSAIO SOTTO LA RETE, DOPO CHE LA PALLA TOCCA IL TERRENO AVVERSO, COMMITTE FALLO?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8. ATTACCO DI "DIFENSORE" RICONOSCIUTO POI "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 essere annullata e far ripetere l'azione.

9. ATTACCO DI UN "AVANTI" POI RICONOSCIUTO "DIFENSORE"?

Se il 1° arbitro non sanziona l'attacco fallito 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, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

14.1.2 Tentativo di muro

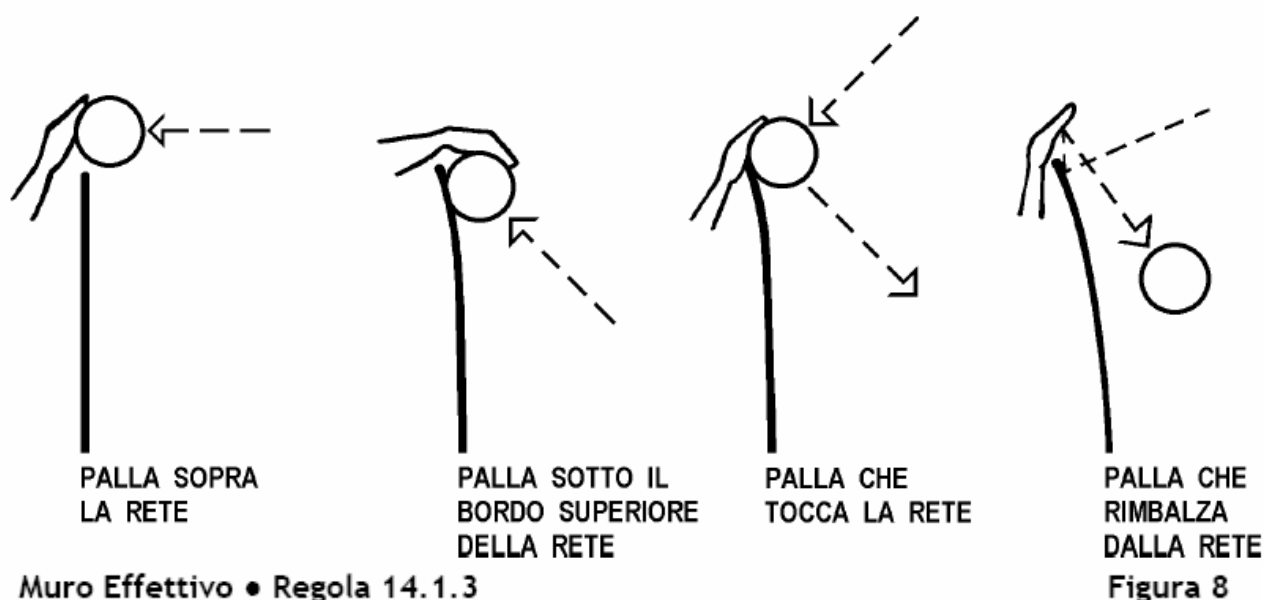
Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.

14.1.3 Muro effettivo

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

14.1.4 Muro collettivo

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



14.2 TOCCO DI MURO

Dei tocchi consecutivi (rapidi e continui) possono essere effettuati da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso 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 avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco (13.1.1)

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 (9.1). Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro.

14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare 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 e 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 Un LIBERO tenta di effettuare un muro, individuale o collettivo.

CASISTICA

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

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

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

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

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

Sì, 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 avverso è completato.

CAPITOLO QUINTO

INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Le interruzioni regolamentari di gioco sono i TEMPI DI RIPOSO e le SOSTITUZIONI dei giocatori. Una interruzione è il tempo tra una azione di gioco completata ed il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio seguente.

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

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

15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

15.2.1 Le interruzioni regolamentari 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 (15.5 - 15.6.1).

15.4 TEMPI DI RIPOSO

15.4.1 La durata dei tempi di riposo che sono richiesti, è di 30 secondi.

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 (non è ammasso il cambio veloce)

La sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, ad eccezione del LIBERO o dell'atleta da lui sostituito, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo in quel momento.

La sostituzione richiede l'autorizzazione dell'arbitro (15.10)

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

15.6.1 Per ogni set ciascuna squadra può effettuare un massimo di sei sostituzioni. 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 iniziale.

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 (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia, 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 immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

15.9.1 Una sostituzione è irregolare se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7).

15.9.2 Quando una squadra effettua una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura:

15.9.2.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario (6.1.3);

15.9.2.2 la sostituzione viene rettificata;

15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI

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

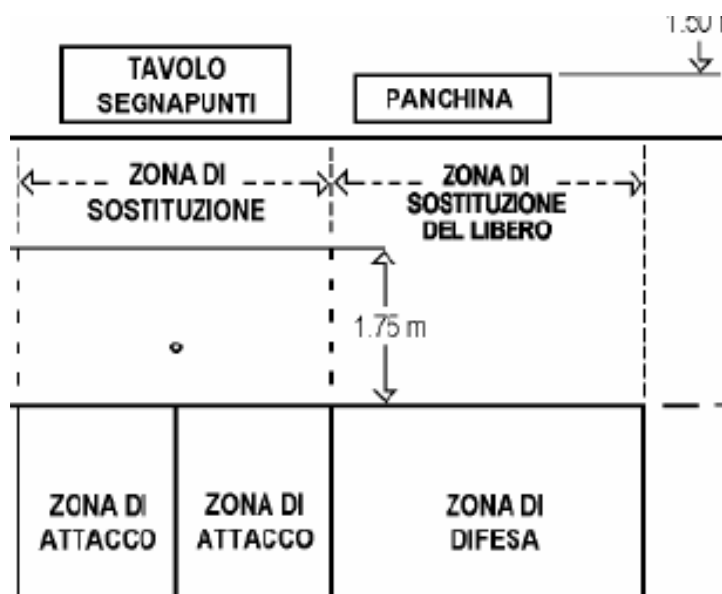


Figura 1 - Sezione

15.10.2 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 a La richiesta di sostituzione è l'ingresso del/dei giocatore/i sostituenti nella zona di sostituzione, pronti a giocare, durante una interruzione di gioco regolamentare.

15.10.3 b Se ciò non avviene, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco.

15.10.3 c La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal secondo arbitro usando rispettivamente uno strumento sonoro o il fischio.

15.10.4 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.

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 È improprio richiedere una interruzione di gioco:

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

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

15.11.1.3 per 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

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

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

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

No, in tal caso e per la prima volta nel corso della gara, la richiesta viene respinta, in quanto impropria, anche se il 2° arbitro fischia erroneamente per accordarla. In questa evenienza il 1° arbitro rifischia l'autorizzazione quando le squadre sono pronte ed il battitore è in possesso della 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. In caso di presenza dei raccattapalle, con il sistema dei tre palloni, la palla si trova comunque sotto la loro gestione controllata dal primo arbitro.

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, alla quale viene assegnato un punto ed il servizio.

9. DURANTE UNA SOSTITUZIONE SI POSSONO PORGERE ASCIUGAMANI O GENERI DI CONFORTO?

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

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

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

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

11. 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, ad eccezione del LIBERO e del giocatore da lui sostituito. Se l'eccezionalità riguarda il numero oltre le sei sostituzioni permesse per set, si deve accordare la 7^ 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.

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

Sì, tali sostituzioni vengono registrate sul referto al punteggio di 0-0.

Dopo il controllo della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, anche il LIBERO può effettuare la sostituzione di un "difensore" prima dell'inizio del set.

13. NELLE GARE DOVE È PREVISTO L'IMPIANTO ACUSTICO-VISIVO PER LE RICHIESTE DI TEMPO DI RIPOSO, COME DEVE ESSERE UTILIZZATO NEL CASO L'ALLENATORE NON SI TROVI NEI PRESSI?

È il vice-allenatore che deve azionare l'attrezzatura, mentre l'allenatore deve eseguire il gesto ufficiale relativo alla richiesta.

14. QUALI SONO LE CONSEGUENZE DI UNA RICHIESTA IMPROPRIA?

Alla prima richiesta nella gara, il 1° o il 2° arbitro fischiano e la respingono, 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) 2ª RI (sc) 3ª RI (g) SUCC. RI (g)
- RG (sc) 2ª RG (g) 1ª RI (nc) SUCC. RI e RG (g)
- RI (nc) 1ª RG (sc) 2ª RI (g) SUCC. RI e RG (g)
- RG (sc) 1ª RI (nc) 2ª RI (g) SUCC. RI e RG (g)

15. 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 (2ª richiesta nella gara), 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 (3ª e successive richieste improprie o 2ª e successive richieste improprie dopo che era stato assegnato alla stessa squadra nella gara un avvertimento per ritardo), il 1° arbitro deve interrompere l'azione mostrando il cartellino giallo con la conseguente 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.

16. 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 (Regola 15.1), se la prima nella gara, e riprendere subito il gioco.

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

Sì, l'atleta così malato deve essere considerato come infortunato.

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

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

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

Non accolgono la richiesta perché non formulata.

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

L'atleta può recedere dall'effettuare la sostituzione richiesta, ma si deve assegnare alla squadra un ritardo di gioco. Non è possibile, invece, rinunciare alla sostituzione richiesta quando questa è già stata trascritta e quindi effettuata con il giocatore in campo e quello uscito già fuori dal campo.

21. 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.

22. COME CI SI DEVE COMPORTARE NEL CASO NON VENGA USUFRUITO DEL "TEMPO DI RIPOSO TECNICO" AD 8 O A 16 PUNTI?

Nel caso venga superato l'8° o il 16° punto del set senza che sia stato accordato il "tempo di riposo tecnico", esso si deve accordare nel momento in cui ci si avvede della dimenticanza, mantenendo, ovviamente, il punteggio acquisito.

23. 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.

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

No, tali richieste possono essere rivolte agli arbitri dal 1° allenatore o dal capitano in gioco (15.2.1).

25. 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).

26. 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.

27. 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.

28. 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.

29. 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.

30. 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.

31. 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.

32. 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".

33. IN AMBITO CSI ESISTONO I TEMPI TECNICI DI RIPOSO?

No, a qualsiasi livello.

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

Un'azione impropria di una squadra che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo del gioco ed include, fra le altre:

- 16.1.1 ritardare una sostituzione (15.10.2);
- 16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- 16.1.3 richiedere una sostituzione non regolamentare (15.9);
- 16.1.4 ripetere una richiesta impropria (15.11.3);
- 16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDO

- 16.2.1 Le sanzioni di avvertimento per ritardo e di penalizzazione per ritardo sono riferite alla squadra.
 - 16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara.
 - 16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
- 16.2.2 Il primo ritardo di una squadra nella gara è sanzionato con un AVVERTIMENTO PER RITARDO.
- 16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituisce fallo e sono sanzionati con la PENALIZZAZIONE PER RITARDO: un punto e servizio all'avversario (6.1.3).
- 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

CASISTICA

1. QUALI SONO LE SANZIONI PREVISTE PER I RITARDI DI GIOCO?

Le sanzioni per ritardi di gioco sono assegnate alla squadra e non alla singola persona. Pertanto esse non possono essere sommate a quelle assegnate per "condotta scorretta". Al primo ritardo di gioco viene assegnato un "avvertimento"; al ripetersi del ritardo di gioco nella stessa gara, di qualsiasi tipo esso sia anche differente dal primo, alla squadra viene assegnata una "penalizzazione", così come a tutti i successivi ritardi di cui si rende colpevole la stessa squadra nella gara.

2. SE 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" (Reg. 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, deve assegnare una "penalizzazione per ritardo". Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunciataria e chiudere la gara (Reg. 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 (6.1.3).

17.1.2 Se un giocatore infortunato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (15.6 e 15.7), è concesso un tempo di recupero di 3 minuti, ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara.

Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta (6.4.3 e 7.3.1).

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, 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.

Nel caso di sopravvenuta impraticabilità o di sopravvenuta irregolarità del campo, l'arbitro constatato il fatto sospende il gioco (Art. 91 e 92 Norme A.S.):

17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale:

17.3.2.1 se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori e formazioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un terreno diverso, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.

17.3.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, l'incontro deve essere rigiocato.

CASISTICA

1. UN SET INIZIATO SU UN TERRENO DI GIOCO CHE DIVIENE IMPRATICABILE, VIENE RIGIOCATO SU UN ALTRO, REPERITO DALLA SQUADRA OSPITANTE. NEL SET INTERROTTO SI SONO VERIFICATE SOSTITUZIONI REGOLAMENTARI PER GIOCATORE/I ESPULSO/I, SQUALIFICATO/I O PER INCIDENTE, QUALI FORMAZIONI INIZIALI DOVRANNO ESSERE PRESENTATE PER IL SET DA RIGIOCARE?

Le formazioni che debbono iniziare il set annullato e da rigiocare su altro terreno, 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, restando trascritte sul referto di gara.

2. UNA SQUADRA DISPONE DI UNA SOLA RISERVA IN PANCHINA, CHE HA GIÀ SOSTITUITO UN TITOLARE ED È STATA SOSTITUITA DALLO STESSO; NEL CASO SI VERIFICHINO UN INFORTUNIO AD ALTRO TITOLARE, SI DEVE EFFETTUARE UNA "SOSTITUZIONE ECCEZIONALE" O DEBBONO ESSERE ACCORDATI I 3 MINUTI DI RECUPERO?

La Regola 15.7 prevede che in tale caso sia necessario procedere subito alla "sostituzione eccezionale"; la concessione dei tre minuti di recupero (Reg. 17.1.2) è prevista unicamente nel caso che non siano possibili sostituzioni regolari o eccezionali.

3. NEL CASO IN CUI, DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, UN OCCUPANTE LA PANCHINA 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. La segnaletica da mostrare è quella N. 13 relativa a "fallo di posizione", indicando poi l'intruso in campo.

4. NEL CASO IN CUI UN CAMPO DI GIOCO NON SIA AGIBILE PER UN EVENTO IRREPARABILE, QUANTO DOVRÀ ESSERE LA DURATA DEL "TEMPO RAGIONEVOLE" PREVISTO PER LA SQUADRA OSPITANTE PER REPERIRE UN CAMPO REGOLAMENTARE?

Se all'inizio della gara il terreno di gioco non è agibile per evento irreparabile non eliminabile:

- negli altri campionati, il 1° arbitro deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e per trasferirvisi. Tale tempo deve essere tale che permetta l'inizio della gara al massimo entro le 2 ore successive all'orario ufficiale previsto. Le due squadre debbono restare a disposizione dell'arbitro. Nel caso in cui

non possa essere reperito un altro impianto, il 1° arbitro dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

5. LA PEZZA DI PANNINO DI CUI SI E' DOTATO UN ATLETA, ACCIDENTALMENTE GLI SFUGGE E FINISCE SUL CAMPO B MENTRE E' IN CORSO UNA AZIONE DI GIOCO.

Il 1° arbitro deve stabilire se la presenza del panno di stoffa sul campo opposto ha intralciato il gioco, nel qual caso deve far ripetere l'azione, oppure non ha interferito e quindi deve ritenere l'azione regolarmente svoltasi

6. 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.

Regola 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

Un intervallo è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli intervalli hanno una durata di tre minuti.

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

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 i 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

1. LA DURATA DELL'INTERVALLO TRA DUE SET È RIDUCIBILE?

No, tale intervallo deve essere esattamente quello previsto, necessario per l'espletamento degli adempimenti regolamentari (cambio dei campi, asciugatura del terreno, trascrizione e controllo delle formazioni).

2. DOVE VA POSTO IL PALLONE DURANTE L'INTERVALLO FRA I SET?

Deve essere posto nella zona di servizio o nelle sue vicinanze o in possesso dei raccattapalle, se presenti. Alla fine del quarto set, nel caso del 5° decisivo, il pallone deve essere consegnato al 2° arbitro.

3. DOPO IL CAMBIO DI CAMPO ALL'8° PUNTO DEL SET DECISIVO, LE SQUADRE POSSONO RICHIEDERE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO?

Sì, 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 degli atleti uno specialista difensore: "LIBERO" (4.1.1).

Nel CSI non è ammesso il 2° libero

19.1.2 Il LIBERO deve essere registrato sul referto prima della gara nelle speciali righe riservate ad esso riservato.

19.1.3 Un LIBERO è nominato dall'allenatore prima l'inizio della gara come titolare.

19.1.4 Il LIBERO non può essere capitano della squadra o in gioco nello stesso tempo della sua funzione di Libero.

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I LIBERO devono indossare una uniforme (o giacca/canotta per il LIBERO ridesignato), 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 Le azioni di gioco.

19.3.1.1 Il LIBERO è autorizzato a sostituire qualsiasi giocatore difensore (7.4.1.2).

19.3.1.2 La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione (incluso terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare.

19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco 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 sua zona d'attacco. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal LIBERO che si trova al di fuori della sua zona d'attacco (13.3.6).

19.3.2 Sostituzione dei giocatori:

19.3.2.1 Le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiate **come regolari sostituzioni**. Esse sono illimitate, ma ci deve essere una azione completata tra due sostituzioni del LIBERO (**a meno che non ci sia un infortunio/malattia o una rotazione forzata per penalizzazione**)..

Il LIBERO può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore che era stato da lui sostituito.

19.3.2.2 Le sostituzioni devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio. Prima dell'inizio di ogni set, il LIBERO non può entrare in campo fino a che il secondo arbitro non ha verificato la formazione iniziale.

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 simile ritardata sostituzione deve portare alla immediata interruzione del gioco e la squadra sanzionata con un "ritardo di gioco" (16.2). La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo conseguente.

19.3.2.4 Il LIBERO ed il giocatore da lui sostituito devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di sostituzione del Libero".

19.3.2.5 Le conseguenze di una sostituzione irregolare del LIBERO sono le stesse di un fallo di rotazione.

19.3.3.1 Nel caso del ridesignazione del LIBERO, deve essere registrato il numero del nuovo LIBERO sul referto di gara, nello spazio "osservazioni".

CASISTICA

1. IL "LIBERO" EFFETTUA UNA SOSTITUZIONE DOPO IL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO.

Per la prima volta il 1° arbitro, a fine azione, assegna un avvertimento verbale alla squadra; per le successive infrazioni dello stesso tipo, dopo aver interrotto il gioco, deve sanzionare un "ritardo di gioco", mostrando la prevista segnaletica ufficiale, respingendo la sostituzione avvenuta e ripristinando così la formazione, quindi fa ripetere l'azione di gioco a meno che il ritardo non sia "penalizzazione", nel qual caso punto ed il servizio alla squadra avversaria..

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 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

4. IL "LIBERO" EFFETTUA DUE SOSTITUZIONI CONSECUTIVE SENZA CHE TRA DI ESSE SI SIA SVOLTA ALMENO UN'AZIONE DI GIOCO.

Il 1° arbitro deve respingere la sostituzione sanzionando un "ritardo di gioco" e mostrando la prevista segnaletica ufficiale. Se, però, il gioco viene ripreso, il 1° arbitro deve

assegnare la perdita dell'azione alla squadra in difetto per errore di formazione e deve far ripristinare la stessa formazione. Nel caso la squadra abbia conseguito dei punti nella formazione errata, questi debbono essere tolti, lasciando quelli che eventualmente avesse conseguiti la squadra avversaria.

5. IL LIBERO INFORTUNATO DEVE ESSERE RIMPIAZZATO IMMEDIATAMENTE?

No, l'allenatore può decidere di richiedere il rimpiazzo del LIBERO infortunato anche dopo qualche tempo. Nel momento in cui essa viene richiesta, l'allenatore può utilizzare a tale scopo esclusivamente uno dei giocatori in quel momento fuori dal gioco (in panchina). La redesignazione può essere effettuata anche con il capitano della squadra: in tal caso deve essere nominato un nuovo capitano e riportare il fatto sul referto nello spazio "osservazioni".

La squadra deve assicurare la disponibilità di una maglia di diverso colore da far indossare al nuovo LIBERO, possibilmente con il suo numero, ma è anche permesso indossare una canotta senza numero, purché il segnapunti con la supervisione del 2° arbitro, registri il fatto a referto nello spazio "osservazioni".

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 richiederne la sostituzione.

7. COME CI SI DEVE COMPORTARE SE IL LIBERO ENTRA O ESCE DAL CAMPO DOPO CHE L'AZIONE È INIZIATA?

Il 1° arbitro deve interrompere l'azione per sanzionare il fallo di formazione che è stata modificata a gioco già iniziato.

8. IL LIBERO VIENE ESPULSO O SQUALIFICATO.

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 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 ACORGENDOSI 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 (arte dell'arbitraggio!!)

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 .

13. IL NUOVO LIBERO RIDESIGNATO CHE SI INFORTUNA A SUA VOLTA.

La R. 19.3.3.1 precisa che il giocatore designato a rimpiazzare il LIBERO infortunato, deve svolgere le funzioni di LIBERO per il resto della gara, pertanto a fronte di infortunio del nuovo LIBERO, non ne può essere ridesignato uno ulteriore e la squadra proseguirà la gara senza LIBERO.

14. 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).

15. 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.

16. 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.

CAPITOLO SETTIMO

COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.1.1 I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco ed uniformarvisi.

20.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali con sportività, senza discuterle.

In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco.

20.1.3 I partecipanti debbono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR PLAY, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.

20.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (5.2.3 4).

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una LIEVE CONDOTTA SCORRETTA non è soggetta a sanzioni. È compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbalmente o con un gesto alla persona o alla squadra 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, o ogni atto con espressioni deplorevoli.

21.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori.

21.2.3 Aggressione: attacco fisico o aggressivo 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: penalizzazione, espulsione o squalifica.

21.3.1 PENALIZZAZIONE

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria.

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set e deve restare seduto nell'area di penalizzazione (1.4.6; Fig. 1), senza altre conseguenze.

Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set e deve restare seduto nell'area di penalizzazione.



Figura 1 - Sezione a.

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

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

21.3.3 SQUALIFICA

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

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o minacciato o comportamento aggressivo è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.3.3.3 La seconda condotta offensiva nella gara da parte di uno stesso componente della squadra è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.3.3.4 La terza condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente la squadra, è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano in carico per l'intera gara e sono registrate sul referto di gara.

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte della stessa persona nella medesima gara, è sanzionato progressivamente (21.3; Fig. 9) (il componente della squadra riceve una più pesante sanzione per ogni successiva condotta scorretta).

21.4.3 La espulsione o squalifica per condotta offensiva o aggressione non richiede sanzioni precedenti (21.2 e 21.3).

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni applicate nel set seguente.

21.6 CARTELLINI

AVVERTIMENTO: verbale o gesto, senza cartellini (21.1)

PENALIZZAZIONE: cartellino giallo (21.3.1)

ESPULSIONE: cartellino rosso (21.3.2)

SQUALIFICA: cartellini giallo + rosso (insieme) (21.3.3)

CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA	Qualsiasi partecipante	avvertimento verbale o gesto	nessun cartellino	nessuna conseguenza
	stesso partecipante	avvertimento verbale o gesto	nessun cartellino	nessuna conseguenza
	altro partecipante	avvertimento verbale o gesto	nessun cartellino	nessuna conseguenza
CONDOTTA MALEUDUCATA	1° evento di un partecipante	penalizzazione	GIALLO	perdita dell'azione
	2° evento stesso partecipante	espulsione	ROSSO	lasciare l'area di controllo
	3° evento stesso partecipante	squalifica	GIALLO + ROSSO	lasciare l'area di controllo
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento di un partecipante	espulsione	ROSSO	lasciare l'area di controllo
	2° evento stesso partecipante	squalifica	GIALLO + ROSSO	lasciare l'area di controllo
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento di un partecipante	squalifica	GIALLO + ROSSO	lasciare l'area di controllo
SANZIONI PER "RITARDO DI GIOCO"				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
RITARDO DI GIOCO	1° evento di un partecipante	avvertimento per ritardo	MANO AL POLSO	nessuna conseguenza
	2° evento stessa squadra	penalizzazione per ritardo	GIALLO AL POLSO	perdita dell'azione

CASISTICA

1. AVVERTIMENTO VERBALE

L' AVVERTIMENTO VERBALE deve essere comunicato dal primo arbitro alla persona interessata o al capitano in gioco, se assegnato alla squadra, verbalmente o con un gesto, nel qual caso si deve accertare che tale informazione sia stata recepita.

2. SE A DUE GIOCATORI AVVERSARI VIENE CONTEMPORANEAMENTE COMMINATA LA SANZIONE DELLA PENALIZZAZIONE (CARTELLINO GIALLO), QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO?

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:

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 originalmente al servizio;
3. 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;
4. Il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.

Se la doppia penalizzazione è 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.

3. SE A DUE GIOCATORI AVVERSARI VIENE 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.

4. 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.

5. SE UN GIOCATORE-ALLENATORE VIENE ESPULSO PER UN FALLO COMMESO IN UNA DELLE DUE FUNZIONI, PUO' CONTINUARE AD ESERCITARE L'ALTRA?

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

6. 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.

7. 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).

8. 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.

9. 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.

10. 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.

SEZIONE II

GLI ARBITRI, LORO RESPONSABILITÀ E GESTI UFFICIALI

CAPITOLO OTTAVO GLI ARBITRI

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

Il collegio arbitrale per una gara è composto dai seguenti ufficiali:

- il primo arbitro;
- il secondo arbitro;
- il segnapunti;
- quattro (due) giudici di linea. **(solo se previsti).**

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

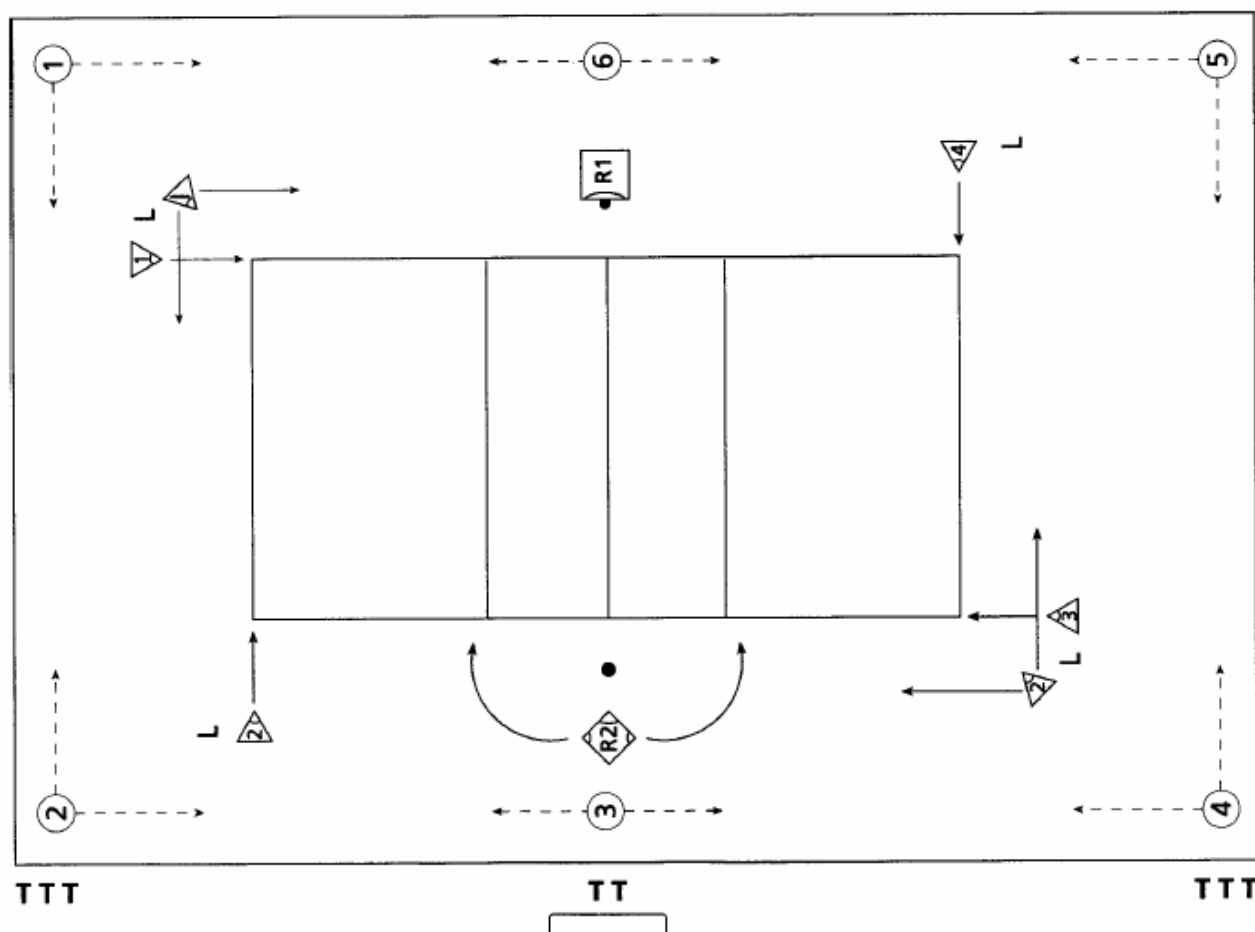


Figura 10

22.2 PROCEDURE

22.2.1 Soltanto il primo ed il secondo arbitro possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1 il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio 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 per stabilire il completamento dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali (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/i giocatore/i che lo ha/hanno 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 deve mostrare la natura ed il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

22.2.3.3 Nel caso di un fallo d'attacco da parte di un difensore o del LIBERO, entrambi gli arbitri si comportano come previsto da 22.2.3.1 e 22.2.3.2.

22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano:

- 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

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 (Fig. 10).

23.2 AUTORITA'

23.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre.

Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore.

Il primo arbitro può regolarmente sostituire un componente del 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 concernente il gioco, incluse 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.

Se il capitano in gioco non è d'accordo con le spiegazioni del primo arbitro e chiede di annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara, lo deve autorizzare a farlo (Regole 5.1.2.1; 5.1.3.2 e 25.2.3.2).

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, 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:

a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;

b) i falli di tocco di palla;

c) i falli sopra la rete e sulla sua parte superiore;

d) l'attacco falloso del LIBERO e dei difensori;

e) 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;

f) la palla che attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa .

g) il muro effettivo da parte del difensore o il tentativo di muro del LIBERO.

23.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma (25.2.3.3).

CASISTICA

1. QUAL È LA PROCEDURA DA SEGUIRE IN CASO DI ASSENZA DEL 1° ARBITRO?

Se il 1° 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 30' oltre tale orario. Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente, ci si deve comportare nel modo seguente:

- per i campionati A1, A2, B1, B2, PLAY-OFF, COPPA ITALIA e JUNIOR LEAGUE, il 2° arbitro sostituisce il collega 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, altrimenti le avocherà a sé;
- per i campionati regionali e quelli provinciali, il 2° arbitro può subentrare nelle funzioni del 1° solo per accordo scritto dei capitani delle squadre prima dell'inizio della 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 rifiuti di giocare, la stessa sarà considerata rinunziataria e nei suoi confronti saranno applicate le sanzioni previste.

Di quanto avvenuto deve essere redatto un semplice ma chiaro ed esauriente verbale che va sottoscritto da entrambi i dirigenti delle due squadre o, in mancanza, dai capitani. Tale verbale va accluso al referto e al rapporto di gara che l'arbitro deve consegnare al Comitato organizzatore o agli elenchi che la Società ospitante o prima nominata deve recapitare al medesimo Comitato qualora la gara non potesse disputarsi. (Art. 77, 78, 79 Norme A.S.)

3. 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.

4. IN CASO DI INFORTUNIO O MALORE DEL 1° ARBITRO, TALE DA NON POTER CONTINUARE LA DIREZIONE DELLA GARA, CHI LO SOSTITUISCE?

Nei campionati di A1, A2, B1, B2, PLAY-OFF, COPPA ITALIA e JUNIOR LEAGUE, il 2° arbitro sostituisce il 1° nelle sue funzioni. Negli altri campionati il 2° arbitro può assumere le funzioni del 1° solo con l'assenso scritto dei capitani delle due squadre.

5. PER UNA MOMENTANEA INDISPOSIZIONE DI UN ARBITRO, PUÒ ESSERE INTERROTTO IL GIOCO?

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

6. 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

Il secondo arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco e di fronte al primo arbitro (Fig. 10).

24.2 AUTORITÀ

24.2.1 Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza (24.3).

Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.

24.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

24.2.3 Controlla l'operato del/dei 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.) 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 delle 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 sul terreno di gioco 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 (11.2);

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 (11.3.1);

24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del LIBERO (14.6.2 e 14.6.6) o l'attacco falloso dei difensori o del Libero;

24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno (8.4.2; 8.4.3 e 8.4.4);

24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il primo arbitro non è in condizioni di vedere il contatto (8.3);

24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente ad di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato (8.4.3 e 8.4.4).

24.3.3 Al termine della gara firma il referto (25.2.3.3).

CASISTICA

1. COME CI SI DEVE COMPORTARE IN CASO DI ASSENZA DEL 2° ARBITRO?

Se il 2° arbitro non è presente all'orario di inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali di gara debbono attendere il suo arrivo per 30' dopo l'orario previsto, nel caso in cui si abbia notizia certa della sua designazione; trascorso tale tempo di attesa, il 1° arbitro può assegnare le funzioni di 2° ad altro collega reperito sul posto o al segnapunti-arbitro, sostituendo questi con persona idonea a svolgere le funzioni di segnapunti.

Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del 2° arbitro, il 1° avoca a sé la sua funzione iniziando la gara nell'orario previsto.

2. SE IL 2° ARBITRO GIUNGE IN RITARDO SUL CAMPO DOPO CHE LA GARA HA AVUTO INIZIO, PUÒ IL 1° ARBITRO AUTORIZZARLO A SVOLGERE LE SUE FUNZIONI?

No, 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 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 Regola 24.3.2.2 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. CONTROLLO DELLE FORMAZIONI IN CAMPO.

La Regola di Gioco 24.3.1 assegna al 2° arbitro il compito del controllo delle formazioni delle squadre in campo, affinché concordino con i tagliandi della formazione iniziale, consegnati dai rispettivi allenatori o capitani, e con il referto di gara compilato dal segnapunti.

Alcune gare, in particolare a livello provinciale, sono dirette senza la presenza del 2° arbitro e quindi il 1° ne assume le funzioni, compresa ovviamente quella della verifica delle formazioni iniziali. In tale evenienza il compito del controllo delle formazioni iniziali in campo diventa di competenza del 1° arbitro, il quale, portandosi vicino al tavolo del segnapunti ad ogni inizio set, deve farsi consegnare i previsti tagliandi dagli allenatori o dai capitani, richiamare le squadre in campo e quindi procedere alla prevista verifica.

Assolto tale compito si porterà nella propria postazione di 1° arbitro e darà inizio al gioco.

Regola 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica la sua funzione seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta e di fronte al primo arbitro (Fig. 10).

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 informare sulle irregolarità o 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 numero 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.

25.2.2 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 e le richieste improprie;

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo arbitro, come sostituzioni eccezionali (15.7), tempo di recupero (17.1.2), interruzioni prolungate (17.3), interferenze esterne (17.2), etc.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 registra 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

1. IL SEGNAPUNTI DEVE ESSERE DOTATO DI FISCHIETTO?

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?

Nei campionati nazionali (ad esclusione della Serie A), regionali e provinciali, la squadra ospitante deve mettere a disposizione un "Segnapunti Federale", regolarmente tesserato ed autorizzato dagli Organi Periferici FIPAV.

Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° arbitro lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione. In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far scrivere per accettazione tale decisione ai due capitani sul retro del referto di gara.

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; in caso di assenza anche del 2° arbitro, il primo avocherà a sé tutte le funzioni.

6. 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.

7. 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.

8. IL SEGNAPUNTI DEVE ESSERE TESSERATO CSI?

Sì, 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.

9. ESISTE LA FIGURA DELL'ASSISTENTE DEL SEGNAPUNTI?"

No, in ambito CSI non è prevista.

10. 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: ASSISTENTE SEGNAPUNTI non e' contemplato nel CSI

26.1 POSIZIONE

L'assistente segnapunti esplica la sua funzione seduto accanto al segnapunti.

26.2 RESPONSABILITA'

Registra le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO.

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

Se il segnapunti non può svolgere il suo lavoro, lo sostituisce nelle sue funzioni

26.2.1 Prima della gara e del set, l'assistente segnapunti:

26.2.1.1 Prepara il modulo di controllo del LIBERO;

26.2.1.2 Prepara il referto di riserva.

26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:

26.2.2.1 Registra le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO (19.3.1.1);

26.2.2.2 avverte l'arbitro su ogni errore di sostituzione del LIBERO (19.3.2.1);

26.2.2.3 fa partire e terminare il tempo relativo al Tempo di Riposo Tecnico (15.4.1);

26.2.2.4 aziona il segnapunti manuale che si trova al tavolo del segnapunti;

26.2.2.5 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti (25.2.2.1);

26.2.2.6 se necessario, fornisce il referto di gara di riserva al segnapunti.

26.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:

26.2.3.1 Firma il modulo di controllo del LIBERO e lo consegna per la verifica;

26.2.3.2 Firma il referto di gara.

Regola 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

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

Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato (Fig. 10).

Essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 metri da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.

Le linee di fondo sono controllate dal giudice di linea a sinistra del primo arbitro e da quello a sinistra del secondo arbitro, quelle laterali dagli altri due (Fig. 10).

27.2 RESPONSABILITÀ

27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm) come mostrato nella Figura 12, per segnalare:

27.2.1.1 la palla "dentro" e "fuori" (8.3 e 8.4) ogni qualvolta la palla cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;

27.2.1.2 la palla "fuori", che è stata toccata dalla squadra ricevente (8.4);

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

27.2.1.4 un giocatore (escluso il battitore) che si trova fuori dal suo campo al momento del servizio (7.4);

27.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio (12.4.3);

27.2.1.6 ogni contatto con l'antenna dal proprio lato, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce sul gioco (11.3.1 e 11.4.4);

27.2.1.7 la palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato (10.1.1).

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

Regola 28: GESTI UFFICIALI

Le figure dei gesti ufficiali arbitrali verranno aggiornate appena perverranno le nuove dalla FIVB

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Fig. 11)

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o lo scopo della interruzione autorizzata).

Il 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.

28.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA (Fig.12)






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






CASISTICA






1. POSIZIONE DEL SECONDO ARBITRO CON FALLO DELLA SQUADRA IN ATTACCO





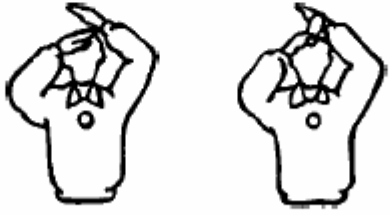
1. PALLA IN RETE SU SERVIZIO. Nel momento in cui la palla impatta la rete, il 2° arbitro deve portarsi nella parte opposta del terreno di gioco per posizionarsi per la prossima azione. In tale nuova giusta posizione deve ripetere la segnaletica del 1°. La ripetizione della gestualità del 1° non deve essere contemporanea, ma successiva e quindi con il tempo per portarsi nella nuova posizione con uno spostamento che risulta breve.






2. INVASIONE. Lo stesso discorso vale per la invasione a rete o della linea centrale: se queste avvengono dalla parte della squadra ove si trova il 2°, egli deve mostrare la segnaletica restando nel lato stesso anche per la successiva azione di gioco; se avvengono dall'altro lato, egli si deve prima spostare in tale lato e quindi effettuare la dovuta segnaletica, restandovi per la successiva azione di gioco.

FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:	Arbitri	<div>P</div> Primo <div>S</div>
<p><i>Penalizzazione per Condotta Scorretta</i></p> <p>Regola 21.3.1 Regola 21.6</p>	<div>p</div> 		<div>6</div> <p>Mostrare il Cartellino GIALLO</p>
<p><i>Espulsione</i></p> <p>Regola 21.3.2 Regola 21.6</p>	<div>p</div> 		<div>7</div> <p>Mostrare il Cartellino ROSSO</p>
<p><i>Squalifica</i></p> <p>Regola 21.3.3 Regola 21.6</p>	<div>p</div> 		<div>8</div> <p>Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano</p>
<p><i>Fine del Set o della Gara</i></p> <p>Regola 6.2 Regola 6.3</p>	<div>p</div> <div>S</div> 		<div>9</div> <p>Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte</p>
<p><i>Palla non staccata dal Servizio</i></p> <p>Regola 12.4.1</p>	<div>p</div> 		<div>10</div> <p>Alzare il braccio teso con il palmo della mano verso l'alto</p>

FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:		Arbitri	<div>P</div> <div>S</div>	Primo Secondo
<i>Ritardo nel Servizio</i> Regola 12.4.4	<div>P</div>				11 Alzare otto dita divaricate
<i>Fallo di Muro o Velo</i> Regola 14.6 • 12.5	<div>P</div> <div>S</div>				12 Alzare le braccia, palmi delle mani in avanti
<i>Fallo di Posizione o di Rotazione</i> Regola 7.5 • 7.7	<div>P</div> <div>S</div>				13 Fare un movimento circolare con l'indice di una mano
<i>Palla "Dentro"</i> Regola 8.3	<div>P</div> <div>S</div>				14 Stendere il braccio e le dita verso il suolo
<i>Palla "Fuori"</i> Regola 8.4	<div>P</div> <div>S</div>				15 Alzare gli avambracci verticalmente, le mani aperte e i palmi verso di sé

FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:		Arbitri	<div>P</div> Primo	<div>S</div> Secondo
<p><i>Palla trattenuta</i></p> <p>Regola 9.3.3</p>	<div>P</div>			<div>16</div>	Alzare lentamente il palmo della mano verso l'alto
<p><i>Doppio Tocco</i></p> <p>Regola 9.3.4</p>	<div>P</div>			<div>17</div>	Alzare due dita divaricate
<p><i>Quattro Tocchi</i></p> <p>Regola 9.3.1</p>	<div>P</div>			<div>18</div>	Alzare quattro dita divaricate
<p><i>Rete toccata da un Giocatore</i></p> <p>Regola 11.4.4</p> <p><i>Palla di servizio che tocca la rete e non la supera</i></p> <p>Regola 12.6.2.1</p>	<div>P</div> <div>S</div>			<div>19</div>	Indicare lateralmente la rete
<p><i>Invasione al di sopra della rete</i></p> <p>Regola 11.4.1</p>	<div>P</div>			<div>20</div>	Porre una mano al di sopra della rete con il palmo verso il basso

FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:	Arbitri	<div>P Primo</div> <div>S Secondo</div>
<p><i>Fallo di Attacco di un Difensore, del Libero, su alzata del Libero o su Servizio avversario</i></p> <p>Regola 13.3.3 • 13.3.4 • 13.3.5 • 13.3.6</p>	<div>P</div> <div>S</div>		<div>21</div> <p>Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, mano aperta</p>
<p><i>Invasione o passaggio della Palla sotto rete</i></p> <p>Regola 11.2.2.2 • 8.4.5</p>	<div>P</div> <div>S</div>		<div>22</div> <p>Indicare la linea centrale</p>
<p><i>Doppio Fallo ed azione da rigiocare</i></p> <p>Regola 9.1.2.3</p>	<div>P</div>		<div>23</div> <p>Alzare verticalmente i pollici delle mani</p>
<p><i>Palla "Toccata"</i></p>	<div>P</div> <div>S</div>		<div>24</div> <p>Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra, posta verticalmente</p>
<p><i>Avvertimento e Penalizzazione per ritardo</i></p> <p>Regola 16.2.2 • 16.2.3</p>	<div>P</div>	 <div>(Avvertimento) (Penalizzazione)</div>	<div>25</div> <p>Coprire il polso con il palmo della mano (AVVERTIMENTO) o puntare il polso con il Cartellino GIALLO (PENALIZZAZIONE)</p>

FATTI DA SEGNALARE	Gesti da eseguire da:	Arbitri	P	Primo
			S	Secondo
<p><i>Palla "Dentro"</i></p> <p>Regola 8.3</p>	L		1	Abbassare la bandierina
<p><i>Palla "Fuori"</i></p> <p>Regola 8.4.1</p>	L		2	Alzare la bandierina
<p><i>Palla Toccata</i></p> <p>Regola 27.2.1.2</p>	L		3	Alzare la bandierina e toccare la sua parte superiore con il palmo della mano libera
<p><i>Palla che passa al di fuori dello spazio di passaggio o fallo di piede al Servizio</i></p> <p>Regola 8.4.2 • 8.4.3 8.4.4 • 12.4.3</p>	L		4	Agitare la bandierina sopra la testa ed indicare l'antenna o la linea di fondo
<p><i>Giudizio Impossibile</i></p>	L		5	Alzare ed incrociare le braccia e le mani rivolte al petto

CASISTICA

1. NEL CASO IN CUI LA PALLA TOCCHI IL TERRENO FUORI DALLE LINEE PERIMETRALI DEL CAMPO DI GIOCO, QUALE DEVE ESSERE LA SEGNALETTICA 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 SEGNALETTICA DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA?

Palla "fuori".

3. QUALE È LA POSIZIONE INIZIALE DELLA SEGNALETTICA UFFICIALE RELATIVA ALLA AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO?

Come mostra la Figura 11, N° 1 e 2, la posizione iniziale della segnaletica è quella del braccio disteso con il palmo della mano rivolto in avanti e le dita ugualmente distese.

4. QUALE È LA SEGNALETTICA UFFICIALE DELLA PALLA CHE ATTRAVERSA COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE SOTTO DI ESSA?

Come mostra la Figura 11, N° 22, si deve indicare con il dito e braccio fermo la linea centrale del terreno di gioco.

5. QUALE È LA SEGNALETTICA 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

SEZIONE III LA CATEGORIA MISTA

Regola 29: CATEGORIA MISTA

29.1 PARTECIPANTI

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

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

29.1.3 Nel tagliando della formazione iniziale l'allenatore e/o il capitano devono indicare, accanto al numero, il sesso del giocatore: una lettera, scritta in carattere stampatello, "M" per l'atleta maschio e una lettera "F" per l'atleta femmina. Tale dicitura ha un valore puramente informativo e in caso di errore potrà essere corretta in qualsiasi momento.

29.1.4 Nel conteggio delle atlete femmine (28.1.1) e degli atleti maschi (28.1.2) va inserito anche l'eventuale libero che può essere o un giocatore (M) o una giocatrice (F) (19.1.4).

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).

29.3 FORMAZIONI

Se al momento della consegna del tagliando della formazione (e mai successivamente), l'allenatore e/o il capitano si accorgono che la formazione, appena consegnata, è effettivamente o potenzialmente non corretta circa le Regole 29.1 e 29.2, anche su avvertimento dell'arbitro, possono:

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.

29.4 ALTEZZA RETE

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

29.5 FALLI

La squadra che non si atterra al 29.1 e/o 29.2 verrà sanzionata con un fallo di gioco. L'arbitro segnalerà tale fallo utilizzando la segnaletica corrispondente al "fallo di posizione".

CASISTICA

1. E' PERMESSO L'UTILIZZO DEL "LIBERO" NELLA CATEGORIA MISTA?

E' permesso l'utilizzo del "libero" che può essere atleta Maschio o Femmina purché in qualsiasi momento della gara si rispettino i limiti previsti (in campo almeno 3 atlete (F), almeno un atleta (M)) (29.1).

2. SOSTITUZIONI: NEL CASO DI UNA SQUADRA COMPOSTA DA 3 ATLETE (F) E TRE ATLETI (M) È PERMESSO LA DOPPIA SOSTITUZIONE "MASCHIO-FEMMINA" E "FEMMINA-MASCHIO"?

Sì, purché avvenga tramite la medesima richiesta e con le modalità previste dal Regolamento. Non è importante la successione con cui vengono effettuate le sostituzioni degli atleti, purché avvengano tramite la stessa richiesta e nel medesimo frangente. Se alla fine dell' unica richiesta di sostituzioni multiple, la regola 29.1 (in campo almeno 3 atlete (F), almeno un atleta (M) compreso il libero) non è rispettata, l'arbitro deve respingere la richiesta delle sostituzioni come irregolare sanzionando la squadra con un ritardo di gioco e ristabilendo il tutto come era prima della richiesta stessa (vedi casistica 5).

3. UNA SQUADRA È COMPOSTA DA SOLO 3 ATLETE (F) E GLI ALTRI ATLETI (M). COME CI SI COMPORTA SE UNA O PIÙ ATLETE (F) NON SI PRESENTA O SI INFORTUNA DURANTE LA GARA?

L'arbitro dichiarerà la squadra incompleta e concluderà la gara.

4. UNA SQUADRA È COMPOSTA DA UN SOLO ATLETA (M) E GLI ALTRI GIOCATORI SONO ATLETE (F). COME CI SI COMPORTA SE L'ATLETA (M) NON SI PRESENTA O SI INFORTUNA DURANTE LA GARA?

L'arbitro dichiarerà la squadra incompleta e concluderà la gara.

5. COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO NEL CASO DI RICHIESTE DI SOSTITUZIONE CHE PORTINO LA SQUADRA IN FALLO CIRCA LE REGOLE 29.1.1 (ALMENO 3 GIOCATRICI FEMMINE IN CAMPO); 29.1.2 (ALMENO UN GIOCATORE MASCHIO IN CAMPO) E 29.2 (MAI CONTEMPORANEAMENTE NELLE ZONE 2,3,4 GIOCATORI MASCHI) ?

Tutte le richieste di sostituzione che portino la squadra in fallo circa la regola 29.1 dovranno essere considerate irregolari e, quindi, l'arbitro dovrà respingerle sanzionando la squadra con un ritardo di gioco (Regola 16.1.3).

Se tali sostituzioni irregolari dovessero essere accordate, l'arbitro in base alla Regola 15.9 dovrà sanzionare la squadra con la perdita dell'azione, rettificare la sostituzione e annullare i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore.

6. NEL CASO UNA SQUADRA PRESENTI AD INIZIO SET UNA FORMAZIONE (NEL TAGLIANDO) CHE SIA IRREGOLARE CIRCA LE REGOLE 29.1.1 (ALMENO 3 GIOCATRICI FEMMINE IN CAMPO); 29.1.2 (ALMENO UN GIOCATORE MASCHIO IN CAMPO) E 29.2 (MAI CONTEMPORANEAMENTE NELLE ZONE 2,3,4 GIOCATORI MASCHI), L'ARBITRO COME SI DOVRÀ COMPORTARE?

Dovrà invitare l'allenatore o il capitano a cambiare la formazione iniziale nel tagliando affinché sia conforme alla regola 29.1

Se tale formazione irregolare dovesse essere accordata, l'arbitro in base alla Regola 15.9 dovrà sanzionare la squadra con la perdita dell'azione, rettificare la sostituzione e annullare i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore.

7. UNA SQUADRA, COMPOSTA SOLO DA 6 GIOCATORI (3 ATLETI MASCHI E 3 ATLETI FEMMINA) PRESENTI AD INIZIO SET UNA FORMAZIONE (NEL TAGLIANDO) CHE VEDE I TRE ATLETI MASCHI IN POSIZIONI CONSECUTIVE MA NON ANCORA FALLOSA PERCHÉ UNO O PIÙ DI QUESTI VENGONO POSIZIONATI COME DIFENSORI, L'ARBITRO COME SI DOVRÀ COMPORTARE?

E' ovvio che nel proseguo della gara, con tale formazione, i tre atleti maschi verranno a trovarsi tutti 3 in posizione di "avanti" (zone 2,3,4, del campo) in contrasto con la regola 29.2.

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

- a) se è possibile una sostituzione regolamentare che ripristini la formazione corretta secondo quanto dettato dalla regola 29.2, la squadra dovrà effettuarla, richiedendola autonomamente, per non essere sanzionata per corrispondente fallo di posizione (Reg. 29.4).
- 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 29.2.

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 INDICAZIONE DEL SESSO DEGLI ATLETI COME DA REGOLA 29.1.3 È ERRATA MA IL NUMERO DEL GIOCATORE IN CAMPO CORRETTO, QUALE COMPORTAMENTO BISOGNA ADOTTARE?

La regola 29.1.2 spiega che l'indicazione del sesso ("M" e "F") del giocatore sul tagliando della formazione ha una funzione puramente informativa. Pertanto nel caso prospettato l'arbitro correggerà la lettera identificativa. Se invece non corrisponde il numero del giocatore dovrà agire secondo regolamento: ripristinare la corretta formazione seguendo il numero riportato nel tagliando.

RECLAMI

CSI

- 1 Le Società sportive che intendono proporre reclamo devono presentare all'arbitro a fine gara una riserva scritta con la quale si preannuncia la presentazione di un reclamo; il preannuncio di reclamo può essere anche fatto pervenire al giudice di merito entro le ore 20:00 del giorno successivo alla disputa della gara o del primo giorno non festivo con le modalità previste.
- 2 In caso di rilievi sulle attrezzature o sulla regolarità del campo di gioco deve essere presentata all'arbitro una riserva scritta prima dell'inizio della gara. Nel caso in cui l'irregolarità si verifichi a gara già iniziata, la riserva va presentata nel momento in cui l'irregolarità viene rilevata. Per l'inoltro dell'eventuale reclamo va presentato comunque il preannuncio con le modalità e nei termini di cui al comma precedente. (ART. 47 SPORT IN REGOLA - pag. 11)

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

A volte agli arbitri di una gara viene richiesto ufficialmente dalla FIPAV/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 FIPAV/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 rifischia 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.

GARE A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE

Dal Regolamento Giurisdizionale - Titolo PRIMO, Capo PRIMO, Sezione PRIMA, Art. 40 -
Obbligo di disputare gare a porte chiuse: nozione

1. L'obbligo di disputare gare porte chiuse consiste nel divieto, rivolto ad associati, di ammettere spettatori ad assistere ad una o più gare che si disputeranno sul suo terreno di gioco.
2. Nel caso che un affiliato abbia più squadre, l'organo giurisdizionale dovrà specificare nel suo provvedimento a quali gare non dovranno essere ammessi spettatori.
3. Il divieto non opera per i dirigenti federali, gli arbitri, gli allenatori ed i giocatori nazionali, purché muniti delle apposite tessere vidimate dalla SIAE e rilasciate dalla FIPAV, nonché per i giornalisti accreditati.
4. Il primo arbitro deve disporre l'allontanamento dal campo di coloro che non presentano la regolare documentazione del proprio diritto ad assistere, nonché di coloro che incitano una delle due squadre.

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 se fischietto e cartellini.

Una volta entrato,

a) chiedere i documenti ufficiali alle squadre: elenco giocatori, compilato chiaramente in ogni sua parte, debitamente firmato dal capitano; tessere ufficiali Csi; 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) 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

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 l'entrata in campo dei giocatori.

NOTA: Nel caso si infortuni un giocatore titolare, cioè segnato nella formazione iniziale, durante il riscaldamento che si sta effettuando, tale giocatore può e deve essere sostituito solo allo 0-0 del 1° set, e quindi il tagliando di formazione iniziale non deve essere cambiato per nessuna ragione.

5 Min. prima dell'inizio: 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 se 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\e sostituzione\i 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 fine 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\i 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

1. Poiché solo al momento della presentazione si richiede che i giocatori devono essere in tenuta di gioco, se ne deduce che il riscaldamento ufficiale può essere effettuato con una divisa qualunque?

La tenuta ufficiale di gara dei giocatori viene richiesta solo al momento della Presentazione. Pertanto il riscaldamento ufficiale può essere effettuato con la tenuta diversa da quella ufficiale.

2. In particolare il capitano al momento del sorteggio deve indossare la divisa ufficiale di gioco?

No, non è obbligato.

3. Al momento del riconoscimento tutti i giocatori devono indossare la divisa ufficiale di gioco?

No, non sono obbligati. Devono però mostrare, anche tenendole in mano, la maglia di gioco affinché l'arbitro controlli la corrispondenza del numero con i nominativi dell'elenco giocatori.

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

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 che 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. La 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-training), 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 avventato 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 represses 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 MALEUCATA	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.

- **6.4.2 CASI IN CUI L'AZIONE NON VA INTERROTTA**

Tali casi si riducono alle sole recidive di condotte maleducate.

- La sanzione da assegnare è un'espulsione (seconda condotta maleducata) o una squalifica (terza condotta maleducata).

L'arbitro lascia terminare l'azione, quindi assegna la sanzione al colpevole, mostrando il cartellino rosso o entrambe, con le procedure descritte precedentemente. L'esito dell'azione di gioco resta, ovviamente, valido.

- **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:

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 originalmente al servizio;
3. 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;

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.

- 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.

Ciò nondimeno, 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: strattonare 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 fornirglielae 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'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 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 - ALTEZZE RETE DI CATEGORIA

CATEGORIA	ALTEZZA RETE
Under 8 (minivolley)	2,00 m
Under 10 (minivolley)	2,00 m
Under 12	2,10 m
Under 14 femminile	2,15 m
Under 14 maschile	2,24 m
Allieve	2,24 m
Allievi	2,35 m
Juniores femminile	2,24 m
Juniores maschile	2,43 m
Top - Junior femminile	2,24 m
Top - Junior maschile	2,43 m
Open femminile	2,24 m
Open maschile	2,43 m
Open misto	2,35 m