Centro Sportivo Italiano
Direzione Tecnica Nazionale

PALLAVOLO

REGOLE DI GIOCO E CASISTICA 2016 – 2017

L'Edizione 2016-2017 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.**
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 turchese le parti recepite della casistica 2016- 2017 recepita dalla FIPAV

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

INDICE

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO
1.1 DIMENSIONI
1.2 SUPERFICIE DI GIOCO
1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO
1.4 ZONE ED AREE
1.5 TEMPERATURA
1.6 ILLUMINAZIONE
Casistica della 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 è contemplato nel CSI**
26.1 POSIZIONE
26.2 RESPONSABILITÀ

Regola 27: GIUDICI DI LINEA
27.1 POSIZIONE
27.2 RESPONSABILITÀ

Regola 28: GESTI UFFICIALI
28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figura 11)
28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (Figura 12)

SEZIONE III

CAPITOLO NONO – CATEGORIA MISTA

Regola 29: La Categoria Mista

29.1 PARTECIPANTI
29.2 POSIZIONI

29.3 ALTEZZA RETE
29.4 FALLI

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

APPENDICI CSI

1. **ELENCO PARTECIPANTI ALLA GARA**
2. **PROTOCOLLO UFFICIALE D'INIZIO GARA**
3. **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.

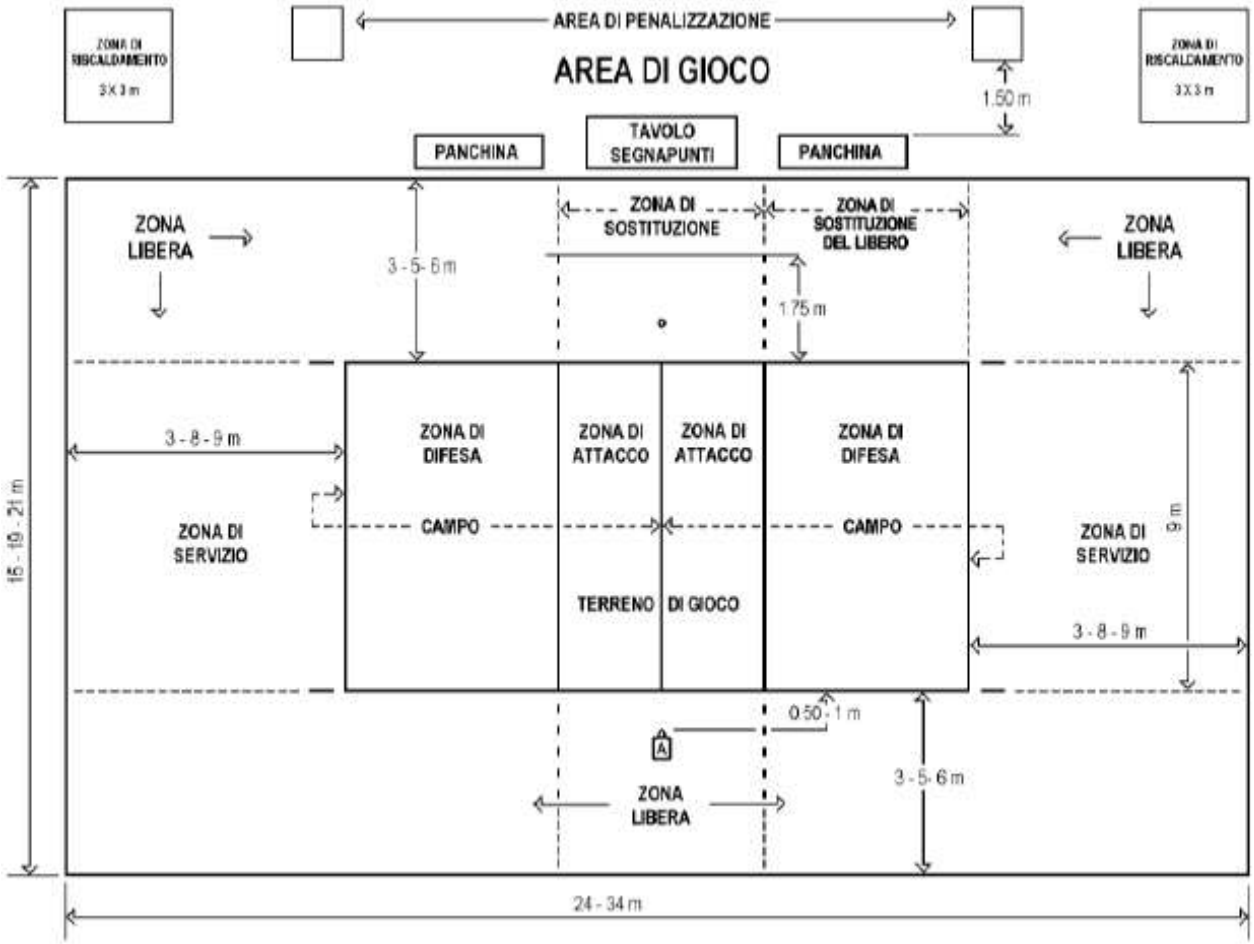
SEZIONE I

IL GIOCO
CAPITOLO PRIMO

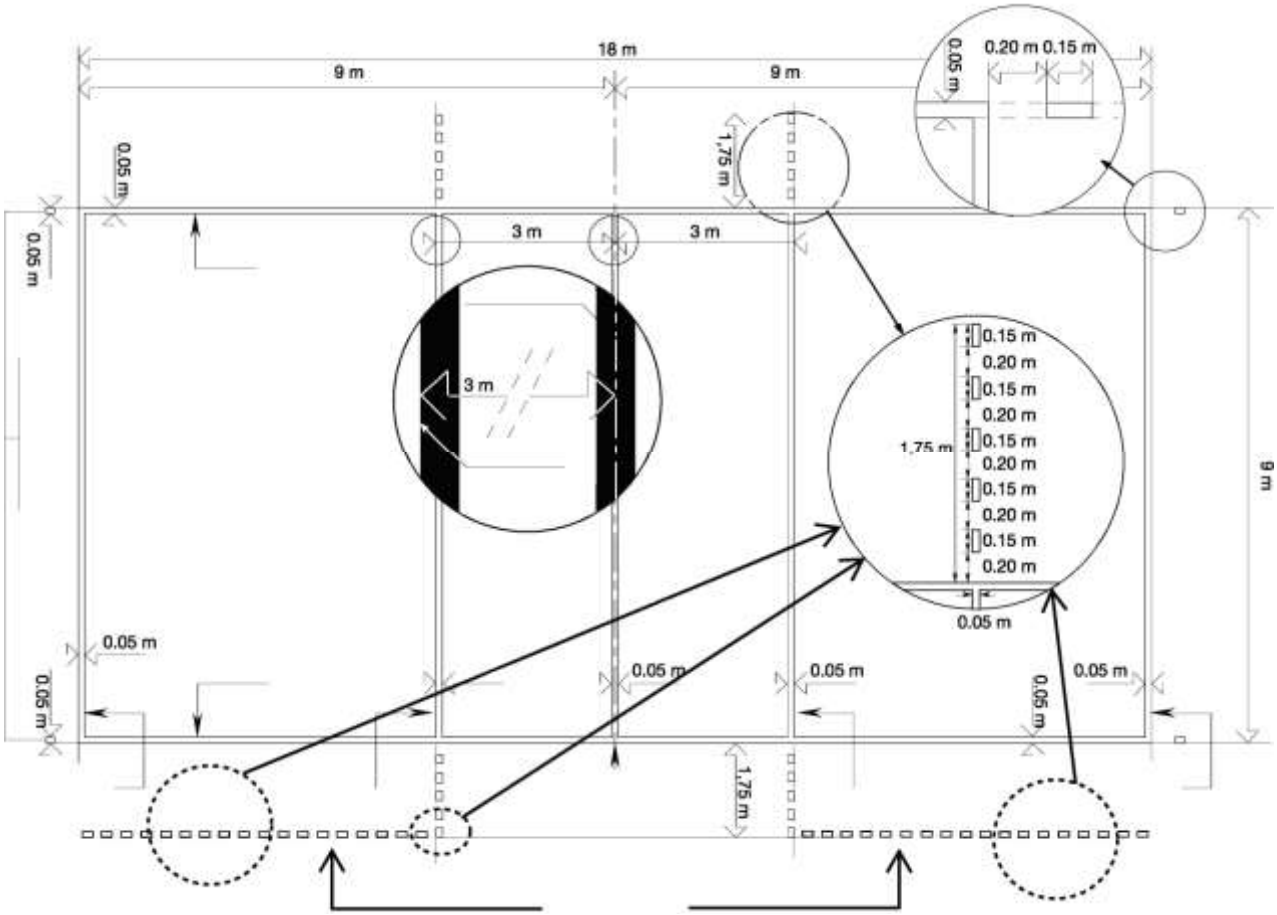
INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

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.



Campo di Gioco • Regola 1 Figura 1



Terreno di Gioco • Regola 1 Figura 2

1.1 DIMENSIONI

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

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

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

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere **piana, orizzontale ed uniforme.** 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 DI DELIMITAZIONE DELL'ALLENATORE.

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

In via transitoria tale linea non è obbligatoria in ambito Csi, ma ove esiste è obbligatorio osservarla.

1.4 ZONE ED AREE

1.4.1 ZONA D'ATTACCO

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

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

1.4.2 ZONA DI SERVIZIO

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

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

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE

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

1.4.4 ZONA DI SOSTITUZIONE DEL LIBERO

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

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

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

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

In primo luogo la regolarità dei campi di gioco e delle attrezzature si intendono per comprovati dal momento in cui i calendari del Csi prevedono sugli stessi la disputa di

manifestazioni ufficiali. Si precisa che nella Attività Csi non è previsto e non è necessario alcun "verbale di omologazione campo".
Prima dell'inizio della gara, l'arbitro deve controllare l'area di gioco e le attrezzature per constatarne la regolarità. Qualora l'arbitro riscontrasse, prima della disputa della gara e anche su segnalazione di una o entrambe le Società (che hanno diritto di esaminare e verificare le attrezzature necessarie per lo svolgimento della partita) eventuali irregolarità nel campo di gioco e/o nelle attrezzature, devono invitare le Società ospitanti a intervenire per regolarizzare la situazione. Qualora ciò non fosse fatto o, malgrado l'intervento, non fosse possibile porre rimedio alle irregolarità riscontrate, se le stesse superano la tolleranza prevista dai Regolamenti, gli arbitri non daranno inizio alla gara e descriveranno l'accaduto nel referto di gara e successivamente nel rapporto di gara. Spettano agli Organi Giudicanti deliberare in merito e assumere ogni decisione opportuna e necessaria.
Un'altra possibilità è quella di reperire un altro campo da gioco regolare ma il conseguente trasferimento deve avvenire, a giudizio dell'Arbitro, in tempi e modi ragionevoli (tenendo conto delle distanze, dei tempi di trasferimento, dell'ora di inizio gara, della categoria, ecc.) e comunque entro massimo due ore dall'orario ufficiale d'inizio gara.
Qualora i rilievi presentati da una Società in merito alla regolarità dei campi di gioco e delle attrezzature non vengano riconosciuti fondati o se gli interventi effettuati, a giudizio della Società che aveva mosso i rilievi, non fossero ritenuti sufficienti a eliminare l'irregolarità riscontrata, la stessa non può rifiutarsi di partecipare alla gara se viene così deciso dall'arbitro.
La Società può, tuttavia, presentare all'arbitro, a firma del dirigente accompagnatore ufficiale o, in mancanza, del capitano della squadra, una riserva scritta alla quale deve fare seguire tutti gli adempimenti previsti dalle procedure del regolamento di giustizia sportiva per i reclami, ivi compreso il preannuncio non potendosi considerare tale la riserva scritta.
Qualora l'irregolarità venga riscontrata nel corso della gara e se la stessa non poteva essere constatata prima, la riserva va presentata all'atto della scoperta dell'irregolarità.
I reclami sulla regolarità dei campi di gioco e delle attrezzature non preceduti dalla riserva scritta, da presentarsi nei tempi e con le procedure prescritte, sono inammissibili.
(Artt. 71, 72, 73, 74, 75 Norme A.S.)

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

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

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

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

In quest'ultimo caso il tempo massimo di attesa per riprendere il gioco, che deve tenere conto delle situazioni obiettive (ad esempio l'avanzare dell'oscurità o gli orari dei mezzi pubblici per il rientro in sede della squadra ospite, oppure di altre gare programmate nello stesso impianto e altri impegni arbitrali nella stessa giornata degli arbitri designati) non può essere superiore alle 2 ore (le due ore devono essere, quindi, sempre intese come limite non imperativo e obbligatorio ma solo come tempo massimo di attesa).
Durante tale tempo le due squadre debbono restare a disposizione dell'arbitro.
In conclusione, nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto e perdurando lo stato delle cose, il 1° arbitro, dopo aver effettuato in ogni caso il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara riportando i fatti nel rapporto di gara.
Spetterà all'Organo Giudicante prendere provvedimenti a riguardo.

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

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

Sì, per spettatori ed altri soggetti;
No, per il 2° arbitro o per un giudice di linea.

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

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

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

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

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

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

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

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

Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

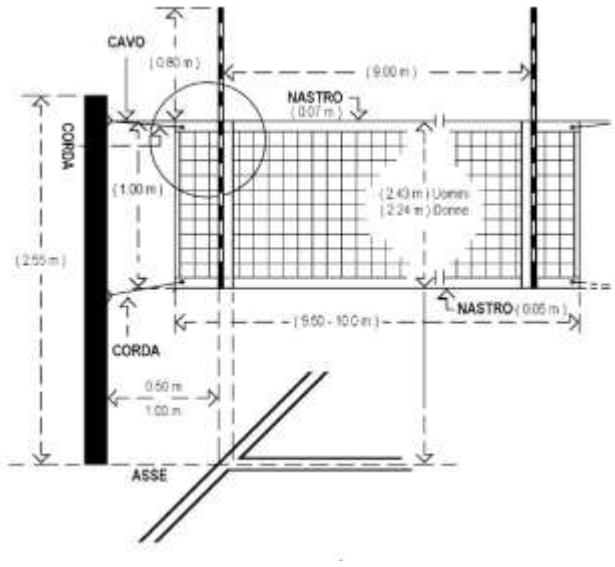
L'arbitro, senza l'ausilio di tali linee, sanzionerà comunque tutti i falli che riguardano la zona d'attacco (attacco del difensore, palleggio del libero, ecc.), con lo stesso criterio di valutazione con cui sanziona il fallo di "palla fuori dallo spazio di passaggio" quando mancano le antenne.

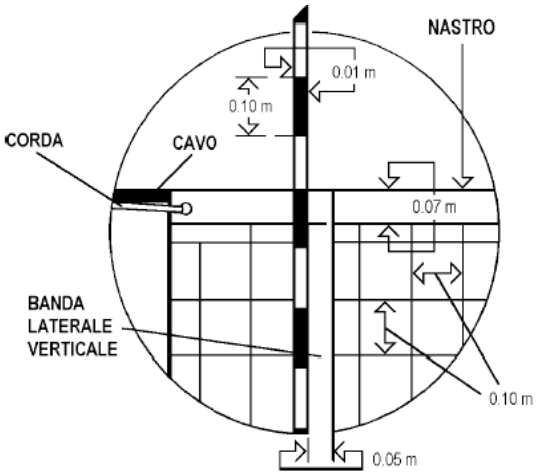
La Commissione Tecnica Organizzatrice di Comitato potrà non rendere la struttura idonea a disputare le gare senza che tale mancanza non sia sanata.

19 QUALORA MANCASSERO 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)





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).

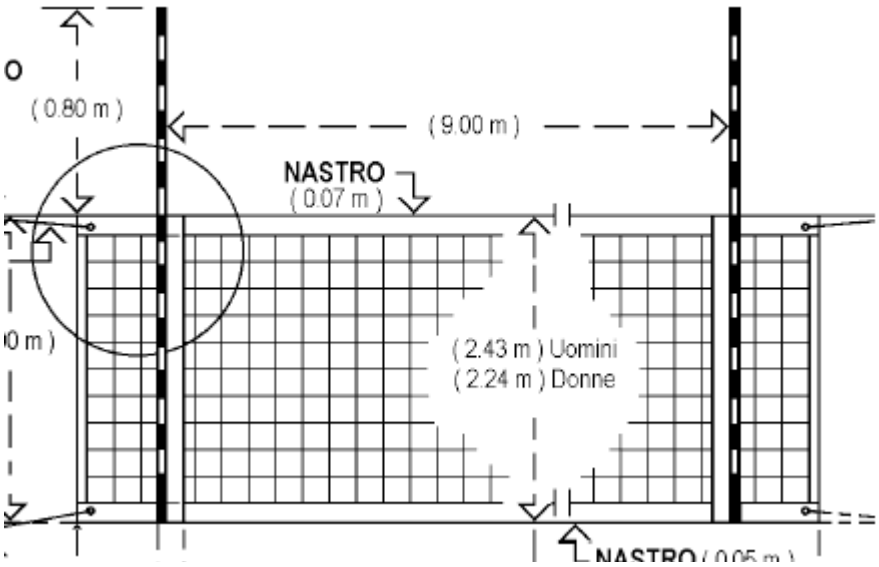


Figura 3 - Sezione

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

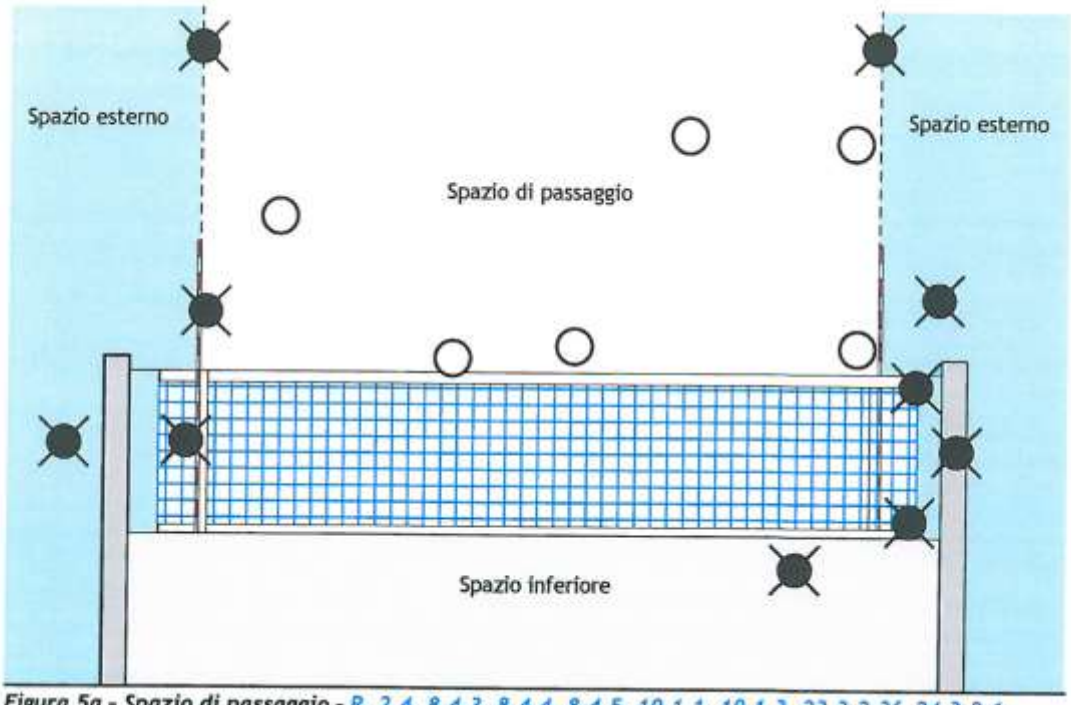


Figura 5a - Spazio di passaggio - R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

2.5 PALI

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

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

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

Le attrezzature complementari sono stabilite dai regolamenti della FIVB.

CASISTICA

1. COME DEVE ESSERE VERIFICATA LA TENSIONE DELLA RETE?

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

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

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

3. SE DURANTE IL GIOCO LA RETE SI ABBASSA, O SI ROMPE, COME SI

COMPORTERÀ L'ARBITRO?

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

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

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

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

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

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

6. QUANDO DEVE MISURARSI L'ALTEZZA DELLA RETE?

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

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

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

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

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

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

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

a) Un seggiolone per il 1° arbitro (posto in posizione centrale rispetto al campo e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro

di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete)

b) Un tavolo con sedia per il segnapunti

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

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

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).

Illuminazione sufficiente (Regola 1.6)

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.

Regola 3: PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico con all'interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.
Il suo colore può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori.
La sua circonferenza deve essere di 65÷67 cm ed il suo peso di 260÷280 grammi.
La sua pressione interna deve essere da 0,30 a 0,325 Kg/cm2 (4,26 a 4,61 psi) (294,3 a 318,82 mbar o hPa).

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

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

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

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

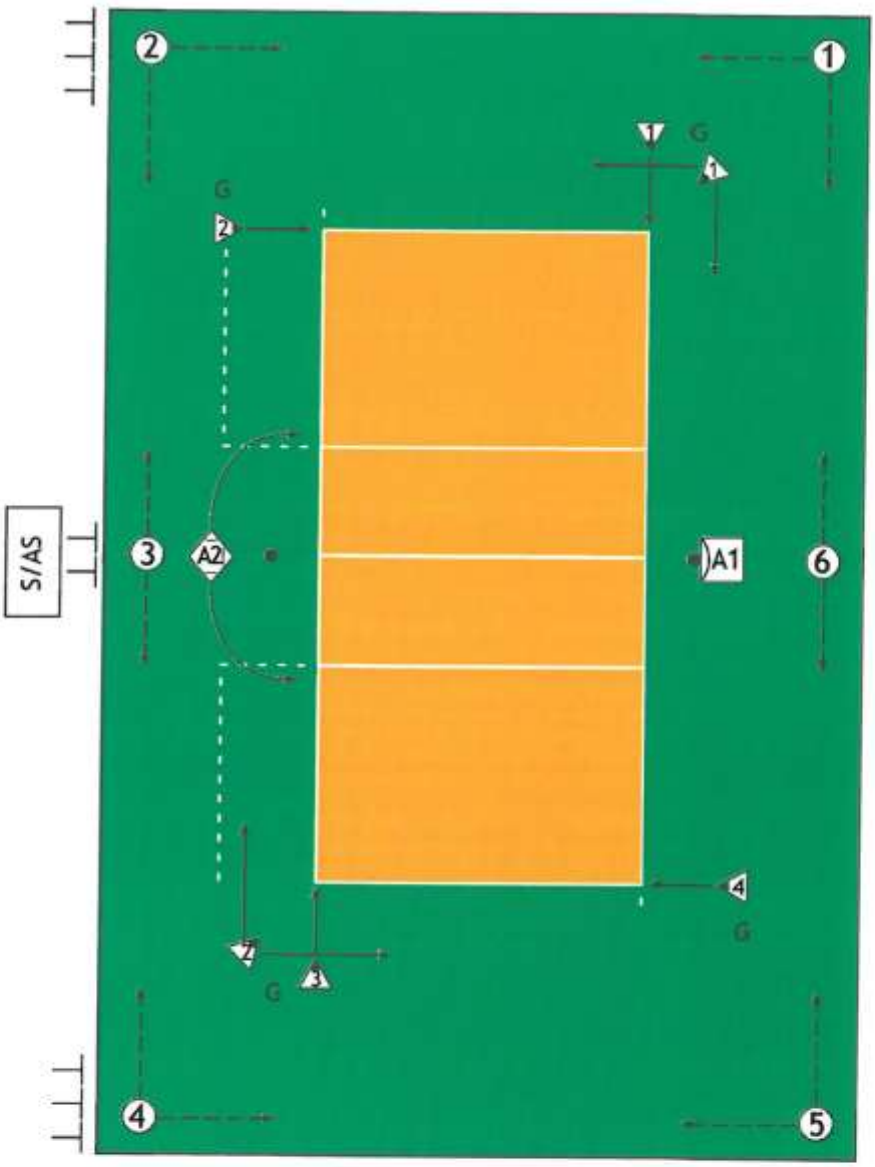


Figura 10 - Disposizione del collegio arbitrale - R. 3.3, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

CASISTICA

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

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

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

Il colore del pallone può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori. La scelta del colore del pallone è della squadra ospitante.
Se non sono messi a disposizione strumenti tecnici per il controllo del pallone (manometro, ecc…) sarà l'arbitro a decidere sulla regolarità del pallone.

CAPITOLO SECONDO

PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di un massimo di 12/13 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.

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

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

CASISTICA

1. QUALI SONO LE PERSONE AMMESSE NELL'AREA DI GIOCO?

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

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

I Commissari di campo e gli Osservatori arbitrali dietro esibizione alla Società prima nominata in Calendario della tessera Csi e della designazione ricevuta
I componenti del Consiglio e della Presidenza di Comitato e la Commissione Tecnica Pallavolo, dietro esibizione della tessera Csi riportante la loro qualifica.
L'eventuale dirigente addetto all'arbitro della squadra ospitante,
Gli addetti dell'impianto per svolgere le mansioni loro proprie
I rappresentati della forza pubblica se presenti per servizio.

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

Gli arbitri, ricevuti gli elenchi e i documenti, provvederanno a verificarne l'esatta e completa compilazione, la corrispondenza tra i nomi riportati negli elenchi, i documenti esibiti, nonché l'esatta indicazione e il numero di ciascuno di essi. In caso di non corretta o incompleta compilazione degli elenchi inviteranno il dirigente interessato o il capitano a regolarizzare e completare gli stessi. In caso di mancanza di tessere Csi o di documenti di riconoscimento inviteranno il dirigente o il capitano a produrli subito e a regolarizzare la posizione dei suoi tesserati. Una società, tramite un proprio dirigente, può richiedere all'arbitro di esaminare direttamente le tessere Csi e i documenti di riconoscimento della squadra avversaria e può, anche, in questa occasione, avanzare rilievi, dubbi e perplessità sulla documentazione prodotta; se tali dubbi non si ritengono risolti la Società può preannunciare reclamo agli Organi Giudicanti e può chiedere all'arbitro di trattenere la documentazione oggetto di supposta irregolarità perché venga esaminata in sede di reclamo. In tal caso l'arbitro si regolerà nel modo seguente: 1) tratterrà le tessere Csi o i relativi moduli sostitutivi e li allegherà 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 ARRIVA DOPO L'INIZIO PARTITA E SI PRESENTA PER IL RICONOSCIMENTO E CHE NON PUÒ ESSERE RICONOSCIUTO CON LE MODALITÀ REGOLAMENTARI, NON VOGLIONO ABBANDONARE L'AREA DI GIOCO, COME SI DEVE COMPORTARE L'ARBITRO?

L'arbitro deve avvisare il capitano della squadra che il giocatore e/o il componente della squadra di cui non si può accertare l'identità deve abbandonare l'area di gioco. Se dopo tale avviso la/e persona/e in oggetto non abbandonano l'area di gioco, in un primo momento, l'arbitro sanzionerà la squadra con un ritardo di gioco (avvertimento per ritardo di gioco). Dopo l'ennesimo invito, permanendo la situazione, l'arbitro sanzionerà nuovamente la squadra con un ritardo di gioco (penalizzazione). Dopo quest'ultima sanzione, perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunziataria e chiudere la gara (6.4.1), 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 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio gara. Se ciò non accadesse, l'arbitro dovrà comunque controllare scrupolosamente la regolarità degli elenchi e dei relativi documenti, posticipando l'inizio del protocollo ufficiale e segnalando l'eventuale ritardo sul 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, dopo il controllo dell'identità da parte di uno degli arbitri al termine dell'azione di gioco eventualmente in corso, possono svolgere subito le loro funzioni e prendere parte al gioco. Il fatto deve essere riportato sul referto di gara nello spazio "OSSERVAZIONI", con tutti i dati necessari (set, punteggio, orario, squadra di appartenenza).

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

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

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

Il riconoscimento è effettuato dall'arbitro, che potrà avere accanto a sé i capitani delle due squadre; costoro potranno prendere visione e verificare gli elenchi e i documenti dell'altra squadra (questo dovrà avvenire solo su esplicita richiesta di uno o di entrambi i capitani).
Il riconoscimento, se non ci sono particolari ed eccezionali ragioni di opportunità, dovrà avvenire nei pressi delle panchine, di regola in una metà campo poi nell'altra metà campo e

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

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

Per essere ammessi a partecipare alla gara, i giocatori devono essere tesserati al CSI; il numero di tessera va riportato nell'elenco e la tessera o documento equivalente va presentata all'arbitro per il relativo controllo.
Devono essere anche accluse all'elenco e presentate all'arbitro le tessere documento equivalente dei dirigenti e dei tecnici ammessi nel campo di gara.
Il tesseramento al CSI può essere dimostrato all'arbitro oltre che con le tessere individuali mediante l'esibizione dei modelli provvisori di tesseramento 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 O SI PRESENTINO CON MAGLIE NON UNIFORMI OPPURE CON NUMERAZIONE NON REGOLAMENTARE?

La numerazione delle maglie è obbligatoria e l'arbitro deve esigerla anche se provvisoria. In nessun caso deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie. Qualora invece i giocatori si presentino con divise non uniformi o con numerazione
non regolamentare, il 1° arbitro deve chiedere alla Società interessata di fornire maglie uniformi e con adeguata numerazione; se ciò non è possibile, gli atleti saranno ammessi comunque alla gara ed il 1° arbitro riporterà il fatto nel rapporto di gara.
Nel caso in cui, invece, durante la gara i numeri di maglia si dovessero staccare, oppure la maglia si dovesse strappare, in assenza di una maglia di riserva con la stessa numerazione, dovranno essere attuate le seguenti azioni, ovviamente in tempi ristretti:
• se possibile, sostituzione dell'atleta e apposizione del numero sulla maglia anche con pennarello o nastro adesivo;
• nel caso l'apposizione del numero corretto non sia possibile, procedere ad utilizzare una maglia anche con un numero diverso (riportando quanto accaduto nello spazio "OSSERVAZIONI": «Il n° X per cancellazione/rottura del numero ha indossato

la maglia n° Y» e il segnapunti/refertista elettronico dovrà però continuare a riportare il n° X per quell'atleta) o, come ultima possibilità, far indossare una canotta senza numero (analogamente a quanto previsto per il Libero) proseguendo la gara ed indicando per quell'atleta il suo numero, oppure apporvi un numero con pennarello o nastro adesivo.
Nel caso, invece, non sia possibile la sostituzione dell'atleta, occorre mettere in atto quanto precedentemente descritto in breve tempo, altrimenti si dovrà assumere la decisione di considerare la squadra incompleta per quel set.

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

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

L'arbitro deve fare il possibile perché la squadra risolva sollecitamente il problema. Ove ciò non sia possibile, deve permettere comunque la partecipazione al gioco di questi atleti, segnalando il caso sul suo rapporto di gara.
Per l'attività regionale e nazionale sia la maglia che i pantaloncini devono essere uniformi; per l'attività locale, per la sole categorie giovanile, almeno la maglia deve essere uniforme (Regole 4.3.1 – 4.3.2). Ogni Comitato a livello locale potrà estendere l'obbligatorietà della divisa uniforme ai pantaloncini.

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

Sì. Nel caso della calzamaglia o della maglietta a maniche lunghe non è necessaria alcuna autorizzazione; qualora però vengano indossate da più atleti, queste devono essere dello stesso colore.
Per bendaggi compressivi e imbottiture non sono invece previsti vincoli di colore.
È inoltre ammissibile, previa autorizzazione del 1° arbitro, giocare con i pantaloni della tuta, a condizione che tutti i giocatori della squadra in campo indossino la tuta numerata alla stessa stregua della maglia; tranne casi particolari, gli arbitri non devono consentire che alcuni giocatori indossino la tuta ed altri la maglia ed i pantaloncini.

13. SI PUÒ GIOCARE CON I GUANTI?

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

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

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

vantaggio per lo stesso.

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

No.

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

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

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

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

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

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

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

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

18. MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA ALLA GARA.

Nel caso una squadra non si presenti in campo entro i termini previsti (15' 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.

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

L'azione deve continuare e sarà cura dell'atleta recuperare la propria scarpa o pezza di panno e allontanarle. Qualora invece queste finissero accidentalmente nel campo opposto,

Il 1° arbitro deve stabilire se la loro presenza abbia interferito con il gioco, interrompendo l'azione e facendola ripetere, oppure se la stessa non abbia interferito, ritenendo quindi l'azione svolta regolarmente.
Analogamente, se il 1° arbitro ritiene che la macchia di sudore abbia interferito con il gioco avversario, deve decretare la ripetizione dell'azione.

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

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

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

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

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

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

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

Gli atleti che si trovano nell'area di riscaldamento devono mantenere un comportamento consono, dal semplice riposo agli esercizi fisici, eventualmente anche mediante l'ausilio di attrezzi (tipo elastici per stretching) non ingombranti o potenzialmente pericolosi, in attesa di essere chiamati per entrare in gioco. Possono dissetarsi, assumere medicamenti o integratori, anche collegialmente, ma non certo colloquiare o interagire con il pubblico.
In quest'ultimo caso gli arbitri devono intervenire per porre fine ai contatti con persone esterne.

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

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

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 12/13 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:

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

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

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 al segnapunti e agli arbitri della gara, i quali possono accogliere solo le richieste dei capitani in gioco, relativamente alle proprie formazioni. Gli stessi capitani in gioco, però, possono chiedere al 1° arbitro la verifica della formazione avversaria.

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

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

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

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

09. 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.

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

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

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

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

12. 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.

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

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

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 DEBBONO COMPORTARSI GLI ARBITRI?

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

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

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

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.

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

Qualora l'allenatore superi la linea di delimitazione dell'allenatore senza intralciare il gioco, il 2° arbitro richiamerà la sua attenzione.
Qualora tale comportamento si ripeta in modo ricorrente, si applicherà quanto previsto dalla Regola 21.

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

L'allenatore deve rimanere dietro la linea di delimitazione dell'allenatore; il suo prolungamento immaginario stabilisce il limite di spazio della sua zona operativa fino all'area di riscaldamento.

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

Sì. L'allenatore in carrozzina durante la gara si deve posizionare nel posto più vicino al segnapunti, senza però potersi muovere nella zona libera davanti alla stessa panchina tranne durante i tempi di riposo, i tempi di riposo tecnici e gli intervalli tra i set.
Qualora, invece, l'allenatore necessiti per deambulare delle stampelle, può muoversi liberamente nella zona libera davanti alla panchina.

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

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

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

Sì. Su richiesta del capitano della squadra al 1° arbitro, l'assistente allenatore apporrà la firma sul referto al posto dell'allenatore; tale fatto verrà annotato nello spazio "OSSERVAZIONI" e quindi nel rapporto di gara, specificandone la motivazione. L'assistente allenatore potrà quindi sedersi in panchina e, se in possesso dei requisiti previsti, potrà svolgere le funzioni di allenatore.
Al momento dell'eventuale arrivo dell'allenatore, tale informazione verrà annotata nello spazio "OSSERVAZIONI" e da quel momento lo stesso svolgerà le sue funzioni.

31. L'ASSISTENTE ALLENATORE PUÒ DARE ISTRUZIONI?

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

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

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

CAPITOLO TERZO
FORMULA DEL GIOCO

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

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 PUNTO

Una squadra conquista un punto:

6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo 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

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

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

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

6.2 VINCERE UN SET

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

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

6.3 VINCERE LA GARA

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

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

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

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

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

6.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA per il set o per la gara (7.3.1), perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti 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 (Regola 22.2.1.2), intervenendo con immediatezza.
Nel caso in cui si verifichino due falli, il 1° arbitro deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e sanzionarlo a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due arbitri.
Lo stesso criterio vale per due falli avvenuti contemporaneamente da parte di due avversari: il 1° arbitro deve sanzionare il doppio fallo, a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi.

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

No, il punteggio riportato sul tabellone, il cui responsabile è persona incaricata dalla società ospitante, è soltanto indicativo per il pubblico.
Il solo referto di gara fa fede per il punteggio ufficiale. Comunque il segnapunti deve sempre controllare la concordanza tra il punteggio del referto e quello del tabellone, intervenendo se necessario.

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

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

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

A tale proposito si possono verificare due casi distinti:
a) Se la palla cade all'interno del campo della squadra in difesa, non esiste problema perché entrambi i falli sono da attribuire a questa squadra;
b) Se la palla cade fuori del campo della squadra in difesa, i due falli sono attribuibili alle due diverse squadre ed il 1° arbitro, 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

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

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

6. COME DEVE ESSERE CONSIDERATA UN'AZIONE DI GIOCO INTERROTTA PER DOPPIO FALLO?

Un'azione di gioco interrotta dall'arbitro per doppio fallo NON deve essere considerata come un'azione di gioco completata. Pertanto:

• se il Libero era uscito o entrato prima di tale azione di gioco interrotta, che deve essere ripetuta, il Libero della stessa squadra NON può effettuare un altro rimpiazzo e quindi deve attendere almeno la prossima azione completata;
• se era stata accordata una richiesta di sostituzione nell'azione di gioco precedente a quella interrotta per doppio fallo, la stessa squadra NON può richiedere un'altra sostituzione, configurandosi tale doppia richiesta consecutiva come richiesta impropria.
In ogni caso, la richiesta regolamentare di uno o più tempi di riposo, prima della ripresa del gioco, deve essere accolta.

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il primo arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set.
Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre.
7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:
7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio,

OPPURE

7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.
Il perdente sceglie la restante alternativa.
7.1.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che ha il primo servizio si riscalda per prima a rete.

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a loro esclusiva disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale 6 minuti insieme a rete altrimenti di 10 minuti.
7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 5 minuti ciascuno , 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 (destro - avanti).

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

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

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

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

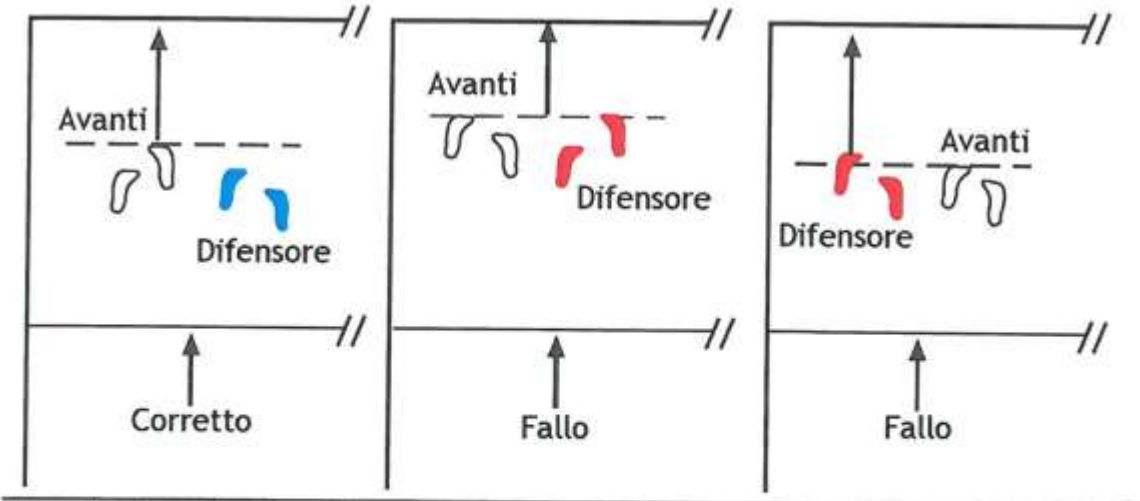
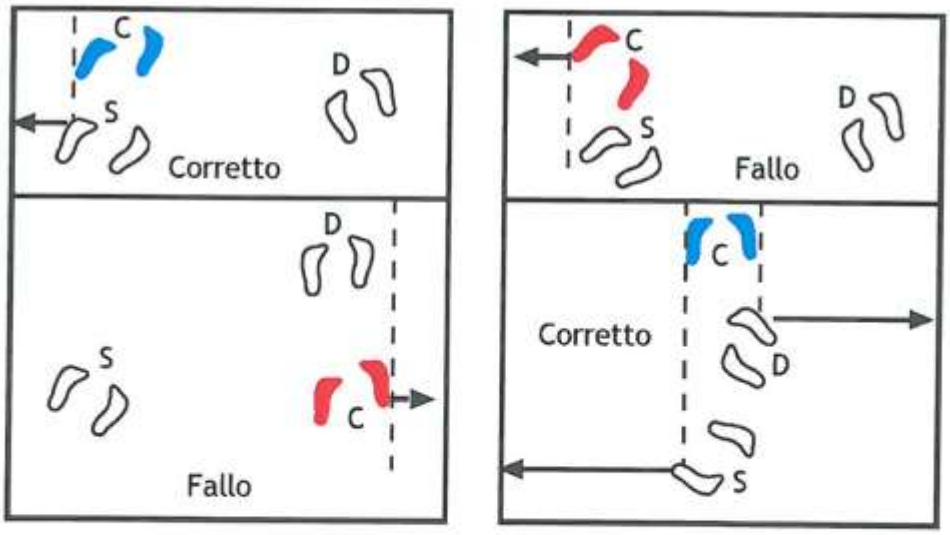


Figura 4a - Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore - R. 7.4.3.1, 7.5.1



C = Giocatore centrale
D = Giocatore di destra
S = Giocatore di sinistra

Figura 4b - Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea - R. 7.4.3.2, 7.5.1

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, nell'ordine:

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

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

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

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

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

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

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? (Non in CSI)

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

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

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

Quando il capitano in gioco richiede la formazione della propria squadra, il 2° arbitro fischia, mostra il gesto ufficiale della Figura 11.13, lo invita ad attendere NEI PRESSI DELLA ZONA DI SOSTITUZIONE e gliela comunica; il tutto allo scopo di non renderla nota anche alla squadra avversa. È categoricamente vietato, invece, invitare il capitano a leggerla direttamente sul referto di gara.
In assenza del 2° arbitro, il 1° arbitro autorizzerà il capitano in gioco ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti per ricevere l'informazione da quest'ultimo.

16. SU RICHIESTA DEL CAPITANO DELLA SQUADRA "A" IL 2° ARBITRO FORNISCE L'ORDINE DI ROTAZIONE CON IL N° 10 AL SERVIZIO, IL QUALE SERVE E LA SQUADRA CONQUISTA 4 PUNTI; SUCCESSIVAMENTE IL SEGNAPUNTI COMUNICA CHEL'INFORMAZIONE DATA ERA ERRATA E CHE AL SERVIZIO DOVEVA ESSERE INVECE IL N° 8. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI?

In questa particolare situazione si deve procedere come segue:

• togliere i 4 punti alla squadra "A" e ristabilire la formazione corretta;
• la squadra "A" dovrà servire con il n° 8; in questo speciale caso non vengono assegnati il punto ed il servizio alla squadra avversaria;
• se nel periodo dei 4 punti sono state richieste sostituzioni o tempi di riposo, questi vanno annullati, riprendendo la gara dal momento della comunicazione dell'errata informazione;
• se nel periodo dei 4 punti si è consumato un tempo di riposo tecnico, questo resta validamente usufruito.

17. COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI SE SUL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE È RIPORTATO UN NUMERO NON ESISTENTE NEL ELENCO PRESENTATO?

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non riportato nel ELENCO, deve essere permessa la correzione dello stesso e della formazione a referto.
Analogamente, nel caso in cui il numero del Libero sia riportato nella formazione iniziale e l'arbitro non si accorga della presenza in campo di un altro giocatore al suo posto ma venga avvertito dal segnapunti quando questo giocatore si reca al servizio e sanzioni quindi il fallo di rotazione, si deve procedere alla correzione del tagliando e del referto, inserendo il giocatore effettivamente in campo; l'azione interrotta deve essere rigiocata.

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

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

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

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

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

I punti eventualmente acquisiti da entrambe le squadre devono essere annullati, ei giocatori dovranno assumere la posizione in campo prevista al momento dell'errata comunicazione della formazione. Sono considerati validi gli eventuali tempi di riposo

richiesti, tempi di riposo tecnici usufruiti e provvedimenti disciplinari comminati; nel caso fossero concesse sostituzioni, queste saranno annullate. Il gioco riprenderà con al servizio con il giocatore che avrebbe dovuto eseguirlo al momento della richiesta della formazione Quanto accaduto deve essere riportato nello spazio " **osservazioni**"

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

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

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

CAPITOLO QUARTO
AZIONI DI GIOCO
Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

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

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

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

8.3 PALLA "DENTRO"

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

PARTE 2 - SEZIONE III - FIGURE

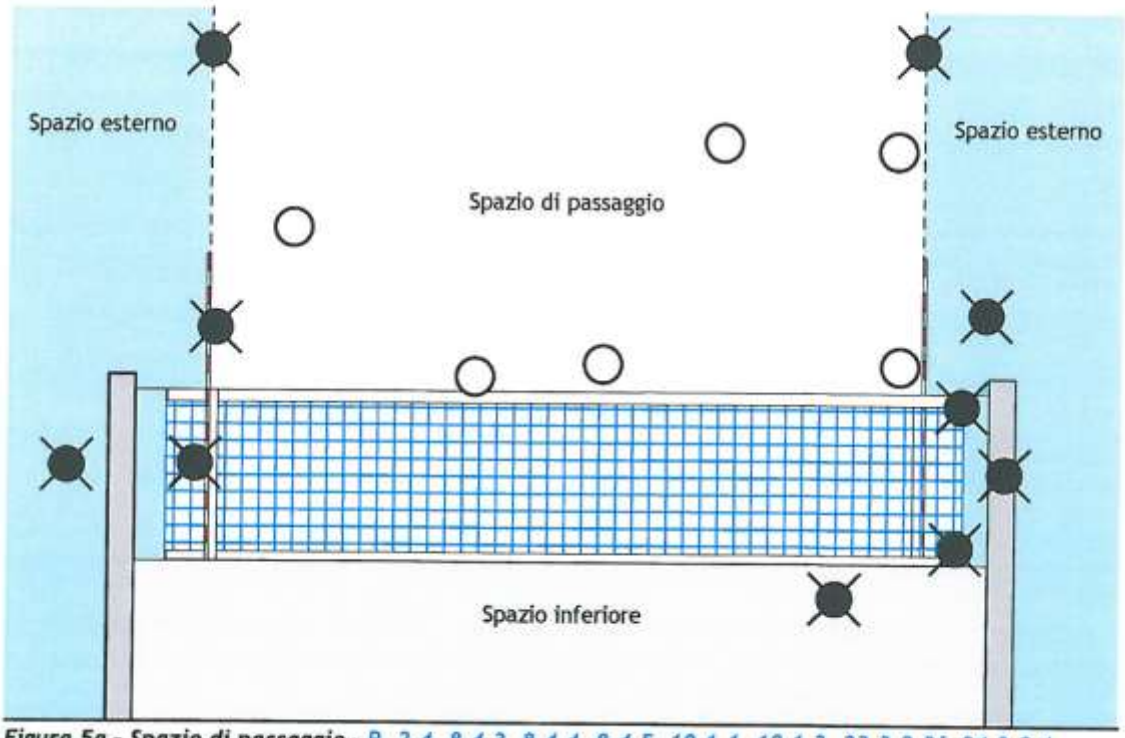


Figura 5a - Spazio di passaggio - R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

CASISTICA

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

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

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

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

Se invece dopo il terzo tocco la traiettoria della palla è indirizzata verso la zona libera avversaria completamente o parzialmente al di fuori dallo spazio di passaggio, gli arbitri

devono sanzionare palla fuori (il 2° arbitro solo se l'azione avviene dal suo lato) al momento del superamento del piano verticale della rete.

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

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

Regola 9: GIOCARE LA PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della Regola 10.1.2). Tuttavia la palla può essere recuperata oltre la 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. COME DEVE ESSERE VALUTATO IL TOCCO SIMULTANEO DI AVVERSARI SOPRA LA RETE?

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

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

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

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

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

Fermo restando quanto previsto dalla regola 9.3.3, **il** criterio valutativo deve essere improntato a garantire la continuità del gioco.

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.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

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

10.3 PALLA IN RETE

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

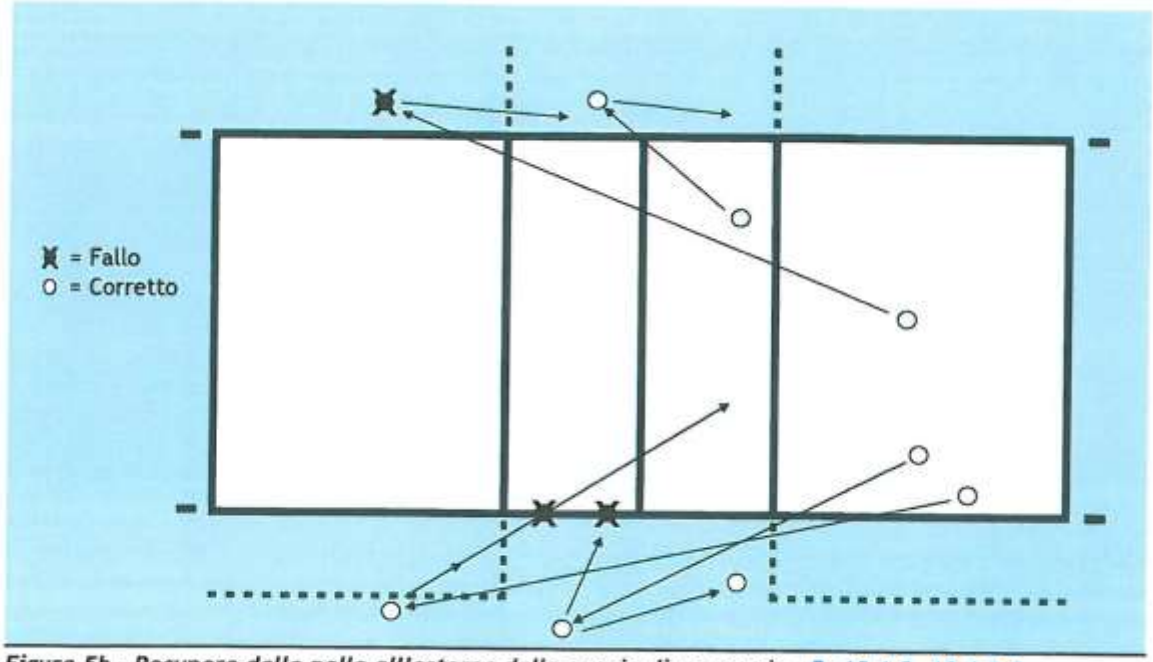


Figura 5b - Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio - R. 10.1.2, 10.1.2.2

CASISTICA

1. PUÒ UN GIOCATORE CHE HA INVIATO LA PALLA A RETE RIGIOCARLA QUANDO LA STESSA RITORNA PER IL RIMBALZO?
No. In questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", salvo non si tratti di partecipante a muro.

2. QUALE DECISIONE PRENDERÀ IL 1° ARBITRO NEL CASO IN CUI UNA PALLA INVIATA VERSO IL CAMPO AVVERSO SOTTO LA RETE COLPISCA UN GIOCATORE AVVERSARIO PRIMA CHE ABBIA ATTRAVERSATO COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE STESSA? E QUALORA INVECE VENGA INTENZIONALMENTE TOCCATA DALLO STESSO?
Nel primo caso, il 1° arbitro sanzionerà il fallo alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete;
nel secondo caso, il 1° arbitro sanzionerà invece il fallo alla squadra del giocatore che ha toccato intenzionalmente la palla

3. SE LA PALLA DOPO IL 3° TOCCO IMPATTA LA RETE, L'ARBITRO DEVE INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO?
No. Dopo il 3° tocco di squadra, qualora la palla impatti la rete senza superarla non si concretizza alcun fallo; lo stesso si verifica solo quando si verifica un 4° tocco o la palla cade a terra. Solo in questo momento il 1° arbitro dovrà fischiare per sanzionare

il fallo verificatosi.

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

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

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

5. UN ATLETA INTENTO AL RECUPERO DELLA PALLA NELLA ZONA LIBERA OPPOSTA VIENE OSTACOLATO DA UN AVVERSARIO; OLTRE AL FALLO DI GIOCO PUÒ ESSERE RILEVATO ANCHE UN COMPORTAMENTO AGGRESSIVO?

L'ostacolare il recupero della palla nella zona libera opposta è previsto come fallo di gioco dalla Regola 10.1.2.2 e non è previsto alcun intervento disciplinare in normali condizioni di ostacolo. Qualora invece il gesto sia teso a ledere l'integrità fisica dell'avversario, il 1° arbitro, oltre all'assegnazione del punto relativo al fallo di gioco per ostacolo del recupero, dovrà comminare anche l'appropriata sanzione disciplinare

Regola 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

11.1.1 Nel muro, un giocatore può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non interferisca nel gioco dell'avversario prima o durante l'ultimo colpo d'attacco (14.3).

11.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla avvenga nel proprio spazio di gioco.

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

11.2.1 È permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario.

11.2.2 La penetrazione nel campo avverso oltre la linea centrale:

11.2.2.1 è permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i, a condizione che una parte del/i piede/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa;

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 avverso dopo che la palla è fuori gioco (8.2).

11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avverso.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

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

L'azione di giocare la palla include (tra l'altro) il salto, il tocco di palla (o suo

tentativo) e la ricaduta.

11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la rete, a condizione che non interferisca con il gioco.

11.3.3 Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso.

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio 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 avverso (11.2.1).

11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra completamente nel campo avverso (11.2.2.2).

11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco (tra l'altro):

- toccando la rete tra le antenne o l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
- usando la rete tra le antenne come supporto o ausilio per recuperare l'equilibrio;
- avvantaggiandosi slealmente sull'avversario toccando la rete;
- compiendo azioni che ostacolano un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario;
- afferrando o trattenendo la rete.

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

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

CASISTICA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10. SE UN GIOCATORE EFFETTUA UN MURO(O UN TENTATIVO DI MURO) POSIZIONANDO LE BRACCIA OLTRE LA RETE, SENZA INTERFERIRE CON IL GIOCO AVVERSARIO, E IL GIOCATORE CHE HA EFFETTUATO L'ATTACCO, DOPO

AVER COLPITO LA PALLA COLPISCE IL BRACCIO DELL'AVVERSARIO DETERMINANDONE IL CONTATTO CON LA RETE, QUALE SARA' LA DECISIONE DEGLI ARBITRI?

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

Qualora invece il 1° arbitro non ravvisi la volontarietà del tocco del giocatore in attacco, verrà sanzionato il tocco falloso di rete al giocatore che ha effettuato l'azione di muro. E' evidente come in tale situazione, al fine di evitare ogni possibile incomprensione, l'interazione visiva tra i due arbitri debba essere massima.

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.

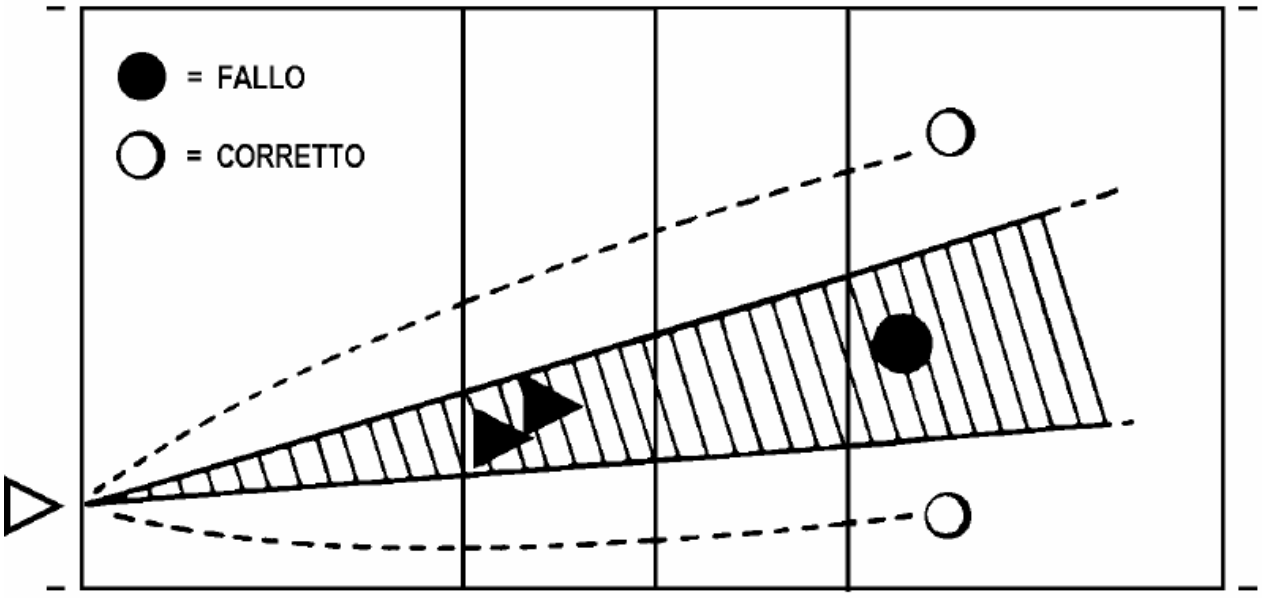
12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.

12.5 VELO

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

12.5.2 Un atleta o un gruppo di atleti della squadra al servizio effettuano un velo agitando le braccia, saltando o muovendosi lateralmente o stando raggruppati, nascondendo il battitore **e la traiettoria della palla.**

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



Velo Collettivo • Regola 12.5.2 Figura 6

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio.

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

Il giocatore al servizio:

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

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (12.4).

12.6.2 Falli 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.

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

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

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

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

5. ESISTE NEL SERVIZIO IL FALLO DI TRATTENUTA?

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

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

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

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

In tal caso deve essere sanzionato un doppio fallo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Regola 13: ATTACCO

13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

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

13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se 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).

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.

PARTE 2 - SEZIONE III - FIGURE

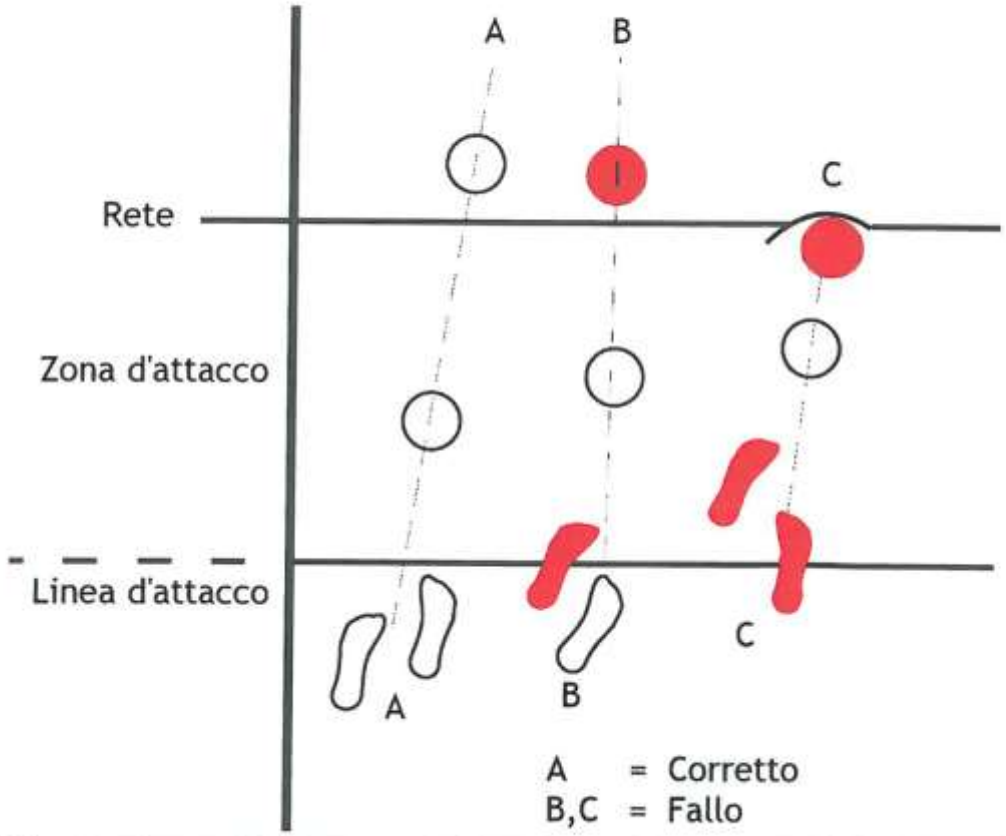


Figura 8a - Attacco dei difensori: punto di stacco - R. 13.2.2.1

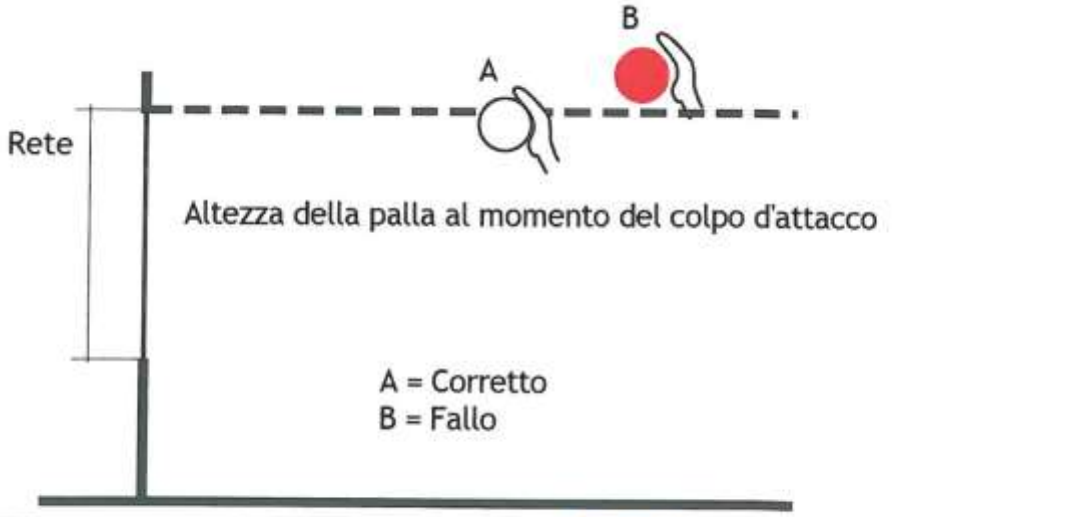


Figura 8b - Attacco dei difensori: altezza della palla - R. 13.2.3

13.3 FALLI DI ATTACCO

13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario (13.2.1);

13.3.2 Un giocatore invia la palla fuori (8.4);

13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona di attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete (13.2.3);

13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed 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?

Sì. Sia il 1° che il 2° arbitro debbono sanzionare fischiando tali falli.

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

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

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 AVVERSARIO?

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 AVVERSARIO?

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 AVVERSARIO?

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

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

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

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

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

Regola 14: MURO

14.1 IL MURARE

14.1.1 Il muro è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete.

14.1.2 Tentativo di muro

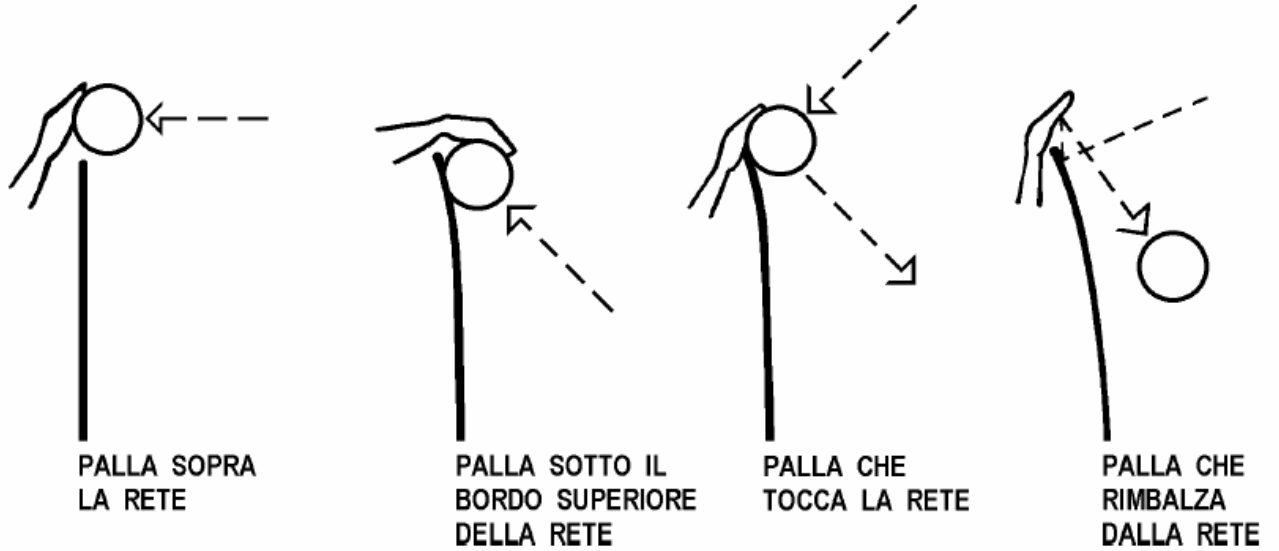
Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.

14.1.3 Muro effettivo

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

14.1.4 Muro collettivo

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



Muro Effettivo • Regola 14.1.3 Figura 8

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 AVVERSARIO PORTANDOSI CON LE MANI AL DI SOPRA DEL BORDO SUPERIORE DELLA RETE, MA VIENE COLPITO DALLA PALLA IN UNA PARTE DEL CORPO CHE SI TROVA AL DI SOTTO DI TALE BORDO. TALE TOCCO SI DEVE CONSIDERARE MURO O PRIMO TOCCO DELLA SQUADRA?

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

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

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

Ne consegue quindi che fra le azioni consentite al giocatore a muro è compresa anche quella di intercettare un colpo di attacco proveniente dal campo avverso toccando la palla nello spazio opposto, non solo dopo il terzo tocco ma anche nel caso di un primo o di un

secondo tocco, alle uniche condizioni che la palla proveniente dal campo avverso rappresenti appunto un colpo di attacco e che l'azione di muro non interferisca con il gioco avversario.
Ciò significa che, nel caso di un tocco simultaneo del giocatore in attacco e di quello a muro con la palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.
Ne consegue inoltre che un passaggio interno nel campo avverso non può essere murato perché non è un'azione d'attacco, se non dopo il terzo tocco.

3. IL MURO PUO' TOCCARE NELLO SPAZIO AVVERSO, AL DI SOPRA DELLA RETE, LA PALLA CHE HA UNA TRAIETTORIA PARALLELA ALLA RETE?
Un passaggio interno nel campo avverso non può essere murato perché non è una azione d'attacco, eccetto dopo il terzo tocco.

4. SE IL MURO TOCCA LA PALLA NELLO SPAZIO AVVERSO AL DI FUORI DELLO SPAZIO DI PASSAGGIO, COMMETTE FALLO?
Sì, la palla che attraversa il piano verticale della rete nello spazio esterno può essere recuperata dai giocatori della squadra da cui sta provenendo mentre gli avversari non possono toccarla in tale posizione.

5. SE LA PALLA TOCCATA DA UN MURO INVADENTE NELLA SUA CADUTA VERSO IL SUOLO, TOCCA UNA PARTE DEL CORPO DI UN GIOCATORE A MURO, A QUALE DELLE DUE SQUADRE DEVE ESSERE SANZIONATO IL FALLO?
A quella del giocatore a muro se la parte del corpo che viene colpita dalla palla si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete. Alla squadra attaccante se la palla colpisce una parte del corpo non invadente.

6. A CHI VIENE ATTRIBUITO IL FALLO SE, A SEGUITO DI UN MURO INVADENTE, LA PALLA CADE SUL CAMPO DELLO STESSO MURO PASSANDO SOTTO LA RETE?
Alla squadra in attacco, considerando regolare il muro.

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

8. COME DEVE ESSERE VALUTATA DAL 1° ARBITRO LA PALLA TOCCATA DA UN MURO INVADENTE NELLA SUA CADUTA VERSO IL SUOLO?
• Se tocca una parte del corpo del giocatore a muro, che si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete, fallo del giocatore a muro;

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

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

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

CAPITOLO QUINTO
INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI 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

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 MA SE SI MUOVE AUTONOMAMENTE E NON E' DI PERICOLO PER LE SQUADRE PUO' RIMANERE IN PANCHINA.
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).

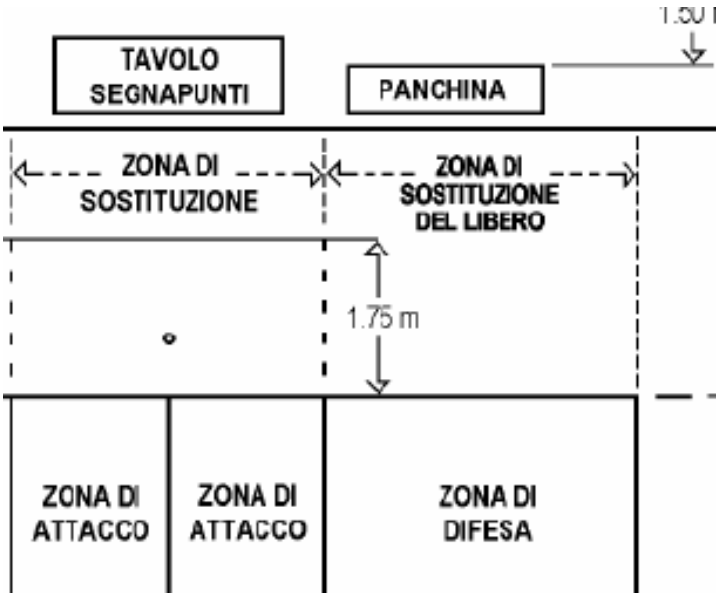


Figura 1 – Sezione

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 Se una squadra intende procedere a più di una sostituzione contemporaneamente, tutti i giocatori sostituenti devono portarsi insieme nella zona di sostituzione per essere considerata come unica richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro.

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. Tuttavia se il gioco viene fermato a seguito di questa richiesta, questa deve essere rigettata e la squadra sanzionata con un ritardo di gioco; se si tratta di un avvertimento per ritardo di gioco, prima della ripresa del gioco non potranno essere richieste interruzioni regolamentari

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

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

4. 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'ingresso del/i giocatore/i nella zona di sostituzione concretizza la "richiesta". Il 2° arbitro fischia mentre si porta nelle vicinanze del palo con le spalle allo stesso, effettua il gesto ufficiale e, se più di una, indica al 1° arbitro con le dita il numero delle sostituzioni richieste. Il segnapunti, dopo aver verificato la regolarità della/e sostituzione/i richiesta/e, la/e registra sul referto. Il 2° arbitro, quindi, vedendo il segnapunti che sta scrivendo, dà l'autorizzazione al giocatore che deve entrare in campo, in piedi nella zona di sostituzione vicino alla linea perimetrale (con in mano, tenuta in alto, la paletta con il numero del compagno che deve sostituire, se previsto), ed al suo compagno

ad uscire. In caso di sostituzione non regolamentare, il segnapunti alza il braccio agitandolo.

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

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

9. QUALI CONSEGUENZE SI HANNO SE PER ERRORE VIENE ACCORDATA UNA SETTIMA SOSTITUZIONE?

La richiesta di una 7ª sostituzione deve essere respinta dagli arbitri, senza sanzioni, come richiesta impropria. Se per errore viene accordata, nel momento in cui si rileva l'errore, gli arbitri devono pretendere il ripristino in campo della corretta formazione (uscita del giocatore in campo e rientro del sostituto), togliere i punti eventualmente acquisiti dalla squadra in difetto, mantenendo quelli conquistati dall'altra squadra, alla quale viene assegnato un punto ed il servizio.
Qualora invece gli arbitri si accorgano della avvenuta 7ª sostituzione prima della ripresa del gioco, devono pretendere il ripristino della corretta formazione e il 1° arbitro assegnerà **un ritardo di gioco** alla squadra in difetto.

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

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

11. 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.

12. 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 non ancora entrate in gioco in quel set. Nel caso non sia possibile una sostituzione regolamentare deve esserne concessa una eccezionale con uno qualsiasi dei giocatori in panchina in quel momento, senza distinzione fra riserve e titolari, ad eccezione del Libero e del giocatore da lui rimpiazzato. Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara, ma può rimanere seduto in panchina se in grado di muoversi autonomamente e non è causa di pericolo per le squadre; in tale circostanza eventuali condotte scorrette, anche lievi, saranno sanzionate analogamente a quelle di ogni altro componente della squadra.

13. 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.

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

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

15. QUALI SONO LE CONSEGUENZE DI UNA RICHIESTA IMPROPRIA?

Alla prima richiesta nella gara, il 1° o il 2° arbitro fischiano e la respingono (stendendo il braccio lontano dal busto con il palmo della mano rivolto all'interno), senza sanzione. Alla seconda richiesta della stessa squadra, a prescindere dalla persona che l'ha formulata e dal tipo della richiesta, il 1° o il 2° arbitro fischiano ed il 1° assegna un ritardo di gioco (avvertimento o penalizzazione). Alla terza e successive richieste della stessa squadra, il 1° o il 2° arbitro fischiano ed il 1° assegna una penalizzazione per ritardo di gioco.
PROGRESSIONE DELLE SANZIONI NELLA STESSA GARA PER:
• RICHIESTE IMPROPRIE (RI)
• RITARDI DI GIOCO (RG)
(nc) - non concesse, senza sanzione
(g) - avvertimento, cartellino giallo
(r) - penalizzazione, cartellino rosso
• 1ª RI (nc) 2ª RI (g) 3ª RI (r) succ. RI (r)
• 1° RG (g) 2°RG (r) 1ª RI (nc) succ. RI e RG (r)
• 1ª RI (nc) 1°RG (g) 2ª RI (r) succ. RI e RG (r)
• 1° RG (g) 1ª RI (nc) 2ª RI (r) succ. RI e RG (r)

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

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

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

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

18. IL MEDICO DELLA SQUADRA DURANTE LA GARA CONSTATA CHE UN ATLETA ACCUSA UN'ALTA TEMPERATURA CORPOREA, TANTO DA NON POTER

CONTINUARE A GIOCARE. SE NON E' POSSIBILE LA SUA SOSTITUTZIONE REGOLAMENTARE, E' POSSIBILE ACCORDARNE UNA ECCEZIONALE?
Sì. L'atleta malato deve essere considerato come infortunato. Tale dichiarazione può essere fatta anche dall'allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco.

19. 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.

20. COME INTERVENGONO GLI ARBITRI NEL CASO IN CUI L'ALLENATORE NON ESEGUA, QUANDO PREVISTO, IL SEGNALE UFFICIALE PER RICHIEDERE LE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI, ANCORCHÉ RICHIESTE VERBALMENTE?
Non accolgono la richiesta perché non formulata.

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

22. 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.

23. COME CI SI DEVE COMPORTARE NEL CASO NON VENGA USUFRUITO DEL "TEMPO DI RIPOSO TECNICO" AD 8 O A 16 PUNTI? (Non in CSI)
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.

24. SOLO PER LE CATEGORIE GIOVANILI: PUÒ UN ALLENATORE RICHIEDERE PIÙ DI UNA SOSTITUZIONE ED AL MOMENTO DI EFFETTUARLE, RINUNCIARE?
Si, 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.

25. 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).

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:

se il libero era uscito o entrato prima di tale penalizzazione, non può rientrare o riuscire

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

29. 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^ sostituzione, possibilmente con le modalità di attuazione regolamentari
Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara.
Ogni infortunio deve essere registrato nello spazio "Osservazioni" del Referto di gara.

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

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

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

Sì: Successivamente ad una richiesta di **3° tempo** di riposo, respinta con registrazione della richiesta impropria sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere una sostituzione senza che il gioco sia ripreso; successivamente ad una richiesta impropria **formulata da persona non autorizzata,** il componente della squadra autorizzato ha il diritto di riformulare la medesima richiesta senza che il gioco sia ripreso.
Successivamente ad una richiesta di **7ª sostituzione**, respinta con registrazione della richiesta impropria sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere un tempo di riposo senza che il gioco sia ripreso.

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

Nel caso di avvertimento per ritardo di gioco si devono distinguere due situazioni:

- **Richiesta di sostituzione** – L'assegnazione di un avvertimento per ritardo di gioco in relazione alla sostituzione richiesta, non permette di chiedere ancora una sostituzione se non dopo che sia trascorsa almeno una azione di gioco completata. La stessa squadra, però, può chiedere il tempo di riposo.

• **Richiesta di tempo di riposo** – Se viene richiesto e concesso il 3° tempo di riposo, il 1° arbitro deve assegnare un ritardo di gioco da registrare a referto. Se, però, la stessa squadra richiede una sostituzione prima della ripresa del gioco, questa deve essere concessa.

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

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

Si, deve essere considerato infortunato.

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

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

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

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

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

Premesso ciò, si possono verificare 3 casi.

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

Si applica quanto previsto dalla regola 15.9.2:

• l'arbitro annulla tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto dal momento in cui è stata concessa la sostituzione irregolare, riportando il fatto nel riquadro delle "OSSERVAZIONI" unitamente all'annullamento delle sostituzioni irregolari;

• assegna il servizio ed il punto all'altra squadra;

• il segnapunti proseguirà la registrazione del set rigiocato da quel momento su un altro referto(in quanto deve rimanere traccia notarile dell'errore), trascrivendovi il set in questione sino al momento della concessione della sostituzione irregolare per entrambe le squadre, lasciando però i punti conseguiti dall'altra squadra insieme al numero di sostituzioni e tempi di riposo di cui ha eventualmente usufruito. Terminato di nuovo il set, riprenderà la trascrizione della gara sul primo referto.

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

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

relativamente al set in questione.

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

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

Quanto riportato ai casi 1, 2 e 3 si applica anche qualora gli arbitri si accorgano che una squadra ha usufruito di un numero di sostituzioni eccedente il numero regolamentare.

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

36. IL 1° ARBITRO DECIDE DI ASSEGNARE IL SERVIZIO ALLA SQUADRA "B", LA QUALE, IN SEGUITO A CIÒ, SOSTITUISCE IL N° 5 CON IL N° 1. AVVENUTA TALE SOSTITUZIONE, IL 1° ARBITRO MODIFICA LA SUA DECISIONE, ASSEGNANDO IL SERVIZIO ALLA SQUADRA AVVERSARIA. IN TAL CASO, PUÒ LA SQUADRA "B" CHIEDERE L'ANNULLAMENTO DELLA SOSTITUZIONE?

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

Analogamente, qualora dopo l'originaria decisione arbitrale venga richiesto un tempo di riposo e successivamente l'arbitro modifichi la propria decisione, tale tempo di riposo potrà essere annullato(il tempo di riposo tecnico verrà comunque considerato come usufruito)

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

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

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

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

Se la richiesta è di un solo atleta "non pronto a giocare" (per esempio in tuta), il 2° arbitro deve rigettare la richiesta ed il 1° arbitro deve assegnare un ritardo di gioco alla squadra.

Se la richiesta è effettuata da due atleti che si presentano nella zona di sostituzione ed uno solo di loro "non è pronto a giocare", il 2° arbitro deve autorizzare la sostituzione di quello pronto e rigettare l'altra, senza che il 1° arbitro debba assegnare alcuna sanzione.

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

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

2. Se il servizio è stato effettuato, il 2° arbitro sanziona il fallo di posizione della squadra "B", la squadra "A" conquista il punto e continuerà a servire e si deve pretendere che la squadra "B" ripristini la propria formazione.

3. Come al punto 2, ma in caso di fallo di servizio (pur ricordando che la Regola 12.7 stabilisce che nel caso di fallo di servizio e contemporaneo fallo di posizione della squadra in ricezione, viene sanzionato il fallo di servizio) la presenza di un giocatore in campo in seguito a sostituzione irregolare, o eccedente il numero regolamentare, deve comunque essere sanzionata e quindi i due falli devono essere considerati "contemporanei" con l'assegnazione del doppio fallo. Ovviamente il 2° arbitro farà ripristinare la formazione della squadra "B".

4. Qualora invece tale riscontro avvenga al termine dell'azione di gioco, in modo indipendente dall'esito dell'azione la squadra "A" conquista un punto e mantiene il diritto a servire. Il 2° arbitro farà ripristinare la formazione della squadra "B".

40. AL MOMENTO DEL CONTROLLO DELLA FORMAZIONE PRIMA DELL'INIZIO DEL SET, IL 2° ARBITRO VERIFICA CHE IN CAMPO È PRESENTE UN GIOCATORE NON RIPORTATO SUL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE. A RICHIESTA, L'ALLENATORE DECIDE DI FAR RESTARE TALE GIOCATORE IN CAMPO RICHIEDENDO LA SOSTITUZIONE. QUALE DEVE ESSERE LA PROCEDURA IN QUESTO CASO?

Secondo quanto previsto dalla Regola 7.3.5.3, alla richiesta dell'allenatore con il gesto ufficiale della sostituzione, il 2° arbitro deve fischiare e ripetere il gesto, anche se non viene necessariamente richiesto che i due giocatori si portino nella zona di sostituzione per lo scambio; provvede quindi a far registrare al segnapunti, sul punteggio di 0-0, la sostituzione del giocatore presente sul tagliando della formazione iniziale con quello in campo.

41. 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. SOLO NELLE CATEGORIE GIOVANILI :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 ritardo di gioco*. Se la squadra, dopo essere stata sollecitata a rientrare, non si presenta ancora in campo, il 1° arbitro deve assegnare

un *ulteriore ritardo di gioco* (in caso di due penalizzazioni per ritardo di gioco i punti assegnati saranno due). Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere la squadra rinunciataria e chiudere la gara, applicando quanto previsto dalla Regola 6.4.1. Le squadre sono autorizzate ad entrare in campo solo dopo che i due tagliandi della formazione iniziale sono stati consegnati.

5. FERMO RESTANDO QUANTO PREVISTO DA EVENTUALI NORMATIVE SPECIFICHE, COME DEVE COMPORTARSI L'ARBITRO NEL CASO IN CUI IL CAPITANO RICHIEDA PIÙ VOLTE LA VERIFICA DELLA PROPRIA FORMAZIONE CON IL CHIARO INTENTO DI RITARDARE LA RIPRESA DEL GIOCO?

Il 1° arbitro, allorché ritenga che tale richiesta sia tesa a ritardare la ripresa del gioco, deve intervenire assegnando *un ritardo di gioco;* al ripetersi di tali richieste con il medesimo scopo, il 1° arbitro interverrà assegnando *ulteriori ritardi di gioco.*

6. IL 1° ARBITRO AUTORIZZA IL SERVIZIO QUANDO UNA SQUADRA PRESENTA IN CAMPO 5 (OPPURE 7) GIOCATORI: COME SI DEVE COMPORTARE APPENA SI ACCORGE DELL'ERRORE?

Il 1° arbitro deve interrompere l'azione decretandone la ripetizione, senza assegnare alcun ritardo di gioco.

Qualora invece si fosse accorto della situazione prima dell'autorizzazione del servizio, e questa fosse ritardata dalla squadra non pronta a giocare (5 o 7 giocatori in campo), avrebbe dovuto assegnare *un ritardo di gioco*.

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 devono iniziare il set annullato e da rigiocare su altro terreno, devono essere le stesse che erano state presentate originariamente per quel set, a prescindere da eventuali sostituzioni effettuate. Nel caso di giocatori espulsi, squalificati, o sostituiti in modo eccezionale, al loro posto nella formazione iniziale potrà essere schierato qualsiasi giocatore non titolare in quel set. Le sanzioni disciplinari adottate non saranno annullate, restando trascritte sul referto di gara.

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

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

3. NEL CASO IN CUI, DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO, UN OCCUPANTE LA PANCHINA ENTRI SUL TERRENO DI GIOCO PER QUALSIASI MOTIVO (ESULTANZA, ECC.), QUALE DEVE ESSERE LA DECISIONE DEL 1° ARBITRO?

Il 1° arbitro dovrà sanzionare il fallo della squadra per la presenza di 7 giocatori in campo o di persona oltre i 6 giocatori. Il gesto ufficiale da utilizzare è indicare il componente la squadra indebitamente entrato sul terreno di gioco.

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

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

- negli altri campionati, il 1° arbitro deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e per trasferirvisi. Tale tempo deve essere tale che permetta l'inizio della gara al massimo entro le 2 ore successive all'orario ufficiale previsto. Le due squadre debbono restare a disposizione dell'arbitro. Nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto, il 1° arbitro dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

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

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

Nel caso di perdita di una lente a contatto, non venendosi a creare una situazione di pericolo, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la sua ricerca. Nel caso in cui la squadra richieda uno o due tempi di riposo per effettuare tale ricerca, l'arbitro dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e a non far effettuare la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.

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

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

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

Regola 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

18.1 INTERVALLI

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

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

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

18.2.1 Dopo ogni set le squadre cambiano i campi, ad eccezione del set decisivo (7.1).

18.2.2 Nel set decisivo (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. Dopo il cambio di campo e prima della ripresa del gioco, le squadre possono richiedere sia sostituzioni che tempi di riposo.

CAPITOLO SESTO

IL GIOCATORE "LIBERO"

Regola 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti due specialisti difensori: i"LIBERO" (4.1.1).

19.1.2 *I LIBERO devono essere registrati sul referto prima della gara nelle speciali* righe a loro riservate.

19.1.3 Un LIBERO è nominato dall'allenatore prima l'inizio della gara come titolare. Il LIBERO in campo è il LIBERO attivo. Se c'è un secondo LIBERO. questi è il secondo LIBERO.

19.1.4 Solo un LIBERO può essere in campo in ogni momento.

19.1.5 Il LIBERO non può essere né capitano della squadra né capitano in gioco nello stesso tempo in cui gioca come 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 rimpiazzare qualsiasi giocatore difensore (7.4.1.2).

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

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

19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco 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 Rimpiazzo dei giocatori:

19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiati come sostituzioni. Essi sono illimitati, ma ci deve essere una azione completata tra due rimpiazzi del LIBERO (a meno che non ci sia una rotazione forzata alla posizione 4, per penalizzazione, del LIBERO attivo o questi si infortuna/ammala senza poter far passare una azione completata).

19.3.2.2 Il LIBERO attivo può essere rimpiazzato soltanto dallo stesso atleta che era stato da lui precedentemente rilevato o dall'altro LIBERO. L'atleta regolarmente rilevato può rimpiazzare uno o l'altro LIBERO.

L'allenatore può rimpiazzare il LIBERO attivo con il secondo LIBERO per una qualsiasi ragione dopo una azione completata in ogni momento della gara.

19.3.2.3 I rimpiazzi devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio.

19.3.2.4 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.

19.3.2.5 Un rimpiazzo effettuato dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato, ma deve essere oggetto di un avvertimento verbale al capitano in gioco al termine dello scambio.

19.3.2.6 Un susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata interruzione del gioco e la squadra deve essere sanzionata con un "ritardo di gioco" (16.2). La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.

19.3.2.7 Il LIBERO ed il giocatore rimpiazzato devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di rimpiazzo del Libero".

19.3.2.8 Tutti i rimpiazzi coinvolgenti i LIBERO devono essere registrati sullo speciale referto di controllo (o nel referto elettronico, se viene utilizzato).

19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del LIBERO può avvenire (tra l'altri):

* per azione di gioco non completata tra susseguenti rimpiazzi del Libero;
* quando il Libero viene rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo Libero o da quello da lui rimpiazzato.

Un rimpiazzo irregolare del Libero deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare:

* se il rimpiazzo irregolare viene rilevato prima dell'inizio dell'azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri e la squadra sanzionata per "ritardo di gioco";

* se, invece, viene rilevato dopo il servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare.

La nuova stesura della Regola ha modificato il concetto di "rimpiazzo irregolare" del Libero, equiparandolo alla "sostituzione irregolare" con le medesime conseguenze.

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO "LIBERO"

19.4.1 Un Libero diviene inabile a giocare se si infortuna, si ammala, viene espulso o squalificato.

Un Libero può essere dichiarato inabile a giocare per qualsiasi ragione dall'allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco.

19.4.2.1 Quando un solo Libero è disponibile per una squadra, o ne è stato iscritto solo uno a referto, e questi diviene o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente, può ridesignare come Libero, per il resto della gara, qualsiasi altro atleta (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in gioco al momento della ridesignazione

19.4.2.2 Se il Libero diviene inabile a giocare, può essere rimpiazzato dall'atleta da lui rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal Libero ridesignato.

Un Libero oggetto di ridesignazione non può rientrare in gioco per il resto della gara.

Se il Libero non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può essere ugualmente oggetto di ridesignazione.

19.4.2.3 Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come LIBERO, ciò è permesso, ma in questo caso il capitano della squadra deve rinunciare a tutti i suoi diritti di leader.

19.4.2.4 Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazoni sono possibili

19.4.3.1 Quando una squadra ha registrato a referto due Libero, ma uno solo diventa inabile

a giocare, la squadra deve giocare con un solo Libero. Nessuna ridesignazione è concessa, a meno che il rimanente Libero sia anch'esso dichiarato inabile a giocare.

19.5.1 Se un Libero è espulso o squalificato può essere rimpiazzato immediatamente dal secondo Libero. Se la squadra dispone di un solo Libero, ha il diritto di richiedere la sua ridesignazione.

Le novità di questa rielaborazione della Regola 19 riguardano la possibilità della ridesignazione nel caso un Libero sia espulso o squalificato, che in caso di ridesignazione il nuovo Libero possa entrare immediatamente in campo, che se il Libero ridesignato è anch'esso dichiarato inabile a giocare, possa esserne ridesignato un altro durante la gara.

.

1. Lo spirito base delle modifiche alla Regola 19, è stato quello di permettere all'allenatore di gestire tecnicamente la ridesignazione del Libero per avere sempre la migliore formazione. Da qui la possibilità di ridesignare il Libero espulso o squalificato. Da qui la considerazione che se

uno dei due Libero a disposizione è espulso, è da considerarsi "inabile" per quel set e quindi l'altro che diventa o viene "dichiarato inabile", risultando unico disponibile in quel momento, possa essere ridesignato con altro atleta non in quel momento in gioco. Il Libero inabile lo è per il resto della gara, mentre quello espulso rientrerà in gioco al set successivo, dove la squadra disporrà ancora di due Libero.

2. Sulla base di 1:
a. entrambi i Libero espulsi nello stesso set, prima uno poi l'altro. E' permessa la ridesignazione del solo secondo Libero espulso, che quindi non potrà prendere parte alla restante parte della gara, mentre il primo espulso rientrerà in gioco nel set seguente, cosicché la squadra avrà ancora due Libero a disposizione;
b. un Libero è espulso e successivamente l'altro si infortuna in modo che non può continuare a giocare o è dichiarato inabile per il resto della gara. E' permessa la ridesignazione di questo secondo Libero, mentre l'altro espulso rientrerà in gioco al set seguente;
c. un Libero si infortuna in modo da non poter continuare a giocare o è dichiarato inabile, in seguito l'altro viene espulso. Il primo Libero non può essere ridesignato perché c'è l'altro in gioco, ma nel momento della espulsione del secondo è possibile la ridesignazione dell'espulso, oppure attendere il set seguente per il suo rientro in gioco. Se viene ridesignato, ovviamente, non può prendere parte al resto della gara.

3. L'allenatore può dichiarare un Libero "inabile a giocare" anche per scarso rendimento (19.4.1). Se è possibile la sua richiesta di ridesignazione, l'allenatore può dichiarare questa inabilità solo quando il Libero si trova in panchina e non in campo (19.4.2.2.). La Regola 19.4.2.2. fa la differenza tra il Libero che diventa inabile (infortunio, malattia, espulsione, squalifica) da quello che viene dichiarato inabile a giocare per scarso rendimento da parte dell'allenatore.

CASISTICA

1. SE IL RIMPIAZZO DEL LIBERO AVVIENE DOPO IL FISCHIO DI AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO O DOPO L'EFFETTUAZIONE DEL SERVIZIO, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

La Regola 19.3.2.5 specifica quale intervento deve effettuare il 1° arbitro nel caso in cui il Libero entri in campo dopo il fischio di autorizzazione, prima del colpo di servizio e per la prima volta durante la gara: *un avvertimento verbale* da assegnare alla squadra in difetto, comunicato al capitano in gioco al termine dell'azione.
Questo avvertimento verbale è assegnato alla squadra e ovviamente non è collegabile a quelli eventualmente assegnati ai singoli partecipanti alla gara. La Regola 19.3.2.6 prevede il comportamento da adottare qualora tale caso si verifichi una seconda volta: il 1° o il 2° arbitro interrompono l'azione di gioco e viene assegnato *un ritardo di gioco*, ma il rimpiazzo viene permesso.
Se il rimpiazzo avviene invece dopo il colpo di servizio, l'arbitro che lo rileva deve interrompere l'azione per *sanzionare il fallo di formazione*, in quanto modificata a gioco già iniziato.

2. SE IL LIBERO EFFETTUA DUE RIMPIAZZI CONSECUTIVI SENZA CHE TRA DI ESSI SIA AVVENUTA ALMENO UN'AZIONE DI GIOCO COMPLETATA, QUALE SARÀ LA DECISIONE DEL 1° ARBITRO?

Il 1° arbitro deve respingere il rimpiazzo sanzionando un ritardo di gioco. Se il gioco viene comunque ripreso, la squadra si troverà in errore di formazione, con tutte le conseguenze

previste (perdita dell'azione, ripristino formazione corretta ed eventuale annullamento dei punti acquisiti).

3.L'INABILITÀ AL GIOCO DI UN LIBERO È SEMPRE UNA CONDIZIONE PERMANENTE?

No. Il Libero dichiarato o diventato inabile è tale per il resto della gara; se l'inabilità deriva da un'espulsione, è invece limitata al set in oggetto.

4. IL LIBERO DIVENUTO INABILE DEVE ESSERE RIDESIGNATO IMMEDIATAMENTE?

No. Qualora la ridesignazione avvenga invece immediatamente l'allenatore può utilizzare esclusivamente uno dei giocatori in quel momento fuori dal gioco (in panchina), al momento della richiesta, ad esclusione del giocatore che dal Libero era stato rimpiazzato.
Il libero divenuto inabile per infortunio (come pure quello dichiarato tale)potrà rimanere seduto in panchina, anche nel caso diventi oggetto di ridesignazione, se è in grado di muoversi e purché non sia causa di pericolo per le squadre.

5. SOSTITUZIONE ATTRAVERSO IL LIBERO.

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

6. IL LIBERO VIENE ESPULSO O SQUALIFICATO.

Rientra in gioco l'atleta che era stato rimpiazzato dal LIBERO e questi deve lasciare l'area di controllo per il set, se espulso, per tutto il resto della gara, se squalificato.

7. COME E QUANDO UN LIBERO PUÒ ESSERE DICHIARATO INABILE?

Un allenatore, o in sua assenza il capitano in gioco, può dichiarare il Libero inabile a giocare, mediante comunicazione ufficiale ad uno dei due arbitri; in qualunque momento a gioco fermo. La sua eventuale ridesignazione, se permessa, può avvenire solo quando tale Libero si trova fuori dal gioco(in panchina) , fermo restando che tra due rimpiazzi deve trascorrere un azione di gioco completata

8. COME AVVIENE LA RIDESIGNAZIONE DEL LIBERO DIVENUTO INABILE CON IL GIOCATORE CHE LO AVEVA RIMPIAZZATO O CON ALTRO GIOCATORE IN CAMPO?

Nel caso in cui l'allenatore voglia ridesignare, al posto del Libero divenuto inabile, il giocatore da lui rimpiazzato, o qualsiasi altro giocatore in campo, deve prima provvedere al suo regolare rimpiazzo e successivamente alla ridesignazione stessa. Poiché tale ridesignazione può avvenire esclusivamente con un giocatore fuori dal gioco (in panchina), l'allenatore dovrà quindi provvedere alla sostituzione del giocatore che intende ridesignare che si siederà in panchina. Al termine della successiva azione completata, potrà avvenire di fatto la ridesignazione e l'entrata in campo del giocatore prescelto. Se la ridesignazione avviene con il capitano della squadra, deve essere nominato un nuovo capitano e riportato il fatto nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto di gara.

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

La R. 19.4.2.1 precisa che il giocatore ridesignato per il LIBERO infortunato, deve svolgere le funzioni di LIBERO per il resto della gara, ma la successiva R. 19.4.2.2 eccepisce che a fronte di infortunio del nuovo LIBERO, ne può essere ridesignato uno ulteriore, eccetto l'originale precedentemente rimpiazzato che non può ritornare in gara

10. L'ATLETA RIMPIAZZATO DAL LIBERO RIENTRA IN CAMPO MENTRE IL LIBERO ESCE MA, ACCORGENDOSI AD ESEMPIO CHE SI TROVA IN POSIZIONE 5, RIESCE IMMEDIATAMENTE ED AL CONTEMPO IL LIBERO RIENTRA. QUALE SARÀ IL COMPORTAMENTO DEGLI ARBITRI?

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

11. IL LIBERO PUÒ ESSERE UTILIZZATO PER UNA SOSTITUZIONE REGOLAMENTARE O ECCEZIONALE?

No.

12. IN UNA SQUADRA IL LIBERO PUÒ ESSERE ANCHE ALLENATORE?

Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, cosi come al LIBERO di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore LIBERO/allenatore, quando si trova in gioco non può svolgere le funzioni di allenatore, quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e gli arbitri non possono pretendere che egli stia seduto in panchina, ma debbono permettergli di svolgere tale funzione anche stando in piedi e muoversi davanti alla propria panchina, come previsto dalle RdG per l'allenatore.

13. IN UN TEMPO DI RIPOSO È PERMESSO AD UNA SQUADRA CHE ESCE DAL CAMPO CON IL LIBERO IN FORMAZIONE, RIENTRARVI SENZA LO STESSO, MA CON L'ATLETA CHE ERA STATO DA LUI RIMPIAZZATO IN PRECEDENZA?

No. In ogni occasione il Libero deve **visibilmente** rimpiazzare un atleta difensore, cosi come questi, a sua volta, deve visibilmente rimpiazzarlo, come specificato dalla Regola 19.3.2.7. Nel caso in cui il rientro dal tempo di riposo sia in formazione errata perché il Libero ha effettuato lo scambio non visibilmente durante lo stesso, il 2° arbitro deve ripristinare l'esatta formazione in campo.

A questo punto lo scambio può avvenire visibilmente ed il 1° arbitro deve assegnare un ritardo di gioco alla squadra in difetto. Se la squadra, dopo aver usufruito del tempo di riposo, desidera far rientrare l'atleta rimpiazzato dal Libero in precedenza, è assolutamente necessario che faccia rientrare in campo la stessa formazione che era uscita, e subito **dopo** proceda visibilmente a tale rimpiazzo.

14. UNA SQUADRA DISPONE DI SETTE ATLETI, DI CUI UNO È IL LIBERO. UN GIOCATORE (NON IL LIBERO) SI INFORTUNA. QUALE SARÀ IL COMPORTAMENTO DEGLI ARBITRI?

Se il giocatore è un avanti, il 1° arbitro deve concedere i 3' di recupero. Se l'atleta riesce a ritornare in gioco, questo continua la gara, altrimenti il 1° arbitro dichiara la squadra incompleta. Se il giocatore è un difensore ed il Libero è in panchina, questi può entrare in gioco al posto dell'infortunato; quando egli raggiunge la posizione 4, a seguito della rotazione della squadra, deve essere rimpiazzato dal giocatore infortunato se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta, con le conseguenze regolamentari.

15. UN GIOCATORE TITOLARE VIENE SOSTITUITO CON UNA RISERVA CHE A SUA VOLTA VIENE RIMPIAZZATO DAL LIBERO; SUCCESSIVAMENTE ALL'USCITA DEL LIBERO RIENTRA IN CAMPO IL GIOCATORE TITOLARE. QUALI SONO LE CONSEGUENZE?

Premesso che il rimpiazzo del Libero e la sostituzione tra i due giocatori poteva essere effettuata simultaneamente, si tratta di un rimpiazzo irregolare del Libero, considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare (Regola 19.3.2.9). Nel caso specifico, nel momento in cui gli arbitri si avvedono dell'errore, devono sanzionare la squadra in difetto con la perdita dell'ultima azione di gioco, togliere i punti eventualmente conquistati in presenza del rimpiazzo irregolare del Libero, lasciando all'altra squadra i punti eventualmente conquistati.

16. UNA SQUADRA PRESENTA UN ELENCO CON DUE LIBERO E DICHIARA CHE UNO DEI DUE ARRIVERÀ IN RITARDO. DURANTE LA GARA IL LIBERO PRESENTE SI INFORTUNA, MENTRE L'ALTRO LIBERO NON SI È ANCORA PRESENTATO. COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

Se l'allenatore non richiederà la ridesignazione di un nuovo Libero, l'altro Libero ("ritardatario") quando arriverà, dopo il suo riconoscimento, prenderà regolarmente parte alla gara, indipendentemente dal fatto che il Libero infortunato sia in grado di riprendere il gioco. Se invece l'allenatore ne richiederà la ridesignazione con uno degli atleti in quel momento in panchina, escluderà la possibilità di impiego dell'altro Libero ("ritardatario") anche qualora lo stesso si presenti alla gara.

17. IL LIBERO RIMPIAZZA UN GIOCATORE CHE, MENTRE SI TROVA IN PANCHINA, VIENE ESPULSO. COME DEVE AVVENIRE LA SUA SOSTITUZIONE?

Il giocatore espulso deve essere immediatamente sostituito nei modi regolamentari, altrimenti, se non è possibile, la squadra viene dichiarata incompleta per quel set.
La sostituzione non può avvenire per trascrizione sul referto e pertanto:

- il giocatore espulso abbandonerà l'area di gioco allontanandosi direttamente dalla panchina;
- il Libero lascerà obbligatoriamente il terreno di gioco, utilizzando come di consueto la zona di rimpiazzo del Libero;
- il giocatore sostituto dell'espulso si porterà nella zona di sostituzione e, ottenuta l'autorizzazione dall'arbitro, entrerà in campo (nel caso siano utilizzate le palette, la consegnerà al 2° arbitro).

Il Libero può rientrare in campo dopo un'azione completata.

18. IL LIBERO DELLA SQUADRA "A" RIMPIAZZA UN GIOCATORE, MA NELL'AZIONE IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVA SI INFORTUNA E GLI ARBITRI INTERROMPONO IL GIOCO. IL LIBERO PUÒ ESSERE RIMPIAZZATO?

Sì. L'azione di gioco è interrotta e da rigiocare e quindi non completata; la Regola 19.3.2.1, che stabilisce che tra due rimpiazzi consecutivi del Libero debba avvenire una azione di gioco completata, prevede anche come eccezione proprio il caso in cui l'infortunio del Libero renda l'azione non completata.

19. QUALORA L'UNICO LIBERO DI UNA SQUADRA DIVENTI O SIA DICHIARATO INABILE PUÒ ESSERE OGGETTO DI RIDESIGNAZIONE?

Sì. Il Libero dichiarato o divenuto inabile può essere oggetto di ridesignazione e il Libero ridesignato rimarrà tale per tutta la gara, tranne nel caso in cui divenga, o venga dichiarato, a sua volta inabile. Nel caso in cui l'inabilità sia derivante da espulsione,
il Libero espulso e oggetto di ridesignazione non potrà più prendere parte alla gara.

20. QUALORA, IN UNA SQUADRA CON DUE LIBERO, UN LIBERO DIVENGA O SIA DICHIARATO INABILE PUÒ ESSERE OGGETTO DI RIDESIGNAZIONE?

No. La squadra utilizzerà il rimanente Libero, senza possibilità alcuna di ridesignazione. Qualora però anche il Libero rimanente divenga o sia dichiarato inabile, quest'ultimo potrà essere oggetto di ridesignazione. Nel caso in cui l'inabilità del Libero rimanente sia derivante da espulsione, il Libero espulso e oggetto di ridesignazione non potrà più prendere parte alla gara. Al contrario, nel caso in cui un Libero divenga inabile per espulsione ed il rimanente Libero, durante lo stesso set, successivamente divenga o venga dichiarato inabile, in modo indipendente dalla sua eventuale ridesignazione, il primo Libero espulso potrà dal set successivo prendere parte alla gara.

21. UNA SQUADRA PRESENTA UN ELENCO DEI PARTECIPANTI ALLA GARA CON UN SOLO GIOCATORE LIBERO, COMUNICANDO CHE QUEST'ULTIMO ARRIVERA' IN RITARDO. L'ALLENATORE (O IN SUA ASSENZA IL CAPITANO IN GIOCO) PUO' SUCCESSIVAMENTE RICHIEDERE LA RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO AL POSTO DI QUELLO INDICATO IN TALE ELENCO E NON ANCORA ARRIVATO?

No, in quanto la regola 19.4.2.1 prevede la possibilità di ridesignazione del Libero divenuto o dichiarato inabile a giocare, ma non del libero assente.

22. IL DOPPIO LIBERO norme chiarificatrici

Vengono date le seguenti indicazioni chiarificatrici in merito all'utilizzo del "SECONDO LIBERO":

1. come base occorre stabilire che i due "libero" vanno considerati come un'unica entità, la quale deve rispondere alle relative Regole di Gioco (Regola 19);

2. le squadre che intendono giocare senza LIBERO o con un solo LIBERO possono iscrivere a referto fino ad un massimo di dodici atleti/e;

3. le squadre che intendono usufruire del "secondo libero" possono iscrivere a referto fino ad un massimo di tredici atleti/e di cui 2 con la funzione di "libero" (indicati rispettivamente L1 ed L2);

4. durante il gioco, considerato che i due "libero" non potranno mai essere in campo contemporaneamente, ci deve essere sempre almeno una azione di gioco fra due rimpiazzi riguardanti i due "libero" con gli altri atleti/e o tra di loro;

5. durante il gioco, nel momento in cui uno dei due "libero" esce dal campo perché rientra l'atleta titolare, lo stesso "libero" ed anche "l'altro libero" possono rientrare in gioco solo dopo che è stata giocata almeno un'azione;

6. gli Arbitri, sono tenuti, prima della gara, a controllare per ciascuna società:

- l'elenco degli atleti per la gara, ricordando che ogni squadra potrà iscrivere a referto:

- fino ad una massimo di 12 atleti/e senza alcun libero;
- fino ad un massimo di 11 atleti/e + un "libero";
- fino ad un massimo di 11 atleti/e + due "libero".

* che indichino distintamente nell'elenco degli atleti per la gara il 1° ed il 2° libero, riportando accanto al cognome, nome e numero di maglia, rispettivamente le indicazioni L1 e L2;

□**che i 2 "libero" indossino una divisa contrastante con quella degli altri compagni; è data facoltà alle società differenziare anche la divisa del 2° libero da quella del 1° libero.
Il segnapunti dovrà riportare sul referto il "1° libero" nella riga dell'elenco riservata al LIBERO (riportando accanto L1), ed il "2° libero"nella 12ª riga dell'elenco della squadra (riportando accanto L2).

Nel caso si utilizzi il nuovo referto di gara, nel quale nel box SQUADRE in basso a sinistra ci sono due righe nello spazio riservato LIBERO ("L"), sulla prima riga si riporta L1, sulla seconda L2.
Il segnapunti dovrà riportare sugli appositi spazi del referto, ingressi ed uscite dei "libero" utilizzando la seguente procedura (supponiamo che a referto

SQUADRE			
N°	Nome Giocatore	N°	Nome Giocatore
LIBERO "L"			
	1° LIBERO L1		
	2° LIBERO L2		
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA			
		A	
		VA	
		FT	
		M	
		D	
FIRME			
Capitano		Capitano	
Allenatore		Allenatore	

1° LIBERO L1
2° LIBERO L2
L1 sia l'atleta n. 3 e che L2 sia l'atleta n. 9):

1. all'ingresso in campo di L1 (o L2) al posto dell'atleta n. 10, nella prima casellina vuota riservata ai rimpiazzi per il libero, partendo dalla sinistra, trascriverà: "10-3" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3);
2. al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
3. nel caso in campo ci sia ancora L1 al posto dell'atleta n. 10 (caso 1) ed entra L2 al posto di L1, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "– 9", per ottenere "10 – 3 – 9" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3, il quale a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 9);
4. supponendo di essere nel caso 3, al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L2 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
5. supponendo di essere nel caso 3, rientra L1 al posto di L2, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "– 3", per ottenere "10 – 3 – 9 – 3" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal

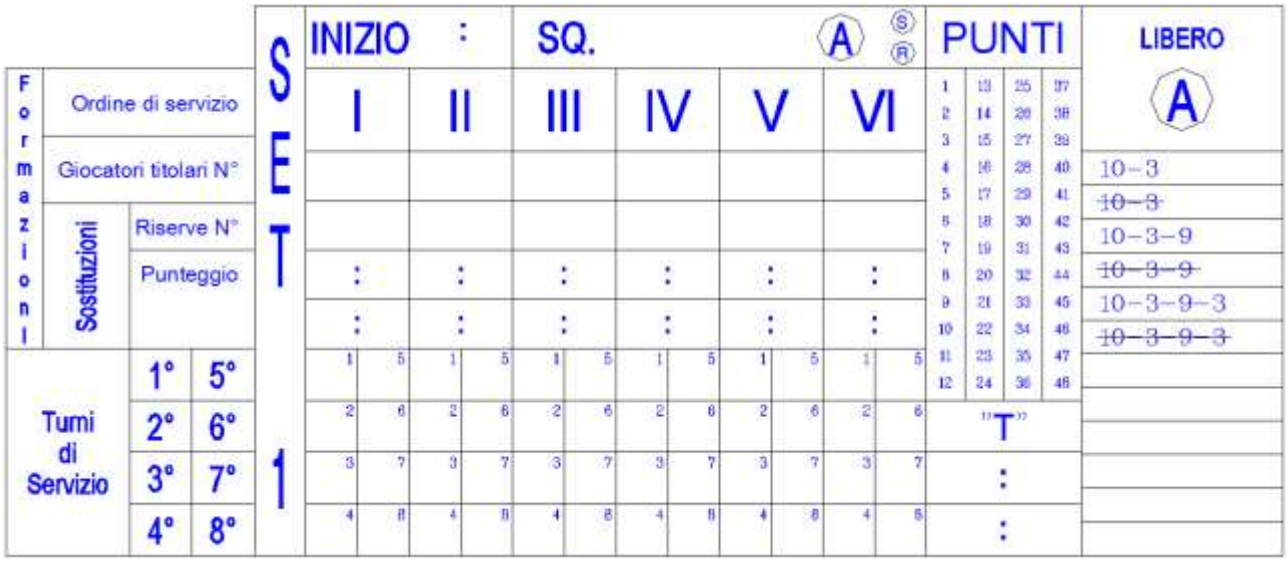
libero n. 3, a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 9, a sua volta rimpiazzato nuovamente dal libero n. 3);

6. supponendo di essere nel caso 5, al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero).

Riassumiamo la procedura nel modo seguente:

- ad ogni ingresso in campo di uno dei "libero":
- se avviene al posto di un atleta, il rimpiazzo viene registrato in una nuova casellina;
- se avviene al posto dell'altro libero, il rimpiazzo viene aggiunto accanto al precedente.
- al rientro in campo del giocatore titolare:
- il rimpiazzo viene registrato barrando insieme tutti gli scambi registrati dalla sua uscita.

Esempi di registrazione:



Non sono previste modifiche del referto di gara perché i rimpiazzi dei "libero" possono essere contenuti nelle caselle già predisposte sul referto per ciascun set, al quale, in ogni caso, si può aggiungere il "Modulo aggiuntivo del libero".

C A S I S T I C A

1. se un libero viene espulso o squalificato, la squadra giocherà con un solo libero (se ne ha due a referto) o senza libero (se ne ha a referto uno), rispettivamente per il resto del set o della gara;

2. se uno dei libero viene espulso e successivamente nello stesso set l'altro si infortuna e non può proseguire il gioco, la squadra terminerà il set senza libero; al set successivo la squadra potrà utilizzare il libero espulso e terminerà la gara con un solo libero;

3. se uno dei libero viene squalificato e successivamente nello stesso o altro set l'altro si infortuna e non può proseguire il gioco, la squadra può chiedere la sua ridesignazione con uno/a degli/delle atleti/e in quel momento in panchina e la squadra continuerà la gara solo con tale libero ridesignato;

il segnapunti dovrà riportare a referto, nello spazio osservazioni, la ridesignazione del libero infortunato;

4. se uno dei libero si infortuna, la squadra continua la gara con un solo libero; se anche questi successivamente si infortuna, in modo che non può continuare a giocare, si prospettano due casi:

a) il primo libero ristabilitosi, deve rimpiazzare l'altro e la squadra prosegue la gara con un solo libero;

b) il primo libero non è in condizioni di riprendere il gioco e quindi di rimpiazzare l'altro per proseguire la gara; l'allenatore può richiedere di nominare un nuovo libero utilizzando uno/a degli/delle atleti/e in panchina al momento della richiesta; ciò comporta, ovviamente, che sia il libero rimpiazzato che il primo libero, che nell'occasione non è risultato abile per il rimpiazzo, devono lasciare il campo e l'area di controllo;

5. nel caso di infortunio di uno/a dei due libero, la squadra continua con un solo libero, fintanto che l'altro non si ristabilisca o per tutta la gara se l'infortunato non è più in condizioni di giocare; se successivamente il libero attivo viene espulso o squalificato, non si può accordare la sua ridesignazione, per cui la squadra continuerà la gara senza libero o con il libero infortunato che si sia ristabilito;

6. nel caso in cui una società presenta la lista degli atleti, dove sono riportati due liberi di cui uno è presente e per il secondo viene annunciato l'arrivo in ritardo, nel momento in cui dopo l'inizio dell'incontro il libero s'infortuna e l'altro libero non è ancora arrivato, si possono presentare i seguenti casi:

a) se l'allenatore non chiede la ridesignazione, il gioco prosegue senza libero: il libero infortunato può rientrare in gioco se l'infortunio si risolve; se nel frattempo arriva l'altro libero, può prendere parte regolarmente al gioco (subito dopo il suo riconoscimento da parte degli arbitri) indipendentemente dal fatto che l'altro libero sia in condizioni di giocare o no;

b) se l'allenatore chiede la ridesignazione (escludendo gli/le atleti/e) preclude all'altro libero (in arrivo) di prendere parte alla gara, perché è stata applicata la regola prevista per la presenza di un unico libero; la gara dovrà continuare con il libero infortunato e rimpiazzato che deve abbandonare il campo e l'area di controllo, mentre il nuovo libero rinominato ricopre tale funzione fino alla fine della gara; l'altro libero, qualora si presenti, non potrà prendere parte alla gara;

il segnapunti dovrà riportare a referto, nello spazio osservazioni, la ridesignazione del libero infortunato e che l'altro libero (non presente in campo) non potrà prendere parte alla gara.

CAPITOLO SETTIMO
COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO
20.1 CONDOTTA SPORTIVA

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

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

In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco.
20.1.3 I partecipanti debbono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR PLAY, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.
20.2.2 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (5.2.3 4).

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

Regola 21 – Condotta scorretta e sue sanzioni

21.1 Lieve condotta scorretta

Una lieve condotta scorretta non è soggetta a sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta sanzionabile. Questo avviene in due fasi:
- **fase 1:** assegnando un avvertimento verbale **tramite il capitano in gioco**;
- **fase 2:** esibendo un **cartellino giallo** all'indirizzo del componente la squadra interessato. Questo **avvertimento ufficiale** non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la sua squadra) **ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara.** E' registrato a referto, ma non ha conseguenze immediate.

Relativamente a questo aspetto della lieve condotta scorretta, una volta che viene assegnato il cartellino GIALLO a qualsiasi componente della squadra, deve intendersi che LA SQUADRA ha raggiunto il livello di sanzionabilità e al manifestarsi di successive "Fase 2" della stessa squadra, non avrà più altri cartellini gialli, ma sarà "penalizzata" la persona (atleti/e o staff in panchina) con il cartellino ROSSO: punto e servizio alla squadra avversaria. Se la persona aveva già ricevuto una penalizzazione, si dovrà rispettare la SCALA DELLE SANZIONI e quindi si assegnerà una "espulsione" mostrando i cartellini rosso e giallo tenuti dalla stessa mano, e se, invece, la stessa persona era incorsa nella espulsione, il provvedimento dovrà essere la "squalifica" mostrando i cartellini rosso e giallo tenuti uno per ogni mano.

21.1 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.

Provvedimenti disciplinari. Nel caso un componente la squadra sia stato sanzionato con una penalizzazione (cartellino rosso) e lo stesso si rende responsabile di una lieve condotta scorretta, tale da richiedere l'avvertimento con cartellino giallo, questo deve essere mostrato e registrato a referto per la persona, ma vale per tutta la squadra e per tutta la gara. Tale cartellino (unico nella gara) non causa conseguenze.

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti.

21.2.1 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.
21.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori, od ogni atto che esprima disprezzo.
21.2.3 Aggressione: attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: **penalizzazione**, **espulsione** o **squalifica**.

21.3.1 PENALIZZAZIONE

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

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo 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 essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e 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) (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 - Fase 1: verbale, senza cartellini
Fase 2: cartellino GIALLO (21.1) Fig. 5
PENALIZZAZIONE: cartellino rosso (21.3.1) Fig. 6
ESPULSIONE: cartellini giallo + rosso (insieme) (21.3.2) Fig. 7
SQUALIFICA: cartellini giallo + rosso (separatamente) (21.3.3) Fig. 8

Rispetto alle precedenti RdG, è stato modificato il significato dei cartellini utilizzati dal 1° arbitro per sanzionare le condotte scorrette, ritornando indietro negli anni.
In particolare il GIALLO rappresenta un AVVERTIMENTO per lieve condotta scorretta giunta al livello di sanzionabilità della squadra (Fase 2), che vale per tutta la gara per quella squadra: non ci sono 2 GIALLO per la stessa squadra relativamente alla lieve condotta scorretta.

Ci potrà essere un ulteriore GIALLO quale AVVERTIMENTO per il "primo ritardo di gioco" assegnato alla squadra nella gara; l'eventuale secondo e successivi ritardi della stessa squadra durante la gara, sono sanzionati con il ROSSO, quali penalizzazioni a cui corrispondono l'assegnazione di un punto ed il diritto al seguente servizio alla squadra avversaria.

CASISTICA

1. AVVERTIMENTO VERBALE

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

2. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE COMPONENTI DELLE SQUADRE AVVERSARIE SIANO SANZIONATI, NELLO STESSO TEMPO DI UN'INTERRUZIONE DI GIOCO O CONTEMPORANEAMENTE, CON LA PENALIZZAZIONE?

Nel caso in cui il 1° arbitro assegni contemporaneamente, o nello stesso tempo di un'interruzione di gioco, una penalizzazione a due componenti delle squadre avversarie, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione. In questo caso:

1. la squadra al servizio perde l'azione con punto alla squadra in ricezione;

2. la squadra in ricezione ruota di una posizione; quindi perde a sua volta l'azione con punto alla squadra originariamente al servizio;

3. la squadra originariamente al servizio ruota di una posizione e deve servire con il giocatore di posizione 2 ruotato. I punti assegnati sono 1-1;

4. il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.

Analoga procedura sarà adottata qualora durante un'azione di gioco due componenti delle squadre avversarie commettano condotte da sanzionarsi con la penalizzazione.

Se la doppia penalizzazione avviene sul punteggio 23-24 non porta alla fine del set per 23-25, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione sul punteggio di 24-25.

3. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIÙ COMPONENTI DELLA STESSA SQUADRA SIANO SANZIONATI, IN TEMPI DIVERSI DELLA STESSA INTERRUZIONE DI GIOCO, CON LA PENALIZZAZIONE?

La squadra subirà, dal punto di vista del punteggio, le conseguenze di ogni singola penalizzazione; per "tempi diversi della stessa interruzione di gioco" si intende ciò che accade successivamente al termine dello sviluppo di una situazione "dinamica", dopo un'azione di gioco. (Per esemplificare al meglio, la richiesta di una sostituzione (ma non della formazione in campo), l'inizio di un tempo di riposo o di un tempo di riposo tecnico, l'inizio del cambio dei campi tra i set, l'inizio di un'azione non completata, un'interruzione prolungata (black-out, incidenti in campo, ecc.) sono elementi che identificano "tempi diversi della stessa interruzione di gioco".)

La comminazione di un provvedimento disciplinare determina " tempi diversi della stessa interruzione di gioco", pertanto qualora il 1° arbitro, dopo aver invitato un componente della squadra, o il capitano in gioco, ad avvicinarsi al seggiolone per comminare una penalizzazione, decida di sanzionare un altro componente della stessa squadra con un'

analoga sanzione, quest'ultimo sarà considerato sanzionato in un " tempo diverso della stessa interruzione"
L' arbitro (anche qualora non abbia ancora né chiamato alcun atleta, né tanto meno esibito alcun cartellino) deve stabilire se le condotte che hanno determinato le penalizzazioni siano state poste in essere contemporaneamente, nell'ambito del concetto logico di contemporaneità. La differenza non è data, dunque, dalla velocità dell'arbitro nel chiamare a sé gli atleti o nell'esibire i cartellini, bensì dall'effettiva modalità con cui si sono susseguite le condotte scorrette.

4. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIÙ COMPONENTI DELLA STESSA SQUADRA SIANO SANZIONATI CONTEMPORANEAMENTE, O NELLO STESSO TEMPO DI UN' INTERRUZIONE DI GIOCO, CON LA PENALIZZAZIONE?

Premesso che per "contemporaneamente" si deve intendere, nell'ambito del concetto logico di contemporaneità, tutto ciò che accade connesso all'evoluzione della situazione dinamica stessa, la squadra subirà, dal punto di vista del punteggio, le conseguenze di una sola penalizzazione, fermo restando la registrazione delle penalizzazioni e l'applicazione della scala delle sanzioni per ogni singolo componente. Analogamente, qualora durante un'azione di gioco due o più componenti della stessa squadra commettano condotte da sanzionarsi con la penalizzazione, al termine dell'azione di gioco il punto da assegnare alla squadra avversaria sarà solamente uno.

5. SE A DUE GIOCATORI AVVERSARI VIENE COMMINATA CONTEMPORANEAMENTE LA SANZIONE DELLA ESPULSIONE O DELLA SQUALIFICA, QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO?

Se entrambi possono essere regolarmente sostituiti, si deve procedere con le normali sostituzioni. Se soltanto uno dei due può essere regolarmente sostituito, la squadra che non ha questa possibilità viene dichiarata incompleta e perde il set. 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.

6. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMETTA, DURANTE UN'AZIONE, UNA CONDOTTA TALE DA ESSERE SANZIONATA CON UNA PENALIZZAZIONE E, AL

TERMINE DELLA STESSA, UNA CONDOTTA TALE DA E SSERE SANZIONATA CON L'ESPULSIONE O LA SQUALIFICA?

Al termine dell'azione di gioco, il 1° arbitro provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima la penalizzazione e quindi l'ulteriore provvedimento disciplinare.

7. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE 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.

8. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI DUE O PIÙ COMPONENTI DELLE SQUADRE AVVERSARIE SIANO SANZIONATI, IN TEMPI DIVERSI DELLA STESSA INTERRUZIONE DI GIOCO, CON LA PENALIZZAZIONE?

Poiché le due o più sanzioni vengono comminate in "tempi diversi della stessa interruzione di gioco" non possono essere considerate contemporanee e per ognuna si deve seguire l'iter previsto per la singola penalizzazione, senza ricorrere alla speciale procedura delle "penalizzazioni contemporanee". Nel caso in cui la prima penalizzazione assegni l'ultimo punto del set, l'altra penalizzazione costituirà il primo punto del set successivo.

9. DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMETTE UNA CONDOTTA DA SANZIONARSI CON UNA PENALIZZAZIONE. IL GIOCO CONTINUA E, AL TERMINE DELLA STESSA AZIONE, UN ALTRO COMPONENTE DELLA STESSA SQUADRA DEVE ESSERE SANZIONATO CON UN'ULTERIORE PENALIZZAZIONE. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO?

Al termine dell'azione di gioco, il 1° arbitro provvederà, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima una penalizzazione e successivamente l'ulteriore penalizzazione. La prosecuzione dell'azione di gioco determina che le condotte commesse non siano considerabili contemporanee e pertanto i punti da assegnare alla squadra avversaria saranno due.

10. SE UN GIOCATORE-ALLENATORE VIENE ESPULSO PER UN FALLO COMMESSO 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.

11.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.

12. 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?

Possono esistere due Casi:

A) In caso di **LCS o condotta maleducata durante l'azione di gioco** (in modo indipendente da quale sarà il provvedimento disciplinare adottato) il 1° arbitro non deve interrompere l'azione di gioco; il provvedimento disciplinare sarà comminato al termine dell'azione stessa.

Nel caso di penalizzazione le sue conseguenze sul punteggio sono in aggiunta, e temporalmente successive, al risultato dell'azione di gioco; nel caso in cui questa determini la fine del set, la variazione del punteggio in seguito alla penalizzazione si avrà nel set successivo.

B) Nel caso di **condotta offensiva o aggressione** (o tentata aggressione) **durante l'azione di gioco,** il 1° arbitro interromperà l'azione di gioco stessa, che dovrà essere ripetuta, e comminerà l'appropriato provvedimento disciplinare. Nel caso in cui tali condotte scorrette siano percepite dal solo 2° arbitro, questi attenderà il termine dell'azione(il cui esito rimane in questo caso valido) e quindi informerà il collega per l'adozione del provvedimento disciplinare previsto.

13. 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.

14. UNA GARA VIENE INTERROTTA PER IMPRATICABILITÀ DEL CAMPO DI GIOCO E VIENE RIPRESA IN ALTRO IMPIANTO; SE NEL SET ANNULLATO ERA STATA ASSEGNATA UNA PENALIZZAZIONE, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

Il set in corso al momento dell'interruzione deve essere ridisputato dall'inizio, annullando tutti i punti conquistati dalle due squadre, compreso quello derivante dalla penalizzazione. La sanzione rimane comunque valida ai fini dell'applicazione della scala delle sanzioni.

15. NEI PRELIMINARI DI GARA, PRIMA DEL SORTEGGIO, IL CAPITANO DELLA SQUADRA VIENE SQUALIFICATO O ESPULSO. CHI RAPPRESENTERÀ LA SQUADRA AL SORTEGGIO?

In entrambi i casi il capitano della squadra non potrà espletare le sue funzioni ad iniziare dal sorteggio. Per tale ragione il dirigente accompagnatore della squadra, o l'allenatore, dovranno nominare un nuovo capitano della squadra, che parteciperà al sorteggio e resterà

in carica per il primo set nel caso dell'espulsione e per tutta la gara nel caso della squalifica. Tale nomina va trascritta sul referto, nello spazio "OSSERVAZIONI". In caso di espulsione, il capitano della squadra sanzionato rientra nella sua funzione al secondo set.

16. SUL PUNTEGGIO DI 24-23 PER LA SQUADRA "B", UN ATLETA DELLA SQUADRA "A" MERITA UNA PENALIZZAZIONE PER CONDOTTA MALEDUCATA E CONSEGUENTEMENTE UN GIOCATORE DELLA SQUADRA "B" RISPONDE IN MANIERA OFFENSIVA E QUINDI VIENE SANZIONATO CON L'ESPULSIONE. LA PENALIZZAZIONE COMMINATA ALLA SQUADRA "A", CON L'ASSEGNAZIONE DEL SERVIZIO E DEL RELATIVO PUNTO ALLA SQUADRA "B", DETERMINA IL PUNTEGGIO DI 25-23 E LA CONSEGUENTE FINE DEL SET. GLI EFFETTI DELL'ESPULSIONE DEL GIOCATORE DELLA SQUADRA "B" DEVONO INTERESSARE IL SET IN CORSO O QUELLO SUCCESSIVO?

Nel caso dell'espulsione, la Regola 21.3.2.1 prevede che "un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non [possa] giocare per la restante parte del set", mentre la Regola 21.5 stabilisce che "qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente". A fronte di quanto regolamentato, non ravvisandosi "la restante parte del set", poiché dopo le due sanzioni non si svolge alcuna azione di gioco stante il punteggio di **25-23,** l'espulsione viene applicata nel set seguente e, se quello era l'ultimo set della gara, la sanzione viene semplicemente riportata a referto e nel rapporto di gara.

17. SUL PUNTEGGIO DI 9-9, SERVIZIO ALLA SQUADRA "A", SI SVOLGE UN'AZIONE DI GIOCO PER LA QUALE IL 1° ARBITRO ASSEGNA IL PUNTO ALLA SQUADRA "B" (10-9 PER "B"). LA SQUADRA "A" PROTESTA VIVACEMENTE ED IL 1° ARBITRO ASSEGNA UNA PENALIZZAZIONE AD UN ATLETA DI "A" (11-9 PER "B"). A QUESTO PUNTO, IL 1° ARBITRO MODIFICA LA SUA DECISIONE ASSEGNANDO IL PUNTO ALLA SQUADRA "A". COME SI DEVONO COMPORTARE GLI ARBITRI?

Sulla situazione venutasi a creare a causa della decisione del 1° arbitro che ha invertito la valutazione del fallo di gioco, si devono fare delle considerazioni ed agire di conseguenza.

1. Il fallo di gioco è il primo che si verifica, anche se l'averlo invertito potrebbe far pensare che possa essere da considerare come ultimo.
2. La penalizzazione viene sanzionata dopo che il fallo è avvenuto, quindi si deve considerare come avvenuta dopo questo.
3. Alla fine, punto per fallo di gioco ad "A" (10-9 per "A"), quindi penalizzazione di "A" con punto a "B" (10-10) che deve ruotare e servire.

Gli arbitri ed il segnapunti dovranno far rispettare questa procedura e correggere il referto di gara, se necessario riportando nello spazio "OSSERVAZIONI" l'accaduto.

18. UN ATLETA SQUALIFICATO DURANTE LA GARA PUÒ PRENDERE PARTE ALL'EVENTUALE SET DI SPAREGGIO?

No.

19. NEL CASO IN CUI AD UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA SIA COMMINATA UNA SANZIONE NELL'INTERVALLO PRIMA DELL'INIZIO DEL SET DI SPAREGGIO, COME SI COMPORTERANNO GLI ARBITRI?

Se dopo il termine della gara e prima del set di spareggio si verifica un comportamento da sanzionare, la sanzione deve essere applicata nel set di spareggio. Ad esempio se nell'intervallo tra il termine della gara e l'inizio del set di spareggio il comportamento di un atleta prevede l'assegnazione di una penalizzazione, il cartellino rosso deve essere mostrato all'inizio del set di spareggio (con le conseguenze previste), come avviene in qualsiasi inizio di set.

20. NEL SISTEMA DI PASSAGGIO DEL TURNO CON IL SET DI SPAREGGIO UN COMPONENTE LA SQUADRA CHE NELLA SECONDA GARA DOVEVA SCONTARE UN TURNO DI SQUALIFICA, PUÒ ESSERE IMPIEGATO NEL SUCCESSIVO SET DI SPAREGGIO?

No. Il set di spareggio è considerato come facente parte della seconda gara.

14. QUALI SONO LE CONSEGUENZE PRATICHE SUL GIOCO NEL CASO IN CUI UN COMPONENTE DI UNA SQUADRA COMMETTA, DURANTE UN 'AZIONE, UNA CONDOTTA TALE DA ESSERE SANZIONATA CON UNA PENALIZZAZIONE E, DURANTE LA PROSECUZIONE DELL'AZIONE, UN COMPONENTE DELLA SQUADRA AVVERSARIA UNA CONDOTTA OFFENSIVA O UN' AGRESSIONE?

Il 1° arbitro interromperà l'azione di gioco a causa della condotta offensiva (o dell' aggressione), provvederà , con procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, a comminare prima la penalizzazione (con la relativa modifica del punteggio) e quindi l'ulteriore provvedimento disciplinare. Ovviamente, nel caso in cui le penalizzazione determini la fine del set, il provvedimento di espulsione sarà scontato nel set successivo. Le condotte scorrette, avvenute durante un 'azione di gioco, che determinano un provvedimento diverso dalla penalizzazione, sono da sanzionarsi secondo l'ordine temporale degli eventi(in successione se avvenute contemporaneamente e, in quest'ultimo caso, anche i loro effetti saranno contestuali).

15. 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'aggredire, il colpire o il tentare di colpire gli arbitri, i compagni, gli avversari e comunque tutte le persone ammesse nell'area di controllo o sugli spalti.

Tentata aggressione: l'aggressione sarà considerata tale, e ugualmente punita, anche quando l'evento non sarà compiuto ma solamente tentato. In questo caso l'arbitro dovrà porre estrema attenzione in modo da non confondere il tentativo d'aggressione con il desistere di propria spontanea volontà, atto molto meno grave. Infatti, per tentativo d'aggressione si intende la fattispecie in cui il soggetto non riesce a portare a termine il suo proposito per fattori indipendenti dalla sua volontà (a esempio altre persone che si frappongono fra lui e il suo obiettivo, o che lo trattengono), mentre il desistere di propria spontanea volontà viene valutato meno gravemente in quanto, in tal caso, il soggetto si ferma, dopo aver iniziato l'azione, ripensandoci senza alcun intervento estraneo. Nel caso

in cui un componente la squadra desista da un tentativo di aggressione l'arbitro sanzionerà una penalizzazione per condotta maleducata.
Comportamento minaccioso: il comportamento che esprime minacce 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.

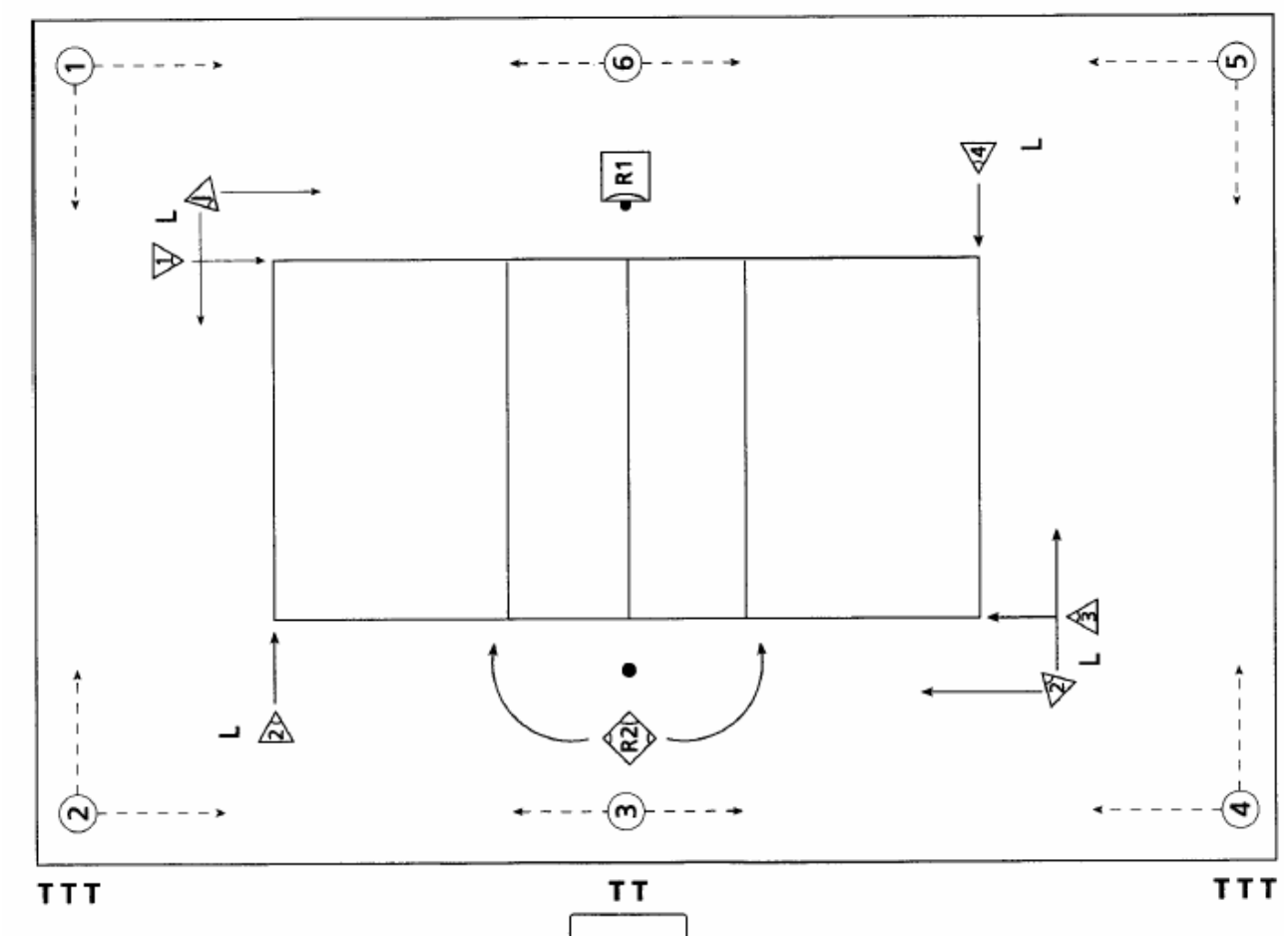


Figura 10

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 (11.2):

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 SI POSIZIONERA' DALLA PARTE DELLA SQUADRA CHE HA PERSA L'AZIONE SENZA RIPETERE.

22.2.3.2 Se il fallo è fischiato dal **secondo arbitro**, egli indicherà:

a) la natura del fallo;

b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);

c) la squadra al servizio, 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 o di muro da parte di un difensore o del LIBERO, entrambi gli arbitri si comportano come previsto da 22.2.3.1 e 22.2.3.2.

22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, IL 1° ARBITRO indica:

- a) la natura del fallo
- b) i giocatori in fallo (se necessario)

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal 1° arbitro

Regola 23: PRIMO ARBITRO

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;

2.3.2.2 a sanzionare **le condotte scorrette ed i ritardi di gioco**;

24.3.2.3 a decidere su:

a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;
b) i falli di tocco di palla;
c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato dell'attaccante;
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. QUALE È LA PROCEDURA DA SEGUIRE IN CASO DI ASSENZA DEL 1° O DEL 2° ARBITRO O DI ENTRAMBI?

Se al momento in cui le squadre presentano gli elenchi non fosse ancora arrivato sul campo uno degli arbitri designati, le operazioni di controllo dei documenti e di riconoscimento dei partecipanti alla gara verranno effettuate dagli altri arbitri designati già presenti sul campo con le modalità previste.

Nel medesimo modo si procederà, se necessario, per decidere sulla regolarità delle attrezzature e sulla praticabilità del campo di gioco.

In assenza del 1° arbitro designato all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali debbono attenderlo per 15 minuti dopo tale orario (il tempo di attesa per la pallavolo in questo caso è di 15 minuti **salvo diversa decisione del Comitato organizzatore).**

Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente, senza autorizzazione alcuna da parte delle squadre, il 2° arbitro può subentrare nelle funzioni del 1°. Laddove lo ritiene opportuno lo stesso potrà invitare un altro arbitro Csi presente sul campo a svolgere il compito di secondo arbitro.

Qualora nel momento in cui le squadre presentano gli elenchi non fosse ancora arrivato sul campo di gara l'arbitro designato o gli arbitri designati, i dirigenti delle due società devono attivarsi con tutti i mezzi a loro disposizione per reperire almeno un arbitro Csi che possa garantire lo svolgimento della gara. Mentre viene svolta questa ricerca, i due dirigenti, uno per ciascuna delle due squadre, provvedono al controllo degli elenchi e dei documenti ed effettuano insieme il riconoscimento degli atleti. Parimenti se fosse necessario, decidono su quanto è di competenza degli arbitri in merito alla regolarità delle attrezzature e alla praticabilità del campo. Se nessun arbitro è presente sul terreno di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre debbono attendere l'eventuale arrivo per un tempo di 15 minuti (il tempo di attesa per la pallavolo in questo caso è di 15 minuti salvo diversa decisione del Comitato organizzatore), scaduto il quale ci si regolerà come segue:

1) le due squadre si accordano per affidare la direzione dell'incontro ad una persona di loro fiducia possibilmente tesserata CSI; tale accordo è obbligatorio per

le categorie stabilite nei regolamenti delle singole discipline sportive dai rispettivi comitati CSI;

2) per le categorie in cui non ricorre l'obbligo dell'accordo di cui al punto precedente, la gara verrà rinviata e la società prima nominata, deve provvedere a fare pervenire al Comitato organizzatore gli elenchi e il verbale sottoscritto dai due dirigenti accompagnatori di cui al comma seguente.

Qualora una squadra non adempia a quanto previsto o si rifiuti di giocare, la stessa sarà considerata rinunziataria e nei suoi confronti saranno applicate le sanzioni previste.

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

2. QUANDO DEVONO PRESENTARSI IN CAMPO GLI ARBITRI?

Gli arbitri devono essere operativi sul campo di gara, indossando la divisa arbitrale ufficiale Csi, almeno 30 minuti prima dell'orario ufficiale d'inizio gara.

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

il 2° arbitro sostituisce il 1° nelle sue funzioni.

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

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

5. COME SI DEVE COMPORTARE IL 1° ARBITRO, IN CASO DI INCIDENTI IN CAMPO?

Nel caso in cui durante la gara si verifichino degli incidenti con il coinvolgimento degli spettatori, tali da non permettere il regolare svolgimento della gara, il 1° arbitro sospende la stessa chiedendo al capitano della squadra ospitante di ripristinare l'ordine entro un limite di tempo da lui stabilito. Se allo scadere di tale tempo la causa di interruzione permane o se una squadra si rifiuta di giocare, il 1° arbitro interromperà definitivamente la gara abbandonando il terreno di gioco insieme agli altri ufficiali di gara. Nel caso lo ritenga opportuno per la sua e la altrui incolumità, in considerazione della situazione ambientale, può continuare la gara pur ritenendola formalmente conclusa al momento del verificarsi degli incidenti, senza preavvisare alcuno.

Regola 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

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

24.2 AUTORITÀ

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

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

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

24.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.

24.2.4 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 di **3'** (17.1.2).

24.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente la zona di attacco.

Durante la gara controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.

24.2.10 Controlla i componenti delle squadre 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 e14.6.6) 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?
(fatte salve diverse indicazioni delle C.T. a livello Territoriale)

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

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

No, 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;
26.2.2.6 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?

Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° arbitro lo sostituisce con un altro tesserato reperito eventualmente sul posto, compreso eventualmente un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione. Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di segnapunti viene affidata al 2° arbitro che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione.

Qualora non sia presente il 2° arbitro e ambedue le Società non mettano a disposizione dei tesserati per svolgere tale ruolo di ufficiale di campo né sia possibile reperire persone estranee sul campo, anche non tesserate, a cui affidare l'incarico, sarà un giocatore e/o un dirigente della squadra ospitante a svolgere tali funzioni per tutta la gara; ovviamente costoro non parteciperanno al gioco o non svolgeranno le funzioni proprie del loro ruolo. E' possibile che anche un componente della squadra ospite, o seconda nominata, ricopra il ruolo del segnapunti nel caso questi si offra spontaneamente.

Il 1° arbitro si comporterà analogamente e assumerà i medesimi provvedimenti qualora nel corso della gara il tesserato messo a disposizione dalla Società ospitante, o prima nominata, risultasse incapace di svolgere nella maniera dovuta il compito di segnapunti.

Trascorsi **massimo 15 minuti** dall'orario ufficiale d'inizio gara (se il problema sussiste prima dell'inizio della partita) o dal momento in cui il problema si presenta (a gara iniziata), se non è stato possibile reperire persona idonea allo svolgimento del ruolo di segnapunti, l'arbitro dichiarerà conclusa la gara, riportando il fatto nello spazio "osservazioni" e chiudendo il referto al punteggio con quale la gara si è interrotta.

L'arbitro nel rapporto di gara, per l'organo giudicante, deve indicare, se è possibile, le responsabilità di chi doveva mettere a disposizione un segnapunti idoneo e regolamentare.

In ambito di Comitato, il regolamento della manifestazione può permettere all'arbitro di dirigere la gara e contemporaneamente assolvere la funzione di segnapunti.

6. IL SEGNAPUNTI DEVE SEGNALARE QUANDO AD UNA DELLE DUE SQUADRE RIMANE UN PUNTO PER VINCERE IL SET O LA GARA?

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

7. IL SEGNAPUNTI DEVE ESSERE TESSERATO CSI?

Si, e deve provare la propria identità con le modalità previste (unica eccezione quanto previsto al precedente punto 5).
Per lo svolgimento dei compiti di segnapunti i Comitati territoriali CSI potranno prevedere l'iscrizione ad appositi Albi. In tal caso gli interessati dovranno esibire la relativa tessera che ne accerti la qualifica.

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

No, in ambito CSI non è prevista.

9. AL TAVOLO DEL SEGNAPUNTI QUALE ALTRE PERSONE/FIGURE SONO PERMESSE?

Nessuna, Solo il segnapunti.
Come unica eccezione, oltre al segnapunti, l'arbitro potrà permettere ad un solo tesserato delle società (di cui, quindi, si è accertata l'identità e il tesseramento con le stesse modalità previste per gli atleti e che non sia in alcun modo un partecipante alla gara) di gestire il tabellone segnapunti (manuale o elettronico) senza diritto alcuno di parola, di tifo, di intervento, e senza disturbare il gioco in alcun modo. Qualora ci fossero delle irregolarità in tal senso, l'arbitro potrà in qualsiasi momento fare allontanare tale persona dall'area di gioco, segnalando il fatto sul rapporto di gara per gli eventuali provvedimenti dell'Organo Giudicante.

Regola 26: 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.

28.3 POSIZIONE DEL SECONDO ARBITRO CON FALLO DELLA SQUADRA IN ATTACCO

1. **PALLA IN RETE SU SERVIZIO.** Nel momento in cui la palla impatta la rete, il 2° arbitro deve portarsi nella parte opposta del terreno di gioco per posizionarsi per la prossima azione.
2. **INVASIONE.** Lo stesso discorso vale per la invasione a rete o della linea centrale: se queste avvengono dalla parte della squadra ove si trova il 2°, egli deve mostrare la segnaletica restando nel lato stesso anche per la successiva azione di gioco; se avvengono dall'altro lato, egli si deve prima spostare in tale lato.

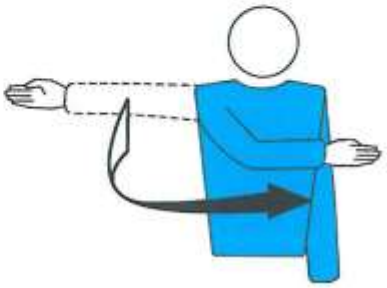
SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI

Figura 11

Legenda: (P) e (S) indicano che il gesto è eseguito secondo le responsabilità proprie dell'arbitro;
(P) e (S) indicano che il gesto è eseguito solo in situazioni particolari.

11.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.



(P)

R. 12.3

11.2 SQUADRA AL SERVIZIO

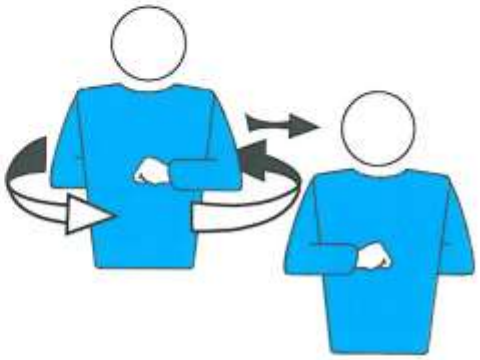
Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.

(P) (S)

R. 22.2.3.1a, 22.2.3.2c, 22.2.3.4

11.3 CAMBIO DEI CAMPI

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

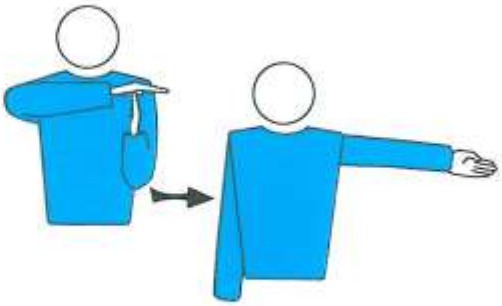


P

R. 18.2

11.4 TEMPO DI RIPOSO

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



P S

R. 15.4.1

11.5 SOSTITUZIONE

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

P S

R. 7.3.4, 7.3.5.3, 15.5.2, 15.8, 15.10.3c

11.6a AVVERTIMENTO

Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.

P

R. 21.1, 21.6, 23.3.2.1

11.6b PENALIZZAZIONE

Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.

P

R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

11.7 ESPULSIONE

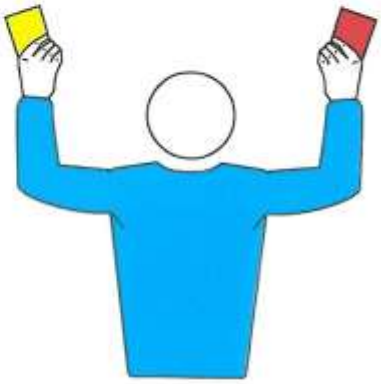
Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione.

P

R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

11.8 SQUALIFICA

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



P

R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

Incrociare gli avambracci sul petto, con le mani aperte.

P S

R. 6.2, 6.3.1

11.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

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

P

R. 12.4.1

11.11 RITARDO AL SERVIZIO

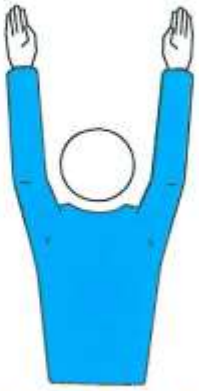
Mostrare otto dita divaricate.

P

R. 12.4.4

11.12 FALLO DI MURO O VELO

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



P S

R. 12.5.1, 12.6.2.3, 14.5, 14.6, 19.3.1.3, 22.2.3.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

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

P S

R. 7.5.1, 7.7.1, 23.3.2.3a, 24.3.2.2; C. 7.7

11.14 PALLA DENTRO

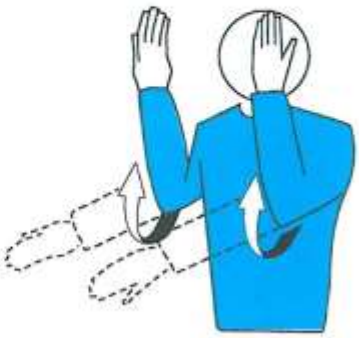
Stendere il braccio e le dita verso il suolo.

P (S)

R. 8.3, 24.3.2.6

11.15 PALLA FUORI

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



P S

R. 8.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 14.6.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

11.16 TRATTENUTA

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

P

R. 9.3.3, 23.3.2.3b

11.17 DOPPIO TOCCO

Alzare due dita divaricate.

P

R. 9.3.4, 23.3.2.3b

11.18 QUATTRO TOCCHI

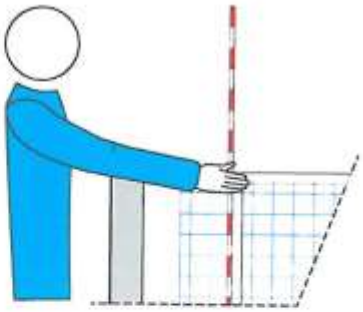
Alzare quattro dita divaricate.

P

R. 9.3.1, 23.3.2.3b

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

Indicare il lato interessato della rete con la mano corrispondente.

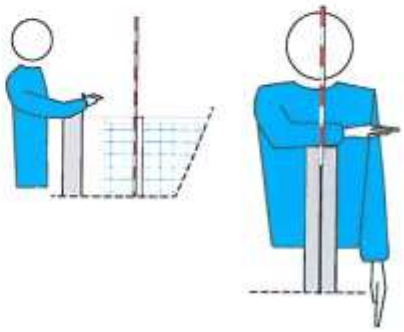


P S

R. 11.4.4, 12.6.2.1, 23.3.2.3c, 24.3.2.3

11.20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

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



P

R. 11.4.1, 13.3.1, 14.6.1, 23.3.2.3c

11.21 FALLO D'ATTACCO

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

P S

R. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.6, 22.2.3.3, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e, 24.3.2.4

11.22 INVASIONE NEL CAMPO AVVERSO - PALLA CHE ATTRAVERSA LO SPAZIO SOTTO LA RETE - GIOCATORE AL SERVIZIO CHE TOCCA LA LINEA DI FONDO - GIOCATORE FUORI DAL CAMPO AL MOMENTO DEL COLPO DI SERVIZIO

Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata.

P S

R. 7.4, 8.4.5, 10.1.3, 11.2.2, 11.4.2, 11.4.3, 12.4.3, 23.3.2.3f, 24.3.2.1

11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici delle mani.

P S

R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2, 22.2.3.4a

11.24 PALLA TOCCATA

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

P (S)

R. 14.6.4, 24.3.2.6

11.25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

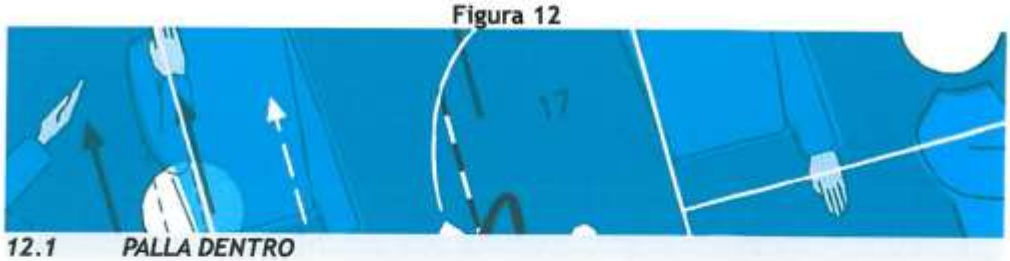
Coprire il polso con il cartellino giallo (avvertimento) o con il cartellino rosso (penalizzazione).

P

R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.1, 23.3.2.2

SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA

Figura 12



12.1 PALLA DENTRO

Indicare terra con la bandierina.

R. 8.3, 27.2.1.1

12.2 PALLA FUORI

Alzare verticalmente la bandierina.

R. 8.4.1, 27.2.1.1

12.3 PALLA TOCCATA

Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.

R. 27.2.1.2

12.4 FALLO NELLO SPAZIO DI PASSAGGIO - PALLA CHE TOCCA UN OGGETTO ESTERNO - FALLO DI PIEDE DURANTE IL SERVIZIO

Agitare la bandierina sopra la testa e indicare con il dito l'antenna o la linea interessata.

R. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.5, 27.2.1.6, 27.2.1.7

12.5 GIUDIZIO IMPOSSIBILE

Alzare ed incrociare le braccia e le mani davanti al petto.

CASISTICA

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

Le situazioni che causano il tocco della palla con il terreno al di fuori del campo di gioco sono varie e con esse diverse sono le segnalazioni che gli arbitri debbono eseguire:

• se la palla viene inviata da una squadra fuori dal campo avversario, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori";

• se la palla viene toccata dal muro e da questi inviata fuori delle linee perimetrali del campo avverso, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori";

• se la palla viene toccata dal muro, cadendo successivamente fuori del proprio campo di gioco, il 1° e il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale di "palla toccata";

• se la palla viene intercettata dalla squadra in ricezione o in difesa e viene inviata fuori del campo della stessa squadra, il 1° ed il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale "palla toccata";

• se la palla, colpita per essere inviata nel campo avversario, tocca la rete e non il muro avverso, cadendo successivamente al di fuori del campo della squadra attaccante, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla "fuori", indicando successivamente il giocatore attaccante che per ultimo ha toccato la palla.

2. SE DOPO IL TOCCO DELLA PALLA DA PARTE DEL MURO, QUESTA, PRIMA DI CADERE AL DI FUORI DEL TERRENO DI GIOCO DALLA PARTE DELLA SQUADRA A MURO, TOCCA UN QUALSIASI OSTACOLO (ES. PALO, SEGGIOLONE, TABELLONE PALLACANESTRO), QUALE SEGNALETICA DOVRÀ ESSERE EFFETTUATA?

Palla "fuori".

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

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

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

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 SEGNALETICA UFFICIALE DELLA PALLA CHE ATTRAVERSA COMPLETAMENTE IL PIANO VERTICALE DELLA RETE SOTTO DI ESSA?

Si deve indicare con il dito la linea centrale del terreno di gioco.

Anche l'invasione sotto rete (contatto del suolo avversario Regola 11.2.2.2) deve essere segnalata nello stesso modo.

6. IN QUALI OCCASIONI L'ARBITRO DEVE SEGNALARE "4 TOCCHI" O "DOPPIO TOCCO" DOPO GLI EVENTUALI 3 TOCCHI DI SQUADRA?

Se il 4° tocco è effettuato dallo stesso giocatore che ha effettuato anche il 3° tocco, la segnaletica corretta da adottare è quella del "doppio tocco".
Se invece il 4° tocco è effettuato da un atleta diverso da quello che ha effettuato il 3° tocco, la segnaletica corretta da adottare è quella di "4 tocchi".

7. RACCOMANDAZIONI E MODALITA' PER L'UTILIZZO CORRETTO DEI GESTI UFFICIALI

L'arbitro deve mantenere l'esatta sequenza della segnalazione (fischio, indicazione della squadra a cui spetta il servizio, indicazione della natura del fallo e indicazione dell'atleta quando necessario) e la stessa velocità di sequenza. I vari momenti della segnalazione (fischio, indicazione della squadra a cui spetta il servizio, indicazione della natura del fallo e indicazione dell'atleta) devono essere distinti, al massimo continui, ma mai contemporanei.
Gli arbitri comunicano con i partecipanti alla gara per mezzo dei gesti ufficiali, rare volte per mezzo della parola. L'unica persona con cui l'arbitro comunica per mezzo della parola è il capitano in gioco

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:
confermare la formazione appena consegnata
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 atterrà al 29.1 e/o 29.2 verrà sanzionata con un fallo di gioco. L'arbitro segnalerà tale fallo utilizzando la segnaletica corrispondente al "fallo di posizione".

CASISTICA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

se è possibile una sostituzione regolamentare che ripristini la formazione

corretta secondo quanto dettato dalla regola 29.2, la squadra dovrà effettuarla, richiedendola autonomamente, per non essere sanzionata per corrispondente fallo di posizione (Reg. 29.4).

se non è possibile una sostituzione regolamentare (per es. nel caso prospettato

la squadra è composta da solo 6 giocatori o da soli 6 giocatori più il libero; oppure alcune sostituzioni sono già state effettate e i giocatori in panchina sono "vincolati") la squadra perderà il set; si dovranno assegnare alla squadra avversaria tanti punti quanti sono sufficienti a vincere il set. I punti conseguiti dalla squadra divenuta non regolamentare verranno mantenuti.

In ogni caso al momento della consegna della formazione (e mai successivamente), l'arbitro, pur non essendo suo compito, può, se si accorge della formazione effettivamente o potenzialmente non corretta, avvertire il capitano o l'allenatore che nel proseguo della gara dovrà effettuare obbligatoriamente una sostituzione per renderla conforme alla regola 29.2.

In questo caso l'arbitro dovrà

accettare in ogni caso la formazione, se l'allenatore/capitano la confermano.

acconsentire la totale variazione della formazione sanzionando la squadra con un "ritardo di gioco".

8. SE NELLA FORMAZIONE CONSEGNATA, AL MOMENTO DEL CONTROLLO AD INIZIO SET DA PARTE DELL'ARBITRO, LE INDICAZIONE DEL SESSO DEGLI ATLETI COME DA REGOLA 29.1.3 È ERRATA MA IL NUMERO DEL GIOCATORE IN CAMPO CORRETTO, QUALE COMPORTAMENTO BISOGNA ADOTTARE?

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

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.

RECLAMI nel CSI

"SPORT IN REGOLA" sezione **Regolamento per la giustizia sportiva** (ART. 73 – 74 – 75 – 76 - 77) - pagine 111 e seguenti - edizione 2015)

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, inscritti, 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 30 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 l'intera squadra con un **gesto** e consultando l'elenco giocatori e i documenti d'identità chiama per cognome ogni componente della squadra, il quale risponderà con il nome e il numero di maglia; man mano che si fa l'appello, l'arbitro deve controllare sia l'identità del partecipante tramite il documento (tessera con foto, patente, carta d'identità etc...), sia la corrispondenza del numero di maglia con il componente della squadra tramite l'elenco giocatori.
Come già detto una volta eseguito il "riconoscimento" con una squadra ci si sposta nel campo avverso e si ripete la procedura.
La procedura del "riconoscimento" deve essere effettuata nel campo di gara e non nello spogliatoio.
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 trai 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 trai 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?

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

Appendice 3 – ALTEZZE RETE DI CATEGORIA

CATEGORIA	ALTEZZA RETE
Under 8 (minivolley)	2,00 m
Under 10 (minivolley)	2,00 m
Under 12 4x4	2,00 m
Under 12 6x6	2,00 m
Under 13	2,15 m
Under 14 femminile	2,15 m
Under 14 maschile	2,15 m
Under 14 Misto	2,15 m
Allieve	2,24 m
Allievi	2,35 m 2,24 m fase locale
Juniores femminile	2,24 m
Juniores maschile	2,43 m 2,35 m fase locale
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