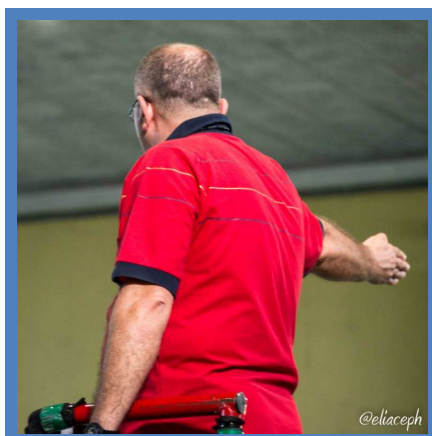


LEGA NAZIONALE PALLAVOLO



REGOLE DI GIOCO

CASISTICA RELATIVA

DISPOSIZIONI PER IL GIOCO DI "PALLAVOLO MISTA"

ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA

PROTOCOLLO DI GARA

EDIZIONE 2015 - 2016

settembre 2015

La presente edizione delle Regole di Gioco annulla e sostituisce le precedenti

Si ritiene utile precisare che la Casistica rappresenta l'interpretazione ufficiale della U.I.S.P. e pertanto deve essere rispettata da tutti gli affiliati alla stessa.

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

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

1.1 DIMENSIONI

Il *terreno di gioco* è un rettangolo di metri 18 per 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 ed 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 di infortunio per i giocatori. E' vietato giocare su superfici rugose o scivolose.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le superfici in legno o in materiale sintetico sono le sole permesse. Ogni superficie deve essere precedentemente omologata dalla FIVB.

1.2.2 Nelle palestre la superficie del terreno di gioco deve essere di colore chiaro.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le linee sono richieste di colore bianco. Il terreno di gioco e la zona libera di altri colori e differenti fra di loro.

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 devono essere di colore chiaro, che sia 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 *linee 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 metri 9 per 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 una *linea d'attacco*, il cui margine posteriore è tracciato a 3 metri dall'asse della linea centrale, delimita la zona d'attacco (Regola 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.

1.3.5 LINEA DI DELIMITAZIONE DELL'ALLENATORE

La *linea di delimitazione dell'allenatore*, delimita l'area operativa dell'allenatore. E' una linea tratteggiata, parallela alla linea laterale dal lato delle panchine, posta a m. 1,75 dalla linea stessa, 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 i tratti lunghi 15 cm. e distanti 20 cm. uno dall'altro. L'allenatore non deve mai superarla verso il campo di gioco, rimanendo dietro la stessa nella sua attività durante la gara.

1.3.5.1 Nei campi dove detta linea non sia presente, l'allenatore non deve mai superare la linea laterale del campo di gioco

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 dal 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 ciascuna 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 RIMPIAZZO DEL LIBERO

La *zona di rimpiazzo del Libero* è la parte della zona libera dal lato delle panchine, delimitata dal prolungamento della linea d'attacco e dalla linea di fondo.

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

Le *aree di riscaldamento*, di dimensioni approssimative di metri 3 per 3, sono collocate agli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera.

1.4.6 AREA DI PENALIZZAZIONE

Un'*area di penalizzazione*, di dimensioni approssimative di metri 1 per 1 ed equipaggiata con due sedie, è localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina, all'esterno del prolungamento della linea di fondo. Essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm di larghezza.

1.5 TEMPERATURA

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la temperatura non può essere superiore a 25°C ed inferiore a 16°C.

1.6 **ILLUMINAZIONE**

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere compresa tra 1000 e 1500 lux, misurata ad 1 metro dalla superficie dell'area di gioco.

REGOLA 2: RETE E PALI

2.1 **ALTEZZA DELLA RETE**

2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 metri per gli uomini e di 2,24 metri per le donne.

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 rispetto a quella ufficiale.

2.1.3 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", la rete viene posta ad un'altezza di 2,30 metri

2.1.4 *Nei campionati giovanili sotto riportati l'altezza della rete risulta essere la seguente*

<i>Under 12 maschile</i>	<i>2,15 metri</i>	<i>Under 12 femminile</i>	<i>2,15 metri</i>
<i>Under 13 maschile</i>	<i>2,20 metri</i>	<i>Under 13 femminile</i>	<i>2,15 metri</i>
<i>Under 14 maschile</i>	<i>2,24 metri</i>	<i>Under 14 femminile</i>	<i>2,15 metri</i>
<i>Under 15 maschile</i>	<i>2,35 metri</i>	<i>Under 15 femminile</i>	<i>2,20 metri</i>
<i>Under 16 maschile</i>	<i>2,35 metri</i>	<i>Under 16 femminile</i>	<i>2,24 metri</i>

2.2 **STRUTTURA**

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le maglie possono essere modificate per facilitare le sponsorizzazioni, secondo quanto previsto dagli accordi commerciali.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale 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 larga cm 5, simile a quella 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.

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

2.5 **PALI**

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,5 – 1 metro oltre le linee laterali. Sono alti 2,55 metri, preferibilmente regolabili. *Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, i pali sono posti ad 1 metro di distanza dalle linee laterali.*

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.

(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 sedie per il segnapunti e l'assistente segnapunti;

c – le panche per le riserve e gli altri componenti delle squadre (11 persone);

d – l'asta di misurazione dell'altezza della rete;

e – il tabellone segnapunti;

f – un portapalloni 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.)

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.

Il materiale sintetico e la combinazione dei colori per i palloni utilizzati nelle competizioni internazionali ufficiali, devono essere stabiliti dalla FIVB.

La sua circonferenza deve essere di 65 – 67 cm ed il suo peso di 260 – 280 grammi. La sua pressione interna deve essere da 0,300 a 0,325 Kg/cmq.

3.1.1 *Per i campionati giovanili U12 e U13 si dovranno utilizzare i palloni tipo “school”*

3.2 **UNIFORMITA' DEI PALLONI**

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

Nelle competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, così come i campionati nazionali o di lega, debbono essere giocati con palloni omologati FIVB, salvo diversa autorizzazione.

3.3 *SISTEMA DEI CINQUE PALLONI*

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.

CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI

REGOLA 4: SQUADRE

4.1 *COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA*

4.1.1 Un squadra si compone di un massimo di dodici giocatori/trici, più:

- tre dirigenti, tra i quali un allenatore e un vice-allenatore;
- un medico e un massaggiatore.

4.1.1.1 Qualora la squadra presenti un elenco con due giocatori/trici con la qualifica di LIBERO, ha la facoltà di inserire in tale elenco ulteriori due giocatori/trici con un massimo di quattordici atleti/e;

4.1.1.2 Qualora la squadra presenti un elenco con un giocatore/trice con la qualifica di LIBERO ha la facoltà di inserire in tale elenco un ulteriore giocatore/trice con un massimo di tredici atleti/e;

4.1.1.3 Per le categorie dove non sia prevista od ammessa la qualifica di LIBERO (Under 12,13,14), la squadra ha la facoltà di presentare un elenco con un massimo di quattordici giocatori/trici.

4.1.1.4 *Nei campionati di categoria giovanili è consentito l'utilizzo in campo di giocatori di sesso diverso, nel numero massimo sotto riportato, a seconda della categoria; per utilizzo si intende l'utilizzo numerico totale del/gli atleta/ in quel set, indipendentemente dal fatto che lo/gli stesso/i sia/siano schierati dall'inizio del set oppure entrino in gioco a seguito di sostituzioni, che in tal caso si sommano.*

<i>Campionato Under 12</i>	<i>massimo 3 atleti</i>
<i>Campionato Under 13</i>	<i>massimo 2 atleti</i>
<i>Campionato Under 14</i>	<i>massimo 1 atleta</i>

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 la consegna della lista dei partecipanti alla gara, debitamente firmata, la composizione della squadra non può più essere modificata.

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 (Regola 1.4.5).

L'allenatore (Regola 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, fuori della zona libera.

- 4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a sedere sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale (Regola 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 (Regola 1.4.5)
 - 4.2.3.2 durante i tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici, 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, di pantaloncini, di calzini e di scarpe sportive.

- 4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini e calzini, devono essere uniformi (ad eccezione del LIBERO) e puliti per tutta la squadra.
- 4.3.2 Le scarpe debbono essere leggere e flessibili, con soles in gomma o in materiale composito, senza tacco.
- 4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 18. Nei campionati regionali e provinciali è permessa la numerazione da 1 a 99.
Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB senior, le maglie dei giocatori possono essere numerate da 1 a 20.
- 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 2cm.
- 4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di cm 8 X 2, posto sotto il numero del petto.
- 4.3.5 E' vietato indossare divise di colore diverso da quello degli altri giocatori, ad eccezione del LIBERO, e/o senza i numeri ufficiali (Regola 19.2).

4.4 *CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO*

Il 1° giudice di gara può autorizzare uno o più giocatori:

- 4.4.1 a giocare senza scarpe,
- 4.4.2 a cambiare le uniformi umide o danneggiate tra un set e l'altro o dopo la sostituzione dell'atleta, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero;
- 4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano per tutta la squadra dello stesso colore e modello (ad eccezione del LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.

4.5 *OGGETTI VIETATI*

- 4.5.1 E' 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 e ufficiali FIVB senior, tali attrezzature devono essere dello stesso colore della corrispondente parte della divisa.

REGOLA 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano della squadra e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. I Libero non possono essere né capitano della squadra, né capitano in gioco.

5.1 CAPITANO

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

5.1.2 DURANTE LA GARA e finché 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 devono 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, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con i giudici di gara:

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sull'applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e anche per sottoporre le richieste o le domande formulate dai suoi compagni di squadra.

Se le spiegazioni non lo soddisfano, il capitano in gioco può esprimere immediatamente il suo disaccordo, da registrare immediatamente sul referto, riservandosi il diritto di confermare tale istanza al termine della gara, per iscritto (Regola 23.2.4);

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:

a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento;

b) a verificare le posizioni delle squadre;

c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc

5.1.2.3 in assenza dell'allenatore, per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni (Regola 15.2.1).

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra:

5.1.3.1 ringrazia i giudici di gara;

5.1.3.2 quando è stata preannunciato, a tempo debito, un disaccordo al primo giudice di gara, può confermare sul referto un'istanza relativa all'applicazione o interpretazione delle Regole da parte dei giudici di gara (Regola 5.1.2.1).

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 2° 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 giudice di gara od 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;

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 di attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco, stazionando dietro la propria "linea di delimitazione" (quando 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, ma escludendo l'entrata in campo come giocatore, egli assume le sue funzioni per la durata dell'assenza, previa autorizzazione del primo giudice di gara, su richiesta del capitano in gioco.



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 un’azione contraria alle regole (o violandole per altri versi). I giudici di gara 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 l’azione è ripetuta.

6.1.3 AZIONE DI GIOCO E AZIONE DI GIOCO COMPLETATA

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

6.1.3.1 Se la squadra al servizio vince l’azione di gioco, essa conquista un punto e continua a servire;

6.1.3.2 Se la squadra in ricezione vince l’azione di gioco, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

6.2 VINCERE UN SET

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

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

6.3 VINCERE LA GARA

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

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

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

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

- 6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla regola 6.4.1.
- 6.4.3 Una squadra dichiarata *incompleta* per il set o per la gara (Regola 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.

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 *SORTEGGIO*

Prima della gara, il 1° giudice di gara 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 al 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 ottiene la restante alternativa.

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 di 6 minuti insieme a rete, altrimenti di 10 minuti.

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

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

7.3 *FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA*

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

La *formazione iniziale* stabilisce l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Questo ordine deve essere mantenuto per tutto il set.

7.3.1.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", in gioco devono essere sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile.

7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al 2° giudice od al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato.

7.3.3 I giocatori non inclusi nella formazione iniziale sono le riserve per quel set (eccetto per il Libero).

7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato al 2° giudice od al segnapunti, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.

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

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

- 7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni;
- 7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, da registrare sul referto. Se la discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta formazione. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo, dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati. I punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente.
- 7.3.5.4 Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato nella lista dei giocatori a referto, i punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-25, se necessario) conseguiti dal momento in cui il giocatore non registrato è entrato in campo e deve consegnare un tagliando della formazione corretto, facendo entrare in campo un nuovo giocatore registrato a referto al posto di quello non registrato.

7.4 *POSIZIONI*

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

- 7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:
- 7.4.1.1 i tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli "avanti" ed occupano le posizioni 4 (avanti-sinistro), 3 (avanti-centro) e 2 (avanti-destro);
- 7.4.1.2 gli altri tre sono i "difensori" occupanti le posizioni 5 (difensore-sinistro), 6 (difensore-centro) e 1 (difensore-destro).
- 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, devono posizionarsi 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 al centro della propria linea.
- 7.4.4 Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul proprio campo e nella zona libera.

7.5 *FALLO 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 (Regole 7.3 e 7.4), compreso quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare.
- 7.5.2 Se il giocatore al servizio commette un fallo di esecuzione del servizio (Regole 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 (Regola 12.7.2), è il fallo di posizione che deve essere sanzionato.
- 7.5.4 Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze:
- 7.5.4.1 la squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria (regola 6.1.3);

7.5.4.2 le posizioni dei giocatori devono essere corrette.

7.6 *ROTAZIONE*

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

7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori devono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in posizione 1 si porta in posizione 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 (Regola 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 (Regola 6.1.3);

7.7.1.2 l'ordine di rotazione viene rettificato.

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

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



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 1° giudice di gara.

8.2 *PALLA “FUORI GIOCO”*

La palla è “fuori gioco” nel momento del fallo che è fischiato da uno dei giudici di gara; in assenza di un fallo, al momento del fischio.

8.3 *PALLA “DENTRO”*

La palla è “dentro” se, in un qualsiasi istante del suo contatto con il suolo, una parte di essa tocca il terreno di gioco, comprese le linee perimetrali (Regola 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 perimetrali;
- 8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;
- 8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;
- 8.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.2;
- 8.4.5 attraversa completamente lo spazio inferiore sotto la rete.

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 a quello del muro, Regola 14.4.1), per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di “quattro tocchi”.

9.1.1 *TOCCHI CONSECUTIVI*

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

9.1.2 *TOCCHI SIMULTANEI*

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

- 9.1.2.1 Quando due (tre) giocatori della stessa squadra toccano simultaneamente la palla, si considerano due (tre) tocchi (ad eccezione del muro).
Se uno solo di essi tocca la palla, si considera un solo tocco. La collisione tra giocatori non costituisce fallo.
- 9.1.2.2 Quando due avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi.
Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.
- 9.1.2.3 Se il tocco simultaneo di due avversari al di sopra della rete causa un contatto prolungato con la palla, il gioco continua.

9.1.3 *TOCCO AGEVOLATO*

Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso avvalersi di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla.
Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, superamento della linea centrale, ecc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un compagno di squadra.

9.2 *CARATTERISTICHE DEL TOCCO*

- 9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.
- 9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.
- 9.2.3 La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.
Eccezioni:
- 9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione (Regola 14.2);
- 9.2.3.2 al primo tocco di squadra (Regole 9.1 e 14.4.1), la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione.

9.3 *FALLI DI TOCCO DI PALLA*

- 9.3.1 QUATTRO TOCCHI; una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (Regola 9.1)
- 9.3.2 TOCCO AGEVOLATO un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla entro l'area di gioco (Regola 9.1.3).
- 9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco (Regola 9.2.2).
- 9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo (Regola 9.2.3).

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* (Figura 5).
Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:
- 10.1.1.1 inferiormente dal bordo superiore della rete;

- 10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;
- 10.1.1.3 superiormente dal soffitto.
- 10.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro il numero di tocchi previsti per la squadra, a condizione che:
 - 10.1.2.1 non sia toccato il campo opposto dal giocatore in recupero;
 - 10.1.2.2 la palla quando é rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo. La squadra avversaria 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 (Regola 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 (Regola 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.

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 (Regola 14.3).
- 11.1.2 Dopo il colpo di attacco, al giocatore è permesso di passare con la mano oltre la rete, a condizione che il tocco di palla sia avvenuto nel proprio spazio di gioco.

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

- 11.2.1 E' 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 toccare 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 è permesso toccare il campo avverso con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, a condizione che ciò non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco (Regola 8.2).
- 11.2.4 I giocatori possono penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferiscano con il gioco avverso.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

- 11.3.1 Il contatto di un giocatore con la parte di rete compresa 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 il 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 stessa rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco.
- 11.3.3 Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso.

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante il colpo d'attacco avversario (Regola 11.1.1).
- 11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo con il gioco avversario (Regola 11.2.1).
- 11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra/no completamente nel campo avverso (Regola 11.2.2.2).
- 11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco (Regola 11.3.1, 11.3.2), tra l'altro:
- toccando la rete compresa tra le antenne l'antenna stessa durante la propria azione di giocare la palla;
 - usando la rete compresa 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.

REGOLA 12: SERVIZIO

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

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

- 12.1.1 Il primo servizio del 1° e del 5° set è effettuato dalla squadra che ne ha ottenuto il diritto al sorteggio (Regola 7.1).
- 12.1.2 Gli altri set iniziano con il servizio della squadra che non lo aveva effettuato per prima nel set precedente.

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

- 12.2.1 I giocatori devono seguire l'ordine di servizio registrato sul tagliando della formazione iniziale (Regola 7.3.1 e 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 l'azione, 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 l'azione, ottiene il diritto a servire e deve ruotare prima di servire (Regola 7.6.2). Il servizio sarà eseguito dal giocatore che passa dalla posizione di avanti destro a quella di difensore destro.

12.3 *AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO*

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

12.4 *ESECUZIONE DEL SERVIZIO*

- 12.4.1 La palla deve essere colpita con una mano o con qualsiasi parte del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i.
- 12.4.2 E' permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. E' permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.
- 12.4.3 Al momento del colpo di servizio o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore al servizio non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Dopo il colpo, 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 giudice di gara.
- 12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio del giudice di gara è annullato e deve essere ripetuto.
- 12.4.6 *Nei campionati giovanili delle categorie Under 12, 13 e 14 il servizio deve essere effettuato con movimento del braccio, per colpire la palla, dal basso verso l'alto, affinché dopo il colpo stesso, la traiettoria del pallone risulti inizialmente in ascesa.*

12.5 *VELO*

- 12.5.1 Gli atleti della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla per mezzo di un *velo individuale o collettivo*.
- 12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettua/no un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o sono raggruppati per coprire il giocatore al servizio e la traiettoria della palla (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 (Regola 12.7.1).
Il giocatore al servizio:
- 12.6.1.1 non rispetta l'ordine di servizio (Regola 12.2);
- 12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (Regola 12.4).
- 12.6.2 Falli dopo colpo di servizio.
Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso (a meno che un giocatore sia in fallo di posizione) se la palla (Regola 12.7.2):
- 12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio (Regole 8.4.4, 8.4.5 e 10.1.1);
- 12.6.2.2 va "fuori" (Regola 8.4);
- 12.6.2.3 passa al di sopra di un velo (Regola 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 colpo di 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

REGOLA 13: ATTACCO

13.1 *CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO*

- 13.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate come *attacco*.
- 13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se la palla è colpita nettamente e non è fermata o lanciata.
- 13.1.3 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

13.2 *RESTRIZIONI DELL'ATTACCO*

- 13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (eccezione Regole 13.2.4 e 13.3.6).
- 13.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza da dietro la zona di attacco:
 - 13.2.2.1 al momento del salto, il suo piede/i non deve/ono toccare o avere superato la linea di attacco;
 - 13.2.2.2 dopo il colpo, egli può cadere nella zona di attacco.
- 13.2.3 Un difensore può anche completare un attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete (Figura 7).
- 13.2.4 Nessun giocatore può completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

13.3 *FALLI DI ATTACCO*

- 13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario (Regola 13.2.1);
- 13.3.2 Un giocatore invia la palla "fuori";
- 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 (Regola 13.2.3);
- 13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 13.2.4);
- 13.3.5 Un Libero completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 19.3.1.2);
- 13.3.6 Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco (Regola 19.3.1.4).

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 (Figura 8).

14.1.4 MURO COLLETTIVO

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

14.2 TOCCO DI MURO

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

14.3 MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel muro, il giocatore può passare le mani e le 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 un avversario non ha effettuato il colpo di attacco.

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto del *muro* con la palla non è conteggiato come un tocco di squadra (Regola 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

E' 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 di attacco avversario (Regola 14.3).
- 14.6.2 Un difensore o il Libero effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo (Regole 14.1.3 e 19.3.1.3).
- 14.6.3 Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avverso (Regola 14.5).
- 14.6.4 Il muro invia la palla "fuori" (Regola 8.4).
- 14.6.5 Il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.
- 14.6.6 Il Libero esegue un tentativo di muro, individuale o collettivo.



CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Una interruzione è il tempo tra un'azione di gioco completata e il fischio del primo giudice di gara che autorizza il servizio successivo.

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

15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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

Nelle competizioni FIVB seniores, è possibile ridurre di uno il numero dei tempi di riposo (o tempi tecnici), secondo quanto regolamentato negli accordi economici.

15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI DI GIOCO

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

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

15.2.3 Ci deve essere un'azione di gioco completata tra due distinte richieste di sostituzione della stessa squadra.

15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

15.3.1 Le interruzioni regolamentari di gioco possono essere richieste dall'allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco, e soltanto da loro. La richiesta è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale (Figure 11.4 e 11.5), quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.

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

15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.4.1 La richiesta di un tempo di riposo è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. La durata dei tempi di riposo richiesti è di 30 secondi.

15.4.2 *Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB e FIPAV, nei primi quattro set sono applicati automaticamente due "tempi di riposo tecnici" per set, della durata di 60 secondi ciascuno, quando la squadra al comando raggiunge gli 8 ed i 16 punti.*

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

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

15.5 *SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI (per il Libero vedere le Regole 19.3.2 e 19.3.3)*

- 15.5.1 La richiesta di una sostituzione è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.
Una sostituzione è l'atto per il quale un giocatore, ad eccezione del Libero o dell'atleta da lui rimpiazzato, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo in quel momento.
- 15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco può essere accompagnata dall'allenatore (o capitano in gioco) che mostra il gesto ufficiale.

15.6 *LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI*

- 15.6.1 Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal gioco, ma una sola volta per set e rientrarvi, ma una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.
- 15.6.2 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore.
- 15.6.3 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", le sostituzioni devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile.
- 15.6.3.1 In caso di sostituzione singola, il giocatore che entra in gioco dovrà essere dello stesso sesso di quello che esce;
- 15.6.3.2 In caso di sostituzione multipla (due o quattro), i giocatori che entrano potranno sostituire giocatori uscenti di sesso opposto, ma sempre nel rispetto del numero di femmine e maschi presenti in gioco.

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/malattia (ad eccezione del Libero, del 2° Libero o del giocatore rimpiazzato da questi) può sostituire l'infortunato. Il giocatore infortunato/malato, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.

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

- 15.7.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile.

15.8 *SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA*

Un giocatore "espulso" o "squalificato" (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata *incompleta* (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

- 15.8.1 Nelle competizioni giocate con squadre di “pallavolo mista”, un giocatore “espulso” o “squalificato” (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata *incompleta* (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

- 15.9.1 Una sostituzione è irregolare se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7), o se vede coinvolto un giocatore non registrato a referto.
- 15.9.2 Quando una squadra ha effettuato 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 (Regola 6.1.3);
- 15.9.2.2 la sostituzione deve essere rettificata;
- 15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l’errore commesso sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione (Regola 1.4.3 – Figura 1).
- 15.10.2 Una sostituzione deve durare solo il tempo necessario alla sua registrazione sul referto e all’entrata e uscita dal campo dei giocatori.
- 15.10.3a La richiesta di sostituzione è posta dall’allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco mostrando il corrispondente segnale ufficiale. Al momento della richiesta di sostituzione il/i giocatore/i deve essere pronto per entrare, in piedi accanto alla zona di sostituzione (Regola 1.4.3).
- 15.10.3b Se il giocatore non è pronto, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco (Regola 16.2).
- 15.10.3c La richiesta di sostituzione è rilevata dal 2° giudice di gara usando il fischio; lo stesso 2° giudice di gara autorizza la sostituzione.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni.
- 15.10.4 Se la squadra intende procedere a più di una sostituzione contemporaneamente, deve segnalarne il numero al momento della sua richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l’altro. Se una di queste è irregolare, quelle regolamentari sono concesse e quella irregolare è respinta e sanzionata con un ritardo di gioco.

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

- 15.11.1 E’ improprio richiedere una interruzione regolamentare di gioco:
- 15.11.1.1 nel corso di un’azione di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (Regola 6.1.3, 15.2.1);
- 15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato (Regola 15.2.1);
- 15.11.1.3 per una seconda richiesta di sostituzione della stessa squadra durante la medesima interruzione, eccetto il caso di infortunio o malattia di un atleta in gioco (Regola 15.2.2);
- 15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso (Regola 15.1).
- 15.11.2 La prima richiesta impropria di una squadra che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto, senza altre conseguenze.
- 15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco.

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 interruzione regolamentare di gioco (Regola 15.4 e 15.10.2);
- 16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
- 16.1.3 richiedere una sostituzione irregolare (Regola 15.9);
- 16.1.4 ripetere una richiesta impropria (Regola 15.11.3);
- 16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

- 16.2.1 Le sanzioni di "avvertimento per ritardo" e di "penalizzazione per ritardo" sono riferite alla squadra.
- 16.2.1.1 Le sanzioni per ritardo restano in carico per l'intera gara.
- 16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara.
- 16.2.2 Il primo ritardo di un componente 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, costituiscono fallo e sono sanzionati con la *penalizzazione per ritardo*: un punto e servizio all'avversario (Regola 6.1.3).
- 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set, sono applicate nel set seguente.

REGOLA 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO O MALATTIA

- 17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, il giudice di gara deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. L'azione è rigiocata (Regola 6.1.3).
- 17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (Regole 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 (Regole 6.4.3 e 7.3.1).

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, l'azione deve essere interrotta e rigiocata.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione della gara, il primo giudice di gara, gli organizzatori e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.

- 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 di gioco, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori (esclusi quelli espulsi e squalificati) e posizioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;
- 17.3.2.2 se la gara è ripresa su un altro terreno di gioco, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (esclusi espulsi e squalificati), mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.
- 17.3.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, la gara deve essere rigiocata.

REGOLA 18: INTERVALLI E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

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

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

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

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

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

18.2.2 Nel set decisivo, quando la squadra al comando 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 quando la squadra al comando raggiunge gli 8 punti, si deve effettuare nel momento in cui l'errore viene segnalato; i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.



CAPITOLO SESTO – IL GIOCATORE “LIBERO”

REGOLA 19: IL GIOCATORE “LIBERO”

19.1 DESIGNAZIONE DEL LIBERO

- 19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti uno o due specialista/i difensore/i: i “Libero”.
- 19.1.2 Il/I Libero deve/ono essere registrato/i sul referto nelle speciali righe a loro riservate.
- 19.1.3 Il Libero in campo è il *Libero attivo*. Se c’è un altro Libero, questi è il *secondo* Libero per la squadra. Solo un Libero può essere in campo in ogni momento.
- 19.1.4 Nelle competizioni giocate con squadre di “pallavolo mista”, ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti uno specialista per sesso come difensore “Libero”; in alternativa la squadra può designare due specialisti Libero dello stesso sesso.

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I Libero devono indossare una uniforme (o giacca/canotta per il Libero ridesignato), che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. La divisa deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra.
Le divise dei Libero devono essere numerate come il resto della squadra.

19.3 AZIONI PERMESSE AL “LIBERO”

19.3.1 LE AZIONI DI GIOCO

- 19.3.1.1 Il Libero è autorizzato a rimpiazzare qualsiasi giocatore difensore (Regola 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 giocatore non può completare un attacco quando la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un “palleggio” con le dita rivolte verso l’alto del Libero che si trova nella sua zona d’attacco. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal Libero che si trova al di fuori della sua zona d’attacco (Regola 13.3.6).

19.3.2 RIMPIAZZI DEI LIBERO

- 19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il Libero non sono conteggiati come sostituzioni. Essi sono illimitati, ma ci deve essere un’azione completata tra due rimpiazzi del Libero (a meno che non ci sia una rotazione forzata alla posizione 4, per penalizzazione, del Libero attivo o questi diventa inabile a giocare, rendendo l’azione non completata).
- 19.3.2.2 L’atleta regolarmente rilevato può rimpiazzare ed essere rimpiazzato da uno qualsiasi dei Libero. Il Libero attivo può essere rimpiazzato soltanto dallo stesso atleta che era stato da lui precedentemente rilevato o dal secondo Libero.

- 19.3.2.3 Prima dell'inizio di ogni set, il Libero non può entrare in campo fino a che il secondo giudice di gara non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei giocatori in campo.
- 19.3.2.4 Gli altri rimpiazzati del Libero devono effettuarsi quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio.
- 19.3.2.5 Un rimpiazzo effettuato dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato; tuttavia al termine dell'azione il capitano in gioco deve essere informato che ciò non è permesso e che la ripetizione sarà oggetto della sanzione di *Ritardo di gioco*.
- 19.3.2.6 Ogni susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata interruzione del gioco e alla sanzione di un "ritardo di gioco". La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.
- 19.3.2.7 Il Libero ed il giocatore da lui rimpiazzato, devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di rimpiazzo del Libero".
- 19.3.2.8 Tutti i rimpiazzati del Libero devono essere registrati sul referto di gara.
- 19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del Libero può avvenire (tra l'altro):
- ♦ Quando non vi è una azione di gioco completata tra susseguenti rimpiazzati del Libero;
 - ♦ quando il Libero è rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo Libero o da quello da lui rimpiazzato.
- Un rimpiazzo irregolare del Libero deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare:
- ♦ se il rimpiazzo irregolare è rilevato prima dell'inizio dell'azione seguente, deve essere corretto dai giudici di gara e la squadra deve essere sanzionata per "ritardo di gioco";
 - ♦ se invece viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare.
- 19.3.2.10 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", il Libero deve rimpiazzare soltanto un giocatore di uguale sesso.
- 19.3.2.11 E' consentita in gioco la presenza di un solo Libero per squadra.

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 Squadra con un Libero
- 19.4.2.1 Quando un solo Libero è disponibile per una squadra secondo la Regola 19.4.1, o la squadra ne ha registrato solo uno a referto, e questo Libero diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore (o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente), può ridesignare come Libero, per il resto della gara, qualsiasi altro giocatore (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.
- 19.4.2.2 Se il Libero attivo diventa inabile a giocare, può essere rimpiazzato dal giocatore che aveva rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal Libero ridesignato.
Tuttavia, un Libero che è stato oggetto di ridesignazione non può rientrare in gioco per il resto della gara.
Se il Libero non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può essere ugualmente oggetto di ridesignazione. Il Libero dichiarato inabile a giocare non può rientrare in gioco per il resto della gara.

- 19.4.2.3 L'allenatore, o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente, contatta il secondo giudice di gara per informarlo della ridesignazione.
- 19.4.2.4 Se un Libero ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse.
- 19.4.2.5 Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato come Libero, ciò è permesso, ma in questo caso egli deve rinunciare a tutti i suoi diritti di *leader*.
- 19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del Libero, il numero del giocatore ridesignato deve essere registrato sul referto nello spazio "osservazioni".
- 19.4.2.7 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", se una squadra ha designato nella lista degli atleti un solo specialista come difensore Libero e questi viene dichiarato inabile a giocare, è concessa la ridesignazione del Libero anche se non dello stesso sesso di quello dichiarato inabile.
- 19.4.3 Squadra con due Libero
- 19.4.3.1 Quando una squadra ha registrato a referto due Libero, ma uno diventa inabile a giocare, la squadra ha diritto di giocare con un solo Libero. Nessuna ridesignazione sarà concessa, a meno che il Libero rimanente sia inabile a continuare a giocare per la gara.
- 19.4.3.2 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", nel caso si verifichi il caso sopra riportato, è concessa la ridesignazione del Libero anche se non dello stesso sesso di quello dichiarato inabile.

19.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

- 19.5.1 Se il Libero è espulso o squalificato può essere rimpiazzato direttamente dal secondo Libero della squadra. Se la squadra dispone di un solo Libero, ha il diritto di effettuare la ridesignazione.
- 19.5.1.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "pallavolo mista", è concessa la ridesignazione del Libero anche se non dello stesso sesso di quello dichiarato inabile.



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 devono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni dei giudici di gara o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

- 20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del *fair-play*, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.
- 20.2.2 E' permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (Regola 5.2.3.4).

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una *lieve condotta scorretta* non è soggetta a sanzioni. E' compito del primo giudice di gara prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile. Questo avviene in due fasi:

- ♦ fase 1: assegnando un avvertimento verbale tramite il capitano in gioco;
- ♦ fase 2: 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.

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 giudice di gara, 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 e il servizio alla squadra avversaria.

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non può giocare per il resto del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e deve restare seduto nell'area di penalizzazione (Regola 1.4.6; Figura 1), senza altre conseguenze.

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

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

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

21.3.3 SQUALIFICA

21.3.3.1 Un componente della squadra 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 comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.

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

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

21.4 *APPLICAZIONE DELLE SANZIONI*

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

21.4.2 Il ripetersi della condotta scorretta da parte dello stesso componente della squadra nella gara, è sanzionato progressivamente (Regola 21.2 e 21.3; Figura 9 –il componente della squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta).

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

21.5 *CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET*

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

21.6 *CARTELLINI*

AVVERTIMENTO:	fase 1 - verbale, senza cartellini fase 2 – cartellino giallo (Regola 21.1)
PENALIZZAZIONE:	cartellino rosso (Regola 21.3.1)
ESPULSIONE:	cartellino giallo e rosso insieme (Regola 21.3.2)
SQUALIFICA:	cartellini giallo e rosso separatamente (Regola 21.3.3)

SEZIONE II - I GIUDICI DI GARA
LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI
CAPITOLO OTTAVO – I GIUDICI DI GARA

REGOLA 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 *COMPOSIZIONE*

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

- il primo giudice di gara (G.d.G.);
- il secondo giudice di gara;
- il segnapunti;
- quattro (due) giudici di linea.

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è prevista la presenza di un assistente segnapunti (Regola 26).

22.2 *PROCEDURE*

22.2.1 Soltanto il primo ed il secondo G.d.G. possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1 il primo G.d.G. fischia per autorizzare il servizio che dà inizio alla azione di gioco;

22.2.1.2 il primo ed il secondo G.d.G. fischiano la fine dell'azione, se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

22.2.2 Essi possono fischiare quando la palla è fuori gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra.

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per stabilire il completamento dell'azione di gioco, essi devono segnalare con i gesti ufficiali (Regola 28.1):

22.2.3.1 se il fallo è fischiato dal primo G.d.G., egli indicherà nell'ordine:

- a) la squadra che dovrà servire;
- b) la natura del fallo;
- c) il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

22.2.3.2 se il fallo è fischiato dal secondo G.d.G., egli indicherà:

- a) la natura del fallo;
- b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);
- c) la squadra al servizio, ripetendo il gesto ufficiale del primo G.d.G..

In questo caso il primo G.d.G. non deve mostrare né la natura del fallo né il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

22.2.3.3 Nel caso di un fallo di attacco o di muro da parte di difensore o del Libero, entrambi i G.d.G. si comportano come previsto dalle Regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2.

22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi i G.d.G. indicano nell'ordine:

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

La squadra che eseguirà il servizio seguente sarà quindi indicata dal primo G.d.G..

REGOLA 23: PRIMO GIUDICE DI GARA

23.1 *POSIZIONE*

Il primo G.d.G. svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto del segnapunti. I suoi occhi debbono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete.

23.2 *AUTORITA'*

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

Durante la gara le sue decisioni sono definitive.

Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Può anche rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolga correttamente le proprie funzioni.

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, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.

Se il capitano in gioco non condivide questa spiegazione e intende formalizzare una protesta, deve immediatamente riservarsi il diritto di registrare un'istanza al termine della gara. Il primo G.d.G. è obbligato ad autorizzare tale facoltà del capitano in gioco.

23.2.5 Il primo G.d.G. ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara se le attrezzature dell'area di gioco e le condizioni soddisfano i requisiti di gioco.

23.3 *RESPONSABILITA'*

23.3.1 Prima dell'incontro, il primo G.d.G.:

23.3.1.1 controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i capitani delle squadre;

23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.

23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:

23.3.2.1 a comunicare gli *avvertimenti* alle squadre;

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

23.3.2.3 a decidere su:

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

b) i falli di tocco di palla;

c) i falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato dell'attaccante;

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

e) l'attacco completato di un giocatore su palla, completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del Libero che si trova nella sua zona d'attacco;

f) la palla che attraversa completamente 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 (Regola 25.2.3.3).

REGOLA 24: SECONDO GIUDICE DI GARA

24.1 POSIZIONE

Il secondo G.d.G. svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco, dal lato opposto e di fronte al primo G.d.G. (Figura 10).

24.2 AUTORITY

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

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

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

24.2.3 Controlla l'operato del/dei segnapunti.

24.2.4 Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il primo G.d.G. di qualsiasi loro condotta scorretta.

24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento (Regola 4.2.3).

24.2.6 Autorizza le interruzioni di gioco regolamentari, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie.

24.2.7 Controlla il numero di tempi di riposo e di sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala al primo G.d.G. ed all'allenatore interessato il 2° tempo di riposo e la 5° (quinta) e 6° (sesta) sostituzione richiesti.

24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale (Regola 15.7) o concede il tempo di recupero di 3' (Regola 17.1.2).

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

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

24.2.10 Controlla i componenti delle squadre nelle aree di penalizzazione ed avverte il primo G.d.G. di qualsiasi loro condotta scorretta.

24.3 RESPONSABILITA'

24.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, il 2° G.d.G. verifica che le posizioni effettive dei giocatori in campo corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.

24.3.2 Durante la gara, decide, fischia e segnala:

24.3.2.1 la penetrazione nel campo avverso e nello spazio avverso sotto la rete (Regola 11.2);

24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione (Regola 7.5);

24.3.2.3 il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente dal lato del muro, e con l'antenna situata dal suo lato del campo;

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

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

24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il primo G.d.G. non è in condizione di vedere il contatto (Regola 8.3);

24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato del campo.

24.3.3 Al termine della gara controlla e firma il referto.

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

Il segnapunti svolge le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta del campo rispetto al primo G.d.G. e di fronte ad esso (Figura 10).

25.2 RESPONSABILITA'

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

Egli usa un campanello o altro dispositivo sonoro per informare sulle irregolarità o avvertire i G.d.G. secondo le proprie responsabilità.

25.2.1 Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti:

25.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, incluso nomi e numeri dei Libero, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;

25.2.1.2 registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi. Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, deve informare immediatamente il secondo G.d.G..

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 ciascuna squadra e segnala qualunque errore ai G.d.G. immediatamente dopo il colpo di servizio;

25.2.2.3 è incaricato di registrare le richieste di sostituzione e i tempi di riposo, controllandone il numero ed informandone il secondo G.d.G.;

25.2.2.4 segnala ai G.d.G. le richieste di interruzioni regolamentari del gioco al di fuori delle regole;

25.2.2.5 comunica ai G.d.G. la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;

25.2.2.6 registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie;

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo G.d.G., come sostituzioni eccezionali (Regola 15.7), tempo di recupero (Regola 17.1.2), interruzioni prolungate (Regola 17.3), interferenze esterne (Regola 17.2), ridesignazioni del Libero, ect.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 registra il risultato finale;

25.2.3.2 in caso di istanza, con l'autorizzazione del primo G.d.G., annota o permette di annotare sul referto al capitano o al dirigente accompagnatore della squadra proponente, una breve e sintetica dichiarazione sull'evento oggetto della stessa;

25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei G.d.G..

REGOLA 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI (non trova applicazione nei campionati Uisp)

26.1 POSIZIONE

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

26.2 RESPONSABILITA'

Registra i rimpiazzi che coinvolgono il LIBERO.

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

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

- 26.2.1 Prima della gara e del set, l'assistente segnapunti:
 - 26.2.1.1 prepara il referto di controllo del Libero,
 - 26.2.1.2 prepara il referto di riserva.
- 26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:
 - 26.2.2.1 registra i rimpiazzi e le ridesignazioni del Libero;
 - 26.2.2.2 avverte i G.d.G. di ogni errore di rimpiazzo del Libero;
 - 26.2.2.3 fa partire e terminare il tempo relativo al Tempo di Riposo Tecnico;
 - 26.2.2.4 aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo segnapunti;
 - 26.2.2.5 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti;
 - 26.2.2.6 se necessario, aggiorna il referto di gara di riserva e lo fornisce al segnapunti.
- 26.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:
 - 26.2.3.1 firma il modulo di controllo del Libero e lo consegna per la verifica;
 - 26.2.3.2 firma il referto di gara.

REGOLA 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

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

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

Per le competizioni mondiali e ufficiali della FIVB è obbligatorio disporre di quattro giudici di linea.

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 G.d.G. e da quello a sinistra del secondo G.d.G., quelle laterali dagli altri due (Figura 10).

27.2 RESPONSABILITA'

- 27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40x40 cm), per segnalare:
 - 27.2.1.1 la palla "dentro" e "fuori" (Regole 8.3 e 8.4) ogni qualvolta essa 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 (Regola 8.4);
 - 27.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e di terzo tocco della squadra che supera la rete all'esterno dello spazio di passaggio, ecc. (Regole 8.4.3 e 8.4.4);
 - 27.2.1.4 un giocatore (escluso quello al servizio) che si trova fuori dal suo campo al momento di servizio;
 - 27.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio (Regola 12.4.3);
 - 27.2.1.6 ogni contatto con la parte superiore dell'antenna dal proprio lato del campo, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce nel gioco.
 - 27.2.1.7 La palla che attraversa la rete all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo.
- 27.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del primo G.d.G..

REGOLA 28: GESTI UFFICIALI

28.1 *SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI GARA (Figura 11)*

I Giudici di Gara devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o lo scopo dell'interruzione autorizzata).

Il segnale deve essere mantenuto per un momento e, se è eseguito con una mano, questa corrisponde al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

28.2 *SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA*

I giudici di linea devono indicare la natura del fallo sanzionato, effettuando il gesto ufficiale con la bandierina e mantenendolo per un breve lasso di tempo.

ISTANZE

Le istanze debbono essere preannunciate dal capitano in gioco della squadra al primo G.d.G., verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.

Il primo G.d.G. è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il capitano della squadra ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

In difetto di questa annotazione l'istanza è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro quindici minuti dalla fine della gara, l'istanza deve essere confermata per iscritto dal capitano o dal dirigente al primo G.d.G..

Il segnapunti provvede ad annotare sul referto, o permette di annotare al capitano o al dirigente accompagnatore della squadra proponente, una breve e sintetica dichiarazione sull'evento oggetto della stessa istanza, nonché riportando l'orario di inizio della trascrizione.

L'istanza è inammissibile se la squadra non ha portato a termine la partita per ritiro dal terreno di gioco. L'istanza, infine, si propone con lettera raccomandata da inviarsi, a pena di inammissibilità, entro le ventiquattro ore successive alla gara, in duplice esemplare, di cui uno alla competente Commissione Gare, allegando la ricevuta del versamento del previsto contributo, e l'altro al sodalizio avversario.

I Giudici di Gara, nella loro funzione di notai dei fatti, debbono comunque accettare le istanze, anche quando si possa presupporre che siano inammissibili. Sarà la competente Commissione Gare a stabilirne la eventuale inammissibilità.

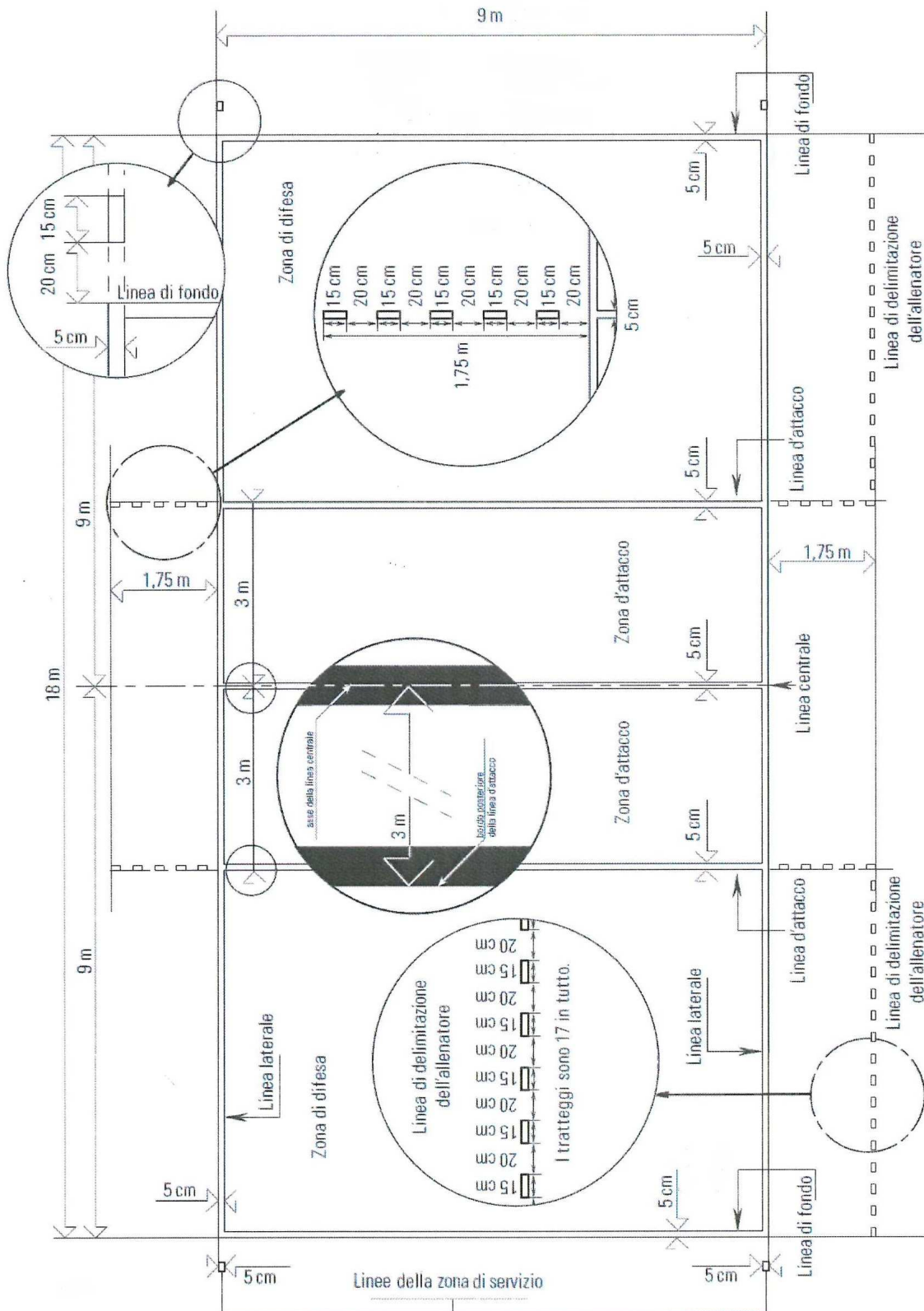
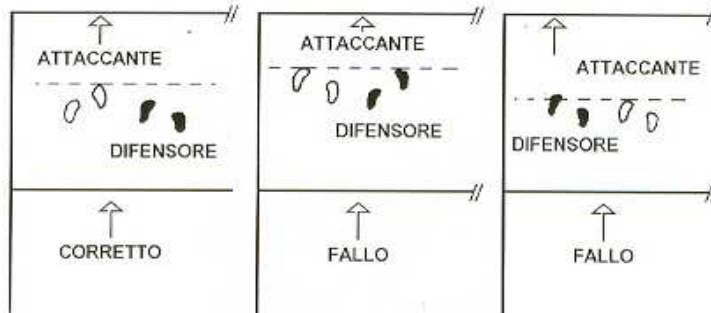
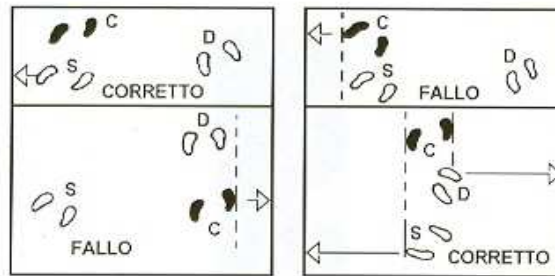


Figura 2 – Terreno di gioco – Regola 1



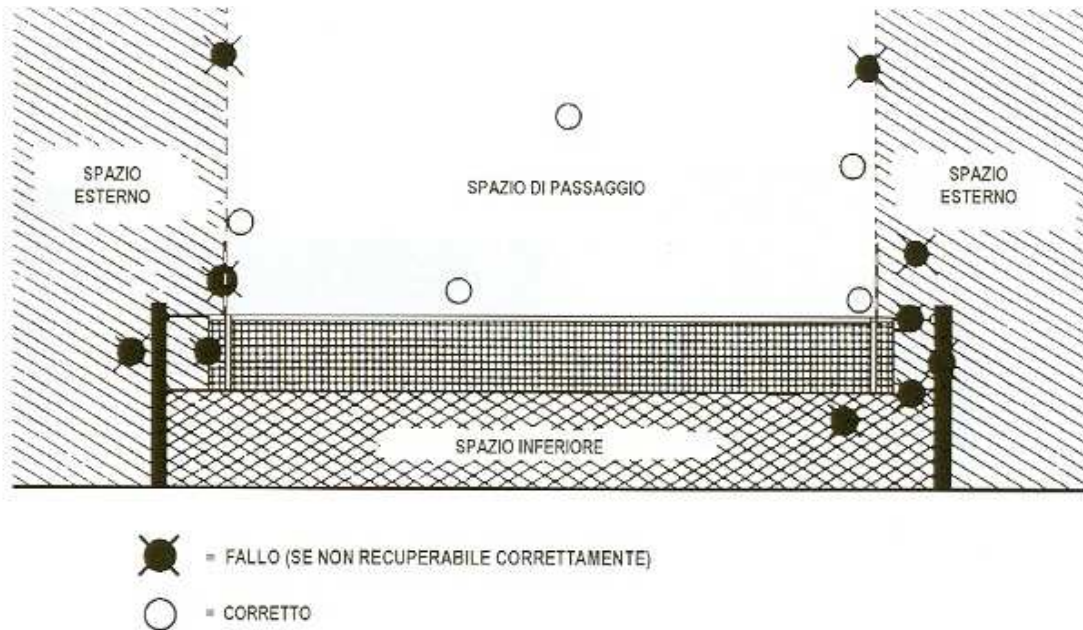
Determinazione delle Posizioni tra un Attaccante e il Difensore corrispondente



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

Determinazione delle Posizioni tra Giocatori della stessa linea

Figura 4 – Posizione dei giocatori – Regola 7.4 – 7.5



☒ = FALLO (SE NON RECUPERABILE CORRETTAMENTE)
 ○ = CORRETTO

Figura 5 – Pallone che attraversa il piano verticale della rete – Regola 2.4 – 8.4 – 10.1

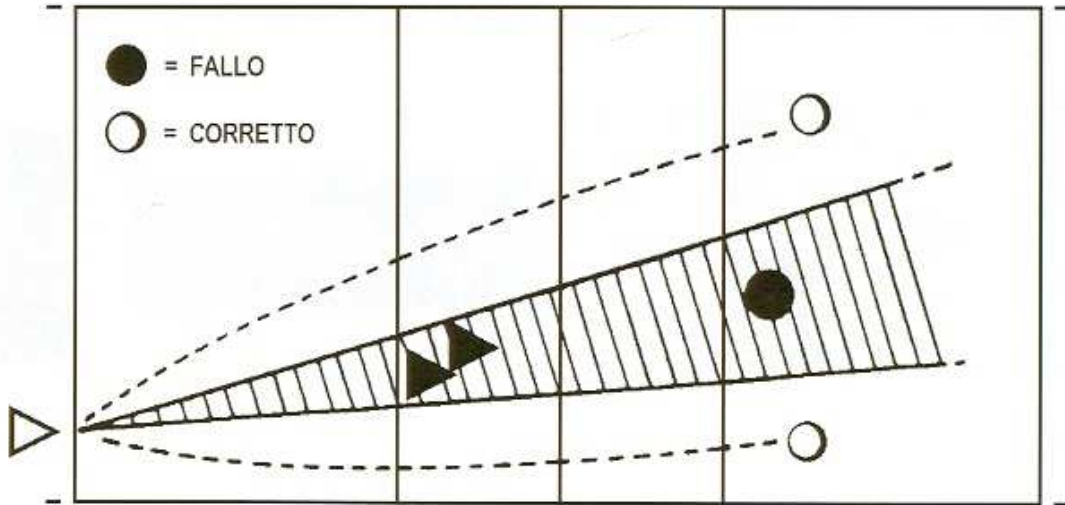


Figura 6 – Velo collettivo – Regola 12.5.2

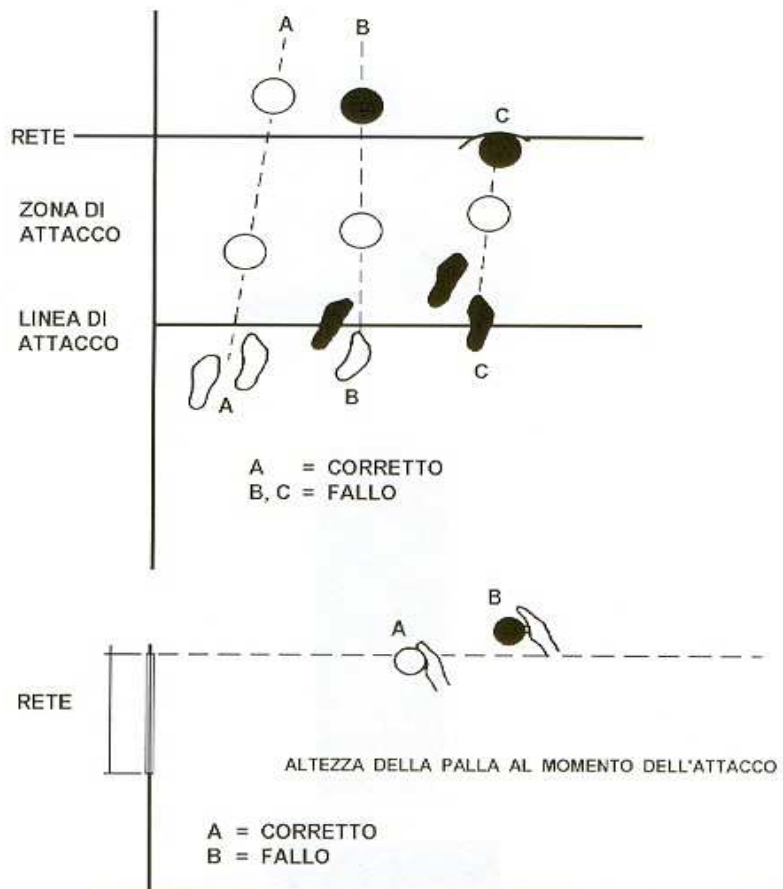


Figura 7 – Attacco dei difensori – Regola 13.2



Figura 8 – Muro effettivo – Regola 14.1.3

CONDOTTA SCORRETTA E RELATIVE SANZIONI				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA FASE 1	Qualsiasi partecipante	Avvertimento verbale	Nessun cartellino	Nessuna conseguenza
	Stesso partecipante	Avvertimento verbale	Nessun cartellino	Nessuna conseguenza
	Altro partecipante	Avvertimento verbale	Nessun cartellino	Nessuna conseguenza
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA FASE 2	1° evento di un partecipante	Avvertimento ufficiale	Giallo	Nessuna conseguenza immediata
	Altro evento stessa squadra	Penalizzazione	Rosso	Perdita dell'azione
CONDOTTA MALEUCATA	1° evento di un partecipante	Penalizzazione	Rosso	Perdita dell'azione
	2° evento stesso partecipante	Espulsione	Giallo e Rosso stessa mano	Recarsi nell'area di penalizzazione
	3° evento stesso partecipante	Squalifica	Giallo e Rosso separati	Lasciare l'area di controllo
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento di un partecipante	Espulsione	Giallo e Rosso stessa mano	Recarsi nell'area di penalizzazione
	2° evento stesso partecipante	Squalifica	Giallo e Rosso separati	Lasciare l'area di controllo
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento di un partecipante	Squalifica	Giallo e Rosso separati	Lasciare l'area di controllo
SANZIONI PER "RITARDO DI GIOCO"				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
RITARDO DI GIOCO	1° evento di un partecipante	Avvertimento ufficiale	Giallo al polso	Nessuna conseguenza
	Altro evento stessa squadra	Penalizzazione	Rosso al polso	Perdita dell'azione

Figura 9 – Sanzioni – Regola 21

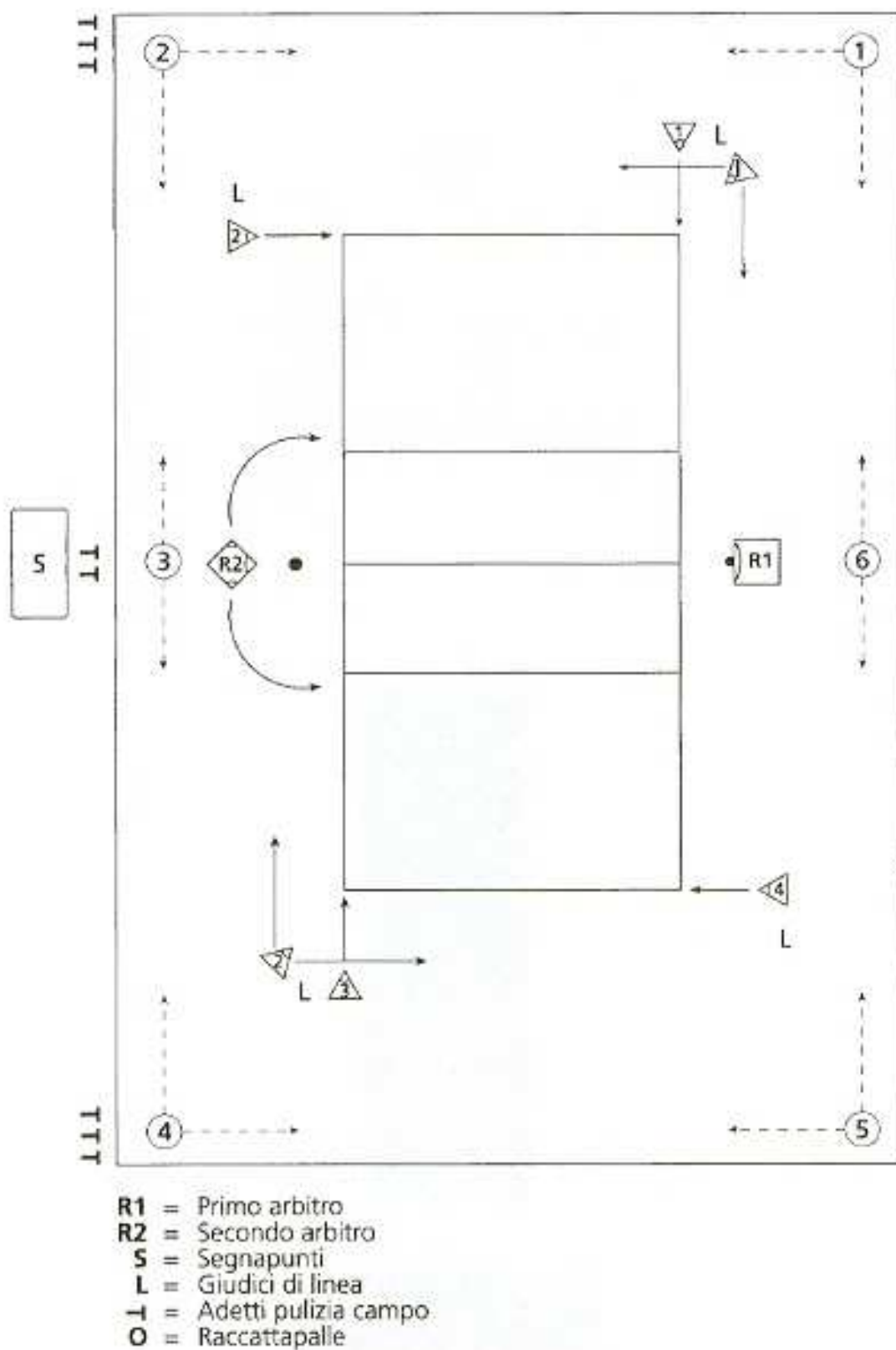









Figura 10 – Posizione del corpo arbitrale e dei suoi assistenti – Regola 2.4 e dalla 22 alla 27

Figura 11 – Gesti ufficiali dei Giudici di Gara

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Autorizzazione al Servizio Regola 12.3	1° G.d.G.		1 Spostare la mano per indicare la direzione del Servizio
Squadra al Servizio Regola 21.2.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		2 Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio
Cambio di campo Regola 18.2	1° G.d.G. 2° G.d.G.		3 Portare gli avambracci in avanti e ruotarli intorno al corpo
Tempo di Riposo Regola 15.4	1° G.d.G. 2° G.d.G.		4 Porre il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di una T)
Sostituzione Regola 15.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		5 Ruotare un avambraccio intorno all'altro
Avvertimento per Condotta Scorretta (fase 2) Regola 21.1	1° G.d.G.		6a Mostrare il Cartellino GIALLO
Penalizzazione per Condotta Scorretta Regola 21.3.1	1° G.d.G.		6b Mostrare il Cartellino ROSSO
Espulsione Regola 21.3.2	1° G.d.G.		7 Mostrare entrambi i Cartellini nella stessa mano

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Squalifica Regola 21.3.3	1° G.d.G.		8 Mostrare entrambi i Cartellini nelle due mani
Fine del Set o della Gara Regola 6.2 – 6.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		9 Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte
Palla non staccata dal Servizio Regola 12.4.1	1° G.d.G.		10 Alzare il braccio teso con il palmo della mano verso l'alto
Ritardo nel Servizio Regola 12.4.4	1° G.d.G.		11 Mostrare otto dita divaricate
Fallo di Muro o Velo Regola 14.6 –12.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		12 Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti
Fallo di Posizione o di Rotazione Regola 7.5 – 7.7	1° G.d.G. 2° G.d.G.		13 Fare un movimento circolare con l'indice di una mano
Palla "Dentro" Regola 8.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		14 Stendere il braccio e le dita verso il suolo

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
<p>Palla “Fuori”</p> <p>Regola 8.4</p>	<p>1° G.d.G. 2° G.d.G.</p>		<p>15</p> <p>Alzare gli avambracci verticalmente, mani aperte e i palmi verso di sé</p>
<p>Palla trattenuta</p> <p>Regola 9.3.3</p>	<p>1° G.d.G.</p>		<p>16</p> <p>Alzare lentamente l'avambraccio, il palmo della mano verso l'alto</p>
<p>Doppio Tocco</p> <p>Regola 9.3.4</p>	<p>1° G.d.G.</p>		<p>17</p> <p>Alzare due dita divaricate</p>
<p>Quattro Tocchi</p> <p>Regola 9.3.1</p>	<p>1° G.d.G.</p>		<p>18</p> <p>Alzare quattro dita divaricate</p>
<p>Rete toccata da un Giocatore</p> <p>Regola 11.4.4</p>	<p>1° G.d.G. 2° G.d.G.</p>		<p>19</p> <p>Mostrare il lato corrispondente della rete</p>
<p>Invasione al di sopra della rete</p> <p>Regola 11.4.1</p>	<p>1° G.d.G.</p>		<p>20</p> <p>Porre una mano al di sopra della rete con il palmo verso il basso</p>
<p>Fallo di Attacco di un Difensore, del Libero o sul Servizio avversario</p> <p>Regola 13.3.3 – 13.3.4 - 13.3.5</p>	<p>1° G.d.G. 2° G.d.G.</p>		<p>21</p> <p>Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, mano aperta</p>

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Invasione o passaggio della palla sotto rete Reg. 11.2.2.2 – 8.4.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		22 Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata
Doppio Fallo ed azione da rigiocare Reg. 6.1.1.2 – 9.1.2.3	1° G.d.G.		23 Alzare verticalmente i pollici delle mani
Palla “Toccata” Regola 8.4	1° G.d.G. 2° G.d.G.		24 Sfregare con il palmo di una mano le dita della altra, posta verticalmente
Avvertimento per Ritardo Regola 16.2.2	1° G.d.G.		25.1 Indicare il polso con il Cartellino GIALLO
Penalizzazione per Ritardo Regola 16.2.2	1° G.d.G.		25.2 Indicare il polso con il Cartellino ROSSO
Richiesta impropria Regola 15.1.1	1° G.d.G. 2° G.d.G.		25.3 Ruotare il braccio teso ed in parte staccato dal corpo (45°) verso l'esterno del campo

N.B. La definizione “Competenza” va intesa quale riferimento all’autorità del giudice di sanzionare il fallo od autorizzare lo specifico evento di cui alle singole Regole, secondo quanto riportato alle Regole 23.3 e 24.3.

La segnaletica dovrà poi essere eseguita da entrambi i arbitri, secondo quanto riportato alla Regola 23.2. G.d.G.

Per quanto attiene la direzione di gara con due giudici, si ritiene utile uniformare le modalità di effettuazione delle segnalazioni ufficiali da parte dei giudici di gara stessi.

Nel prospetto sottostante vengono riportate le relative modalità, secondo le situazioni rispettivamente riconducibili al protocollo di gara oppure alle situazioni di gioco:

SEGNALAZIONI DERIVANTI DAL PROTOCOLLO DI GARA		
<i>situazione</i>	<i>Giudice con competenza</i>	<i>comportamento altro Giudice</i>
Inizio del riscaldamento ufficiale	Il 1° Giudice di Gara fischia e indica i minuti a disposizione delle squadre (10', 5' per ciascuna in caso di riscaldamento separato)	Il 2° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Fine del riscaldamento ufficiale	Il 1° Giudice di Gara fischia e invita i giocatori a lasciare libero il terreno di gioco	Il 2° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Presentazione e saluto iniziale	Il 1° Giudice di Gara, posizionato dal lato della squadra "A" (come da referto) fischia e invita le squadre al saluto	Il 2° Giudice di Gara, posizionato dal lato della squadra "B" non ripete la segnalazione
Ingresso in campo ad inizio gara	Il 1° Giudice di Gara fischia e stende le braccia in avanti verso il campo	Il 2° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Ingresso in campo all'inizio di tutti i set successivi	Il 2° Giudice di Gara fischia e porta le braccia in avanti, partendo con le stesse dietro già distese	Il 1° Giudice di Gara stende le braccia in avanti verso il campo
Sostituzione	Il 2° Giudice di Gara fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, quindi esegue il gesto ufficiale (con i pugni chiusi) ed eventualmente indica al 1° Giudice quante sostituzioni sono richieste, se più di una	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Autorizzazione della sostituzione	Il 2° Giudice di Gara rivolge lo sguardo al segnapunti e se questi non rileva irregolarità, autorizza lo scambio tra i giocatori incrociando gli avambracci di fronte al petto, mani distese	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione

Tempo di riposo	Il 2° Giudice di Gara fischia e segnala il tempo di riposo, quindi indica la squadra richiedente con il braccio rivolto verso il centro del campo corrispondente	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione. Nel caso il 2° Giudice non percepisca la richiesta, il 1° Giudice fischia ed effettua la segnalazione
Termine tempo di riposo	Il 2° Giudice di Gara fischia e porta le braccia in avanti partendo con le stesse dietro già distese	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Fine del set	Il 1° Giudice di Gara fischia ed esegue il gesto ufficiale, incrociando le braccia sul petto; quindi invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio autorizza le squadre al cambio dei cambi, eseguendo il gesto ufficiale con i pugni chiusi. Nel caso debba disputarsi il set decisivo (5° o 3° per gare 2 su 3) inviterà le squadre a recarsi presso le proprie panchine, senza cambio dei campi.	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui il 1° Giudice non si sia accorto del termine del set, il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare
Cambio campo all'8° punto nel set decisivo	Il 1° Giudice di Gara fischia e invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio autorizza le squadre al cambio dei cambi, eseguendo il gesto ufficiale con i pugni chiusi.	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni.
Fine della gara	Il 1° Giudice di Gara fischia ed esegue il gesto ufficiale, incrociando le braccia sul petto; quindi invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio invita i giocatori ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui il 1° Giudice non si sia accorto del termine della gara, il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare
SEGNALAZIONI DERIVANTI DALLE SITUAZIONI DI GIOCO		
<i>situazione</i>	<i>1° Giudice di Gara</i>	<i>2° Giudice di Gara</i>
Autorizzazione del servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia autorizzando l'inizio dell'azione, quindi esegue il gesto ufficiale	Il 2° Giudice di Gara, posizionato dal lato della squadra che riceve; non ripete la segnalazione

<p>Richiesta di formazione da parte del capitano in gioco</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione. Nel caso in cui il 2° Giudice non si sia accorto della richiesta, il 1° fischia per accoglierla, esegue il gesto ufficiale e invita il capitano ad avvicinarsi al 2°. In assenza del 2° Giudice, il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti al fine di poter ottenere l'informazione richiesta</p>	<p>Il capitano deve porre la richiesta al 2° Giudice di Gara, il quale fischia per accogliere la richiesta, spostandosi dal lato della squadra richiedente, ed esegue il gesto ufficiale; quindi invita il capitano nei pressi della zona di sostituzione per la comunicazione in merito.</p>
<p><i>situazione</i></p>	<p><i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i></p>	<p><i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i></p>
<p>Fallo di rotazione</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Ritardo al servizio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Palla non lanciata o lasciata al servizio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Palla lasciata o lanciata al servizio che cade a terra o colpisce il giocatore al servizio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente senza segnalare il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>

<p>Palla di servizio che tocca il canestro o un giocatore della squadra al servizio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con un dito della mano il giocatore o l'oggetto colpito. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Palla di servizio che tocca la rete senza oltrepassarla</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza toccare il bordo superiore della rete. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Giocatore al servizio che tocca o supera la linea di fondo o giocatore fuori dal campo al momento del colpo di servizio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea interessata senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara ha competenza solo sul fallo del giocatore della squadra in ricezione fuori dal campo al momento del colpo di servizio. In tal caso fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando la linea interessata. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Fallo di posizione della squadra al servizio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Fallo di posizione della squadra in ricezione</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando poi i due o più giocatori in fallo. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>

<p>Fallo di velo</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Palla dentro</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Sola eccezione prevista dalla Regola 24.3.2.6: <i>in caso di contatto della palla con il terreno, quando il 1° giudice non è in condizioni di vedere il contatto</i>, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Palla fuori</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p> <p>Quando la palla cade a terra fuori dalle linee perimetrali, il gesto è quello di <i>palla fuori</i> se l'ultimo tocco è della squadra schierata dall'altra parte della rete, altrimenti si utilizza quello di <i>palla toccata</i>. Se dopo un colpo di attacco la palla colpisce il bordo superiore della rete e poi cade fuori dal terreno di gioco dal lato dell'attaccante, la segnalazione sarà quella di <i>palla fuori</i>, con la successiva indicazione, con la mano, dell'attaccante. Se dopo un colpo di attacco la palla colpisce il muro avverso e poi cade fuori dal terreno di gioco dal lato dell'attaccante, la segnalazione sarà quella di <i>palla fuori</i>, con la successiva indicazione, con la mano, del muro.</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Sola eccezione prevista dalla Regola 24.3.2.6: <i>in caso di contatto della palla con il terreno, quando il 1° giudice non è in condizioni di vedere il contatto</i>, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>

<p>Palla toccata</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni Quando la palla cade a terra fuori dalle linee perimetrali, il gesto è quello di <i>palla toccata</i> se l'ultimo tocco è della squadra schierata dalla stessa parte della rete.</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Tuttavia, in modo discreto, terminata l'azione deve sempre segnalare al 1° la palla toccata, restando dal lato della rete in cui si trova, anche se il tocco è evidente</p>
<p>Palla che tocca un oggetto esterno o il soffitto</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Falli di tocco di palla: palla trattenuta, doppio tocco, quattro tocchi</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Tuttavia, in modo discreto, durante l'azione deve sempre segnalare al 1° i quattro tocchi (o altri falli), restando dal lato della rete in cui si trova.</p>
<p>Invasione al di sopra della rete</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Invasione del campo avverso oltre la linea centrale o dello spazio avverso sotto la rete</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando la linea centrale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>

<p>Passaggio della palla sotto la rete</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Giocatore che tocca la rete</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza toccare la rete. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, senza toccare la rete. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Palla che attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente fuori dallo spazio di passaggio verso il campo opposto dopo il terzo tocco o colpisce l'antenna</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza indicare l'antenna. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Solo quando il fallo avviene dal suo lato, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, senza indicare l'antenna. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Tentativo di recupero della palla che passa all'interno dello spazio di passaggio verso la zona libera opposta</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Solo quando il fallo avviene dal suo lato, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Muro irregolare o tentativo di muro del Libero</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>

<p>Attacco irregolare</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
<p>Attacco irregolare su palleggio effettuato dal Libero nella sua zona d'attacco</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Tocco agevolato</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con il dito l'oggetto o la persona di sostegno. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Interferenza nel recupero della palla passata fuori dallo spazio di passaggio</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con il dito la persona che ha interferito. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni</p>	<p>Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo</p>
<p>Doppio fallo</p>	<p>Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra che lo aveva appena effettuato. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che sarà in ricezione; non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui entrambi i Giudici fischino contemporaneamente falli diversi, ogni giudice indicherà la natura del fallo Poiché la responsabilità della valutazione temporale del fallo</p>	<p>Al 2° Giudice, in alcuni casi, compete fischiare un <i>doppio fallo</i>, derivanti da falli commessi da giocatori (tocco della rete contemporaneo di due avversari) oppure non riferiti a falli commessi da giocatori, bensì derivanti da altre situazioni, quali, ad esempio, un oggetto esterno che entra in campo durante il gioco, oppure un infortunio durante un'azione di gioco. In questi casi fischia, si porta dal lato della squadra che sarà in ricezione (in caso di infortunio dal</p>

	<p>competete al 1° Giudice, nel caso di contemporaneità solo lui effettuerà la segnalazione di doppio fallo, indicando quindi la squadra al servizio.</p>	<p>lato della squadra interessata) ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, indica la squadra che dovrà eseguire nuovamente il servizio; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.</p>
--	---	--

La Regola 24.2 prevede che il 2° Giudice possa, senza fischiare, segnalare al primo giudice i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

Pertanto, quando il 2° giudice intende segnalare al collega un fallo non di sua competenza, deve farlo in maniera discreta e senza insistere, soprattutto quando il collega non intenda avvalersi di detta segnalazione.

La segnalazione deve avvenire da una posizione visibile al collega, effettuando il gesto davanti al petto o nella zona immediatamente sottostante, tenendo la/e mano/i vicino al corpo e possibilmente senza allargare i gomiti in maniera eccessiva.

Tale segnalazione deve essere mantenuta solo per il tempo strettamente necessario affinché il 1° giudice la possa visualizzare e decidere conseguentemente; subito dopo le braccia dovranno tornare nella normale posizione.

La segnalazione di questo tipo va effettuata inoltre rimanendo nel lato del campo dove ci si debba trovare al momento del verificarsi il fallo, senza effettuare nessun spostamento conseguente.

Nel caso in cui il 1° giudice richieda espressamente la collaborazione al collega sulla valutazione di una palla, ad esempio “dentro/fuori”, il 2° giudice, se in grado di esprimere una corretta valutazione al riguardo, effettuerà direttamente la relativa segnalazione di “palla dentro” o “palla fuori”; diversamente, se non è in grado di esprimere giudizi, non deve eseguire alcun gesto.

In quest’ultimo caso il 1° giudice dovrà, senza esitazione, disporre la ripetizione dell’azione.






Relativamente all’amministrazione della disciplina, si ricorda che le sanzioni di qualunque genere sono di competenza esclusiva del 1° giudice, così come i ritardi di gioco.

Nel caso il 2° giudice ravvisi dei comportamenti non regolamentari, al termine dell’azione di gioco dovrà informare il collega, recandosi nei pressi del seggiolone arbitrale.

Se il componente la squadra da sanzionare si trova in campo, il 1° giudice, dopo aver fischiato, lo inviterà ad avvicinarsi al seggiolone e quindi mostrerà il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, comunicando anche verbalmente il provvedimento.

Se invece il componente la squadra da sanzionare non si trova in campo, il 1° giudice, dopo aver fischiato, inviterà ad avvicinarsi al seggiolone il capitano in gioco della squadra e quindi mostrerà il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, comunicando verbalmente il destinatario del provvedimento; il capitano deve quindi informarne il destinatario che dovrà alzare un braccio in segno di riconoscimento (oppure alzarsi in piedi), affinché la sanzione sia correttamente percepita da entrambe le squadre, dal 2° giudice, dal segnapunti e dal pubblico.

Figura 12 – Gesti ufficiali dei Giudici di Linea

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Palla “Dentro” Regola 8.3	Giudice di Linea		1 Abbassare la bandierina
Palla “Fuori” Regola 8.4.1	Giudice di Linea		2 Alzare la bandierina
Palla “Toccata” Regola 8.4	Giudice di Linea		3 Alzare la bandierina e toccare la sua parte superiore con il palmo della mano libera
Palla che passa al di fuori dello spazio di passaggio o fallo di piede al Servizio Regola 8.4.2 – 8.4.3 8.4.4 – 12.4.3	Giudice di Linea		4 Alzare la bandierina sopra la testa ed indicare con il dito l'antenna o la linea interessata
Giudizio impossibile	Giudice di Linea		5 Alzare ed incrociare gli avambracci sul petto

SEZIONE IV - CASISTICA

La casistica è l'interpretazione ufficiale delle Regole di Gioco della FIVB, della FIPAV, ed opportunamente adottate ed adattate dalla U.I.S.P., alla quale debbono attenersi tutti gli affiliati.

La casistica è stata integrata con le ulteriori interpretazioni fornite dal Settore Tecnico Uisp.

REGOLA 1: AREA DI GIOCO

1. Il primo G.d.G. può decidere sulla omologabilità dell'area di gioco?

Sì, prima dell'inizio della gara, il G.d.G. deve controllare l'area di gioco e le attrezzature per constatarne la rispondenza alle Regole di gioco.

Se riscontra delle irregolarità, tali da rendere il campo inagibile, deve esigere dal sodalizio ospitante il reperimento di uno altro campo idoneo.

Se ciò non è possibile, non deve far disputare la gara.

2. Come si deve comportare il G.d.G. nel caso in cui un tabellone di pallacanestro o una porta di calcio a 5 si trovi all'interno della zona libera?

Se risulta possibile il G.d.G., per tempo, deve richiederne lo spostamento alla Società ospitante, al fine di eliminare l'interferenza.

Se non è possibile eliminarla, il 1° G.d.G. deve ritenere terminata l'azione di gioco ogni qualvolta la palla impatta in tali ostacoli, 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° G.d.G., 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 il G.d.G. 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, si deve considerare il servizio falloso.

3. 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?

Sì, la zona libera deve essere delimitata da ostacoli e non da linee sul terreno. Pertanto la zona libera si estende in profondità fino al primo ostacolo posto sul pavimento, che deve delimitare il rettangolo simmetrico della zona libera intorno al terreno di gioco.

E' perciò ovvio che gli ostacoli posti sul terreno per delimitare la zona libera, debbono essere posizionati in modo tale da formare appunto un rettangolo simmetrico per segmenti retti allineati senza soluzione di continuità.

Gli ostacoli costituiti dai basamenti di sostegno dei tabelloni di pallacanestro e dalle porte di calcio a cinque/pallamano sono esclusi da tale considerazione, purché opportunamente protetti contro il rischio di infortuni; in caso contrario la zona libera terminerà in corrispondenza di tali ostacoli.

4. Nel caso in cui la zona libera presenti un dislivello rispetto al terreno di gioco, 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. E' 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 conformi alla Regola 1.2.

5. 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 di livello diverso da quello del piano dell'area di gioco o si avvalgono del sostegno di strutture o di un compagno. La palla non può essere recuperata al di fuori della zona libera avversaria. Fuori dalla zona libera, in caso di ostacolo da parte di uno spettatore o altro soggetto, l'azione non viene ripetuta.

6. Se nel recupero di una palla un giocatore viene ostacolato nella zona libera da uno spettatore, da altri soggetti esterni al gioco (fotografi, operatori, ecc) da un giudice di gara, l'azione deve essere ripetuta?

No, nel caso dei G.d.G che, in tale evenienza, devono spostarsi per non intralciare l'azione del giocatore, ma se nonostante ciò la sua posizione risulta comunque di ostacolo per l'atleta, l'azione non deve essere rigiocata, come non lo deve quando l'ostacolo è costituito dalle attrezzature (pali, seggiolone, ecc.). Nel caso invece l'interferenza sia costituita da altri soggetti che non dovrebbero sostare nella zona libera, l'azione deve essere ripetuta.

7. Cosa succede se a causa di umidità il terreno di gioco diventa scivoloso?

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

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

8. Come si deve regolare il G.d.G. nel caso che la temperatura ambientale sia inferiore ai 10°C?

Quando il G.d.G. 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.

9. Se l'illuminazione non risulta adeguata, come si deve comportare il G.d.G.?

Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare.

10. Se la zona di riscaldamento non è delimitata, come si deve comportare il giudice di gara?

In assenza di demarcazione, il giudice di gara autorizzerà le riserve di entrambe le squadre a sostare nelle rispettive zone di area libera in prossimità delle panchine e poste oltre il prolungamento virtuale della linea di fondo ed all'esterno della zona di servizio.

11. Se la zona di penalizzazione non è delimitata, come si deve comportare il giudice di gara?

In assenza di demarcazione, il giudice di gara individuerà un'apposita zona posta all'interno dell'area di controllo da destinarsi al riguardo, preferibilmente nei pressi del tavolo del segnapunti o del seggiolone arbitrale, al fine di poterla controllare agevolmente.

REGOLA 2: RETE E PALI

1. Come deve essere verificata la tensione della rete?

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

2. E' consentito giocare con una rete che abbia delle maglie rotte?

No, salvo che l'inconveniente venga eliminato.

3. Se durante il gioco la rete si abbassa, o si rompe, come si comporterà il G.d.G.?

Se il naturale esito dell'azione ne è inficiato, il gioco deve essere interrotto e, dopo aver riparato o sostituito la rete, lo si deve riprendere 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 rete, viene comunque sanzionato il fallo di servizio; 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 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, durante la gara, le antenne vengano reperite, devono essere posizionate durante il primo tempo di riposo o intervallo tra i set.

5. E' ammessa 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 plastica nello spazio tra il termine della rete e 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 nello spazio esterno.

6. Quando deve misurarsi l'altezza della rete?

Il 1° ed il 2° G.d.G. debbono misurare l'altezza della rete nel momento prescritto dal protocollo di gara e quando lo ritengono opportuno, anche su richiesta dei capitani.

7. Come si deve comportare il G.d.G. in caso di mancanza dell'asta per la misurazione dell'altezza della rete?

La società ospitante è tenuta a mettere a disposizione dei G.d.G. un'asta per la misurazione dell'altezza della rete.

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

8. Quali sono le attrezzature complementari?

a – un seggiolone per il 1° G.d.G., 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 sedie per il segnapunti e l'assistente segnapunti;

c – le panche per le riserve e gli altri componenti delle squadre;

d – l'asta di misurazione dell'altezza della rete;

e – il tabellone segnapunti;

f – un portapalloni a 5 posizioni, nel caso la gara si giochi con il sistema dei 5 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.

REGOLA 3: PALLONI

1. Come si deve comportare il G.d.G. nel caso in cui il pallone si sgonfi durante il gioco?

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

Se il pallone perde considerevolmente pressione durante una azione, il primo G.d.G. deve valutare se tale condizione ha inficiato sfavorevolmente l'esito dell'azione stessa ed in tal caso deciderne la ripetizione.

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

2. Nei campionati U12 e U13 è sempre obbligatorio utilizzare il pallone tipo school?

L'utilizzo di tale pallone è previsto dalla Regola ed è comunque fortemente consigliato per il tipo di impatto del medesimo nei confronti degli atleti.

Qualora entrambe le squadre si accordassero diversamente, è tuttavia possibile utilizzare per la gara i normali palloni di gioco; il giudice di gara provvederà a far trascrivere tale circostanza nello spazio Osservazioni del referto.

REGOLA 4: SQUADRE

1. Gli iscritti nell'elenco dei partecipanti alla gara non presenti al momento dell'inizio della gara, possono prendervi parte al loro arrivo?

Sì, al loro arrivo, dopo il controllo della loro identità da parte di uno dei G.d.G. al termine dell'azione 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)

2. Può essere modificato l'elenco della composizione della squadra dopo la sua consegna ai G.d.G.?

Il Regolamento Gare prescrive che l'elenco, firmato dal capitano e dal dirigente, deve essere consegnato ai G.d.G. almeno 15 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.

3. Come si deve comportare il G.d.G., nel caso in cui i giocatori di una squadra siano sprovvisti dei numeri sulle maglie o gli stessi non siano regolamentari?

La numerazione delle maglie e relativa regolarità è obbligatoria e il G.d.G. deve esigerla anche se provvisoria. In nessun caso deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie.

Nel caso di numerazione non regolamentare, dovrà richiederne la regolarizzazione, anche ricorrendo a nastri adesivi o pennarelli; non è possibile la partecipazione di atleti con numeri identici duplicati o con segni particolari (barre, asterischi, ecc.).

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

- Se possibile, sostituzione dell'atleta e apposizione dello stesso numero su una nuova maglia;
- Nel caso non sia possibile apporre lo stesso numero, procedere con l'utilizzo di una nuova maglia anche con altro numero, riportando il fatto sul referto, sia pur continuando a registrare il numero originale nel prosieguo della gara;
- Quale ultima possibilità, far indossare all'atleta una canotta senza numero (in analogia a quanto previsto per il Libero).

Nel caso in cui non sia possibile sostituire l'atleta, la citata procedura dovrà avvenire in tempi brevissimi, altrimenti la squadra dovrà essere dichiarata incompleta per quel set.

4. Come si deve comportare il G.d.G. nel caso in cui i giocatori di una squadra non indossino una divisa uniforme?

Il G.d.G. 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 rapporto di gara.

5. 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 atillata 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.

E' inoltre ammissibile, previa autorizzazione del G.d.G., giocare con i pantaloni della tuta, o la tuta completa, a condizione che tutti i giocatori indossino i pantaloni della tuta e, nel caso delle tute complete, le medesime siano correttamente numerate. Salvo casi particolari non si deve tollerare che alcuni giocatori indossino la tuta e gli altri la maglia ed i pantaloncini.

6. Si può giocare con i guanti?

L'utilizzo dei guanti è vietato, di qualunque materiale e forma essi siano. Sono permessi solo leggeri guanti protettivi, per ragioni sanitarie, non totali (ovvero che escludano o, viceversa, comprendano, soltanto le dita).

7. Si può giocare con un gesso o una fasciatura?

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

8. Nell'ipotesi che nella caduta degli occhiali sul terreno di gioco le lenti si rompano, oppure un atleta smarrisca una lente a contatto, i G.d.G. devono interrompere l'azione?

Nel caso di rottura delle lenti di un occhiale i G.d.G. devono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia del terreno per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti). L'azione dovrà essere ripetuta.

Nel caso di perdita di una lente a contatto, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la ricerca. Nel caso la squadra richieda uno o più tempi di riposo per effettuare tale ricerca, il G.d.G. dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e che non venga effettuata la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.

9. Possono essere iscritti nell'elenco dei partecipanti alla gara atleti infortunati con le stampelle o con un arto ingessato rigidamente?

No, gli atleti iscritti nell'elenco devono essere in condizioni idonee per giocare; il G.d.G. non può autorizzare atleti con stampelle o ingessature rigide a prendere parte al gioco o sedersi in panchina.

10. Come si devono comportare gli atleti nell'area di riscaldamento?

Gli atleti che si trovano in tale area devono mantenere un comportamento consono, dal semplice riposo agli esercizi fisici (anche con l'ausilio di attrezzi non ingombranti o potenzialmente pericolosi) in attesa di essere chiamati per entrare in gioco. Possono dissetarsi, assumere medicinali ma non colloquiare o interagire con il pubblico: in quest'ultimi casi i G.d.G. dovranno intervenire.

11. Come ci si comporta nel caso della mancata presentazione di una squadra?

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

12. Se un componente la squadra non è in possesso di documenti per effettuare il riconoscimento, come si comporteranno i G.d.G.?

Se uno o più componenti la squadra si presentano al riconoscimento pre-gara senza documento d'identità e non può/possono produrre nemmeno una sua/loro foto da

firmare nel retro, è prevista la possibilità del riconoscimento personale da parte di uno dei G.d.G., il quale deve dichiarare per iscritto tale avvenuto riconoscimento. Al di fuori dei due G.d.G. ufficiali della gara, nessun'altra persona tesserata può effettuare questo riconoscimento personale, nemmeno un altro G.d.G. o dirigente di lega presente.

16. Possono i giocatori di una squadra dotarsi di una pezza di panno da utilizzarsi di tanto in tanto per asciugare il terreno di gioco nei pressi della loro posizione?

E' consentito, anzi raccomandato, dalla normativa della asciugatura del terreno di gioco, agli atleti di dotarsi di apposito panno per l'asciugatura personale del terreno. Il 1° G.d.G., però, non deve ritardare la ripresa del gioco per attendere che questa operazione personale si compia, ma deve far procedere il gioco normalmente. Ugualmente se l'atleta intento ad asciugare si dovesse trovare fuori posizione, dovrà essere sanzionato il relativo fallo.

17. Può un allenatore/dirigente sedere in panchina se è in stampelle o su di una sedia a rotelle?

Allenatore e dirigente possono stare in panchina anche se con stampelle o su una carrozzina a rotelle.

18. Se durante il gioco un atleta perde una scarpa o la pezza per asciugare il terreno oppure tocca il campo avverso lasciando una vistosa macchia di sudore sul medesimo, come si comporteranno i giudici di gara?

Nei primi due casi l'azione di gioco continua e sarà cura dell'atleta recuperare la propria scarpa o la pezza; qualora queste siano finite accidentalmente nel campo opposto, il giudice valuterà se le stesse stiano interferendo con il gioco ed in tal caso dovrà interrompere l'azione e farla rigiocare senza altre conseguenze. Analogamente, nel caso la macchia di sudore sia causa di interferenza o pericolo si dovrà procedere all'interruzione e ripetizione dell'azione.

19. Nei campionati giovanili quali sono le corrette modalità di utilizzo del/dei giocatore/i di sesso diverso?

Lo spirito della regola è quello di consentire, per ogni set, l'utilizzo di uno o più atleti di sesso diverso, a seconda del limite di categoria.

In pratica è consentito utilizzare il/gli atleta/i secondo le seguenti possibili situazioni:

- Utilizzo sin dall'inizio del set oppure a seguito di una sostituzione, ovviamente da conteggiare quale sostituzione regolamentare;
- L'atleta di sesso diverso potrà entrare ed uscire una sola volta nel corso del set, secondo la regola delle sostituzioni;
- Il numero di atleti utilizzati in ogni set è da considerarsi cumulativo, per cui nel caso un atleta sia entrato/uscito, deve essere conteggiato come un atleta partecipante e, pertanto, una eventuale seconda sostituzione deve essere considerata tale, quando possibile (U12 e U13), anche se in campo si trova fisicamente un solo atleta di sesso diverso.

REGOLA 5: I RESPONSABILI DELLA SQUADRA

1. Può essere comunicata la formazione avversaria su richiesta del capitano in gioco?

No, le formazioni sono segrete e note solo ai G.d.G. e al segnapunti, i quali possono accogliere solo le richieste dei capitani in gioco, relativamente alle proprie formazioni. I capitani in gioco possono però chiedere al primo G.d.G. la verifica della formazione avversaria.

2. Può il capitano in gioco chiedere spiegazioni su una decisione arbitrale?

A richiesta del capitano in gioco, il 1° G.d.G. deve fornire le spiegazioni richieste, senza ammettere però alcuna discussione.

E' consigliabile che i G.d.G. siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli, ovviando così ad inutili richieste di spiegazione che, se reiterate, possono essere sanzionate.

3. Da chi devono essere espletate le funzioni di capitano nell'intervallo fra un set e l'altro?

Nell'intervallo è il capitano della squadra che espleta tale funzione.

4. Chi è autorizzato a richiedere ai G.d.G. la formazione della propria squadra?

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

Analogamente ogni richiesta di quella prevista dalla Regola 5.1.2.2 effettuata da un componente della squadra non autorizzato sarà considerata "richiesta impropria".

5. E' permesso l'uso di mezzi tecnologici per comunicare con l'esterno?

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

6. E' 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.

7. Qual è il posto in panchina riservato all'allenatore?

E' 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.

8. Come si devono comportare i G.d.G. nel caso in cui l'allenatore oltrepassi la linea di delimitazione dell'allenatore (quando presente) durante il gioco?

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

9. 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.

10. E' 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 e gli intervalli tra i set. Qualora, invece, l'allenatore necessiti per deambulare delle stampelle, può muoversi liberamente nella zona libera davanti alla panchina.

11. Può un allenatore, dopo aver firmato il referto, lasciare l'impianto di gioco e non farvi ritorno?

Sì, previa autorizzazione richiesta al 1° G.d.G., l'allenatore si può allontanare, come qualsiasi altro componente della squadra, senza specificarne le ragioni. Tale evento deve essere riportato nello spazio "osservazioni" del referto. Nel caso l'allenatore rientri durante la gara, riprende le sue funzioni; anche tale evento deve essere annotato.

12. Nel caso in cui l'allenatore iscritto a referto non sia presente all'inizio della gara, può essere sostituito dal vice allenatore?

Sì; su richiesta del capitano della squadra al 1° G.d.G., il vice allenatore apporrà la firma sul referto al posto dell'allenatore e ne svolgerà le funzioni, purché abbia i requisiti richiesti dalle normative; tale fatto verrà annotato nello spazio "osservazioni" del referto. Al momento dell'eventuale arrivo dell'allenatore, tale evento verrà annotato nello spazio "osservazioni" e da quel momento l'allenatore svolgerà le sue funzioni.

13. Nel caso l'allenatore entri in campo come giocatore, il vice allenatore può prendere il suo posto e dirigere la squadra?

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

14. Il vice allenatore può dare istruzioni alla squadra?

Il vice allenatore, come tutti gli altri componenti della panchina, può dare istruzioni.

La dizione “senza diritto di intervento” della Regola 5.3.1 si riferisce alle richieste di tempi di riposo e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all’allenatore.

15. Il vice allenatore si può recare presso l’area di riscaldamento per parlare con le riserve?

Sì; il vice 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 comunicare all’allenatore delle informazioni, il tutto in tempi contenuti.

16. Nel corso del gioco, il capitano e l’allenatore possono chiedere entrambi i tempi di riposo e le sostituzioni?

In presenza dell’allenatore, solo lui ha il diritto di chiedere ai G.d.G. le interruzioni di gioco regolamentari.

17. 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.

18. Come deve intervenire il 1° G.d.G. nel caso in cui l’allenatore impartisca direttive ai propri giocatori in campo disturbando lo svolgimento della gara?

Sanzionandolo con un avvertimento verbale ed al persistere secondo quanto previsto dalla Regola 21.

19. In quali casi l’allenatore si può rivolgere ai G.d.G.?

Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.

20. Se il capitano in gioco dopo essere stato sostituito rientra in campo, riacquista tale qualifica?

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

Se non è il capitano della squadra, al suo rientro in campo non riacquista tale qualifica, che resta al giocatore in gioco che era stato nominato.

21. L’allenatore-giocatore, precisazioni

Uno dei giocatori in elenco, compreso il Libero, può svolgere anche le funzioni di allenatore se ha i requisiti stabiliti.

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.

- 22. Se in campo si trovano il capitano della squadra (o in gioco) e l'allenatore-giocatore, chi può richiedere le interruzioni di gioco ai G.d.G.?**

Soltanto il capitano in gioco.

- 23. Può il capitano in gioco recarsi al tavolo del segnapunti e verificare la formazione della propria squadra?**

No. Il capitano in gioco deve sempre richiedere la formazione della propria squadra ai G.d.G. ed il 2° G.d.G. deve farlo avvicinare nei pressi del tavolo del segnapunti e comunicargliela.

E' categoricamente vietato invitare il capitano a leggerla direttamente sul referto di gara.

REGOLA 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET, LA GARA

- 1. Nel caso in cui due falli vengano fischiati uno dal 1° G.d.G. e l'altro dal 2°, quale deve essere la decisione finale?**

I G.d.G. devono sanzionare con il fischio il fallo che individuano con sicurezza (Regola 22.2.1.2), intervenendo con immediatezza. Nel caso si verificano due falli, il 1° G.d.G. deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e sanzionarlo, a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due G.d.G. Lo stesso criterio vale per due falli avvenuti contemporaneamente da parte di due avversari: il 1° G.d.G. deve sanzionare il "doppio fallo", a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi.

- 2. Se una squadra si rifiuta di giocare o non si presenta sul terreno di gioco, come si deve comportare il 1° G.d.G.?**

Il 1° G.d.G., 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; nel caso una squadra non sia presente, il G.d.G. dovrà comunque procedere al riconoscimento dei componenti la squadra presente.

- 3. Come deve essere considerata un'azione di gioco interrotta per doppio fallo?**

Un'azione di gioco interrotta dal G.d.G. 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.

4. 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.

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

1. 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 minuti.

2. L'allenatore o il capitano, dopo aver consegnato il tagliando della formazione al 2° G.d.G. o al segnapunti, può richiederne la restituzione per modificarlo?

No.

3. Se fra il tagliando e la formazione in campo esiste una discordanza non riscontrata dal 2° G.d.G. all'inizio del set, ma soltanto quando lo stesso è in corso di svolgimento, come si devono comportare i G.d.G.?

Il G.d.G. deve interrompere il gioco, se in corso, assegnare un punto e 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".

4. Come si devono comportare i G.d.G. se sul tagliando della formazione iniziale è riportato un numero non esistente nell'elenco atleti e nel referto?

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° G.d.G., risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non presente nell'elenco atleti e quindi anche a referto, 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 il G.d.G. 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.

5. Il capitano in gioco richiede la formazione della propria squadra ed in particolare il numero del giocatore al servizio; il segnapunti fornisce la

formazione erroneamente e il gioco prosegue; successivamente il segnapunti se ne avvede: quali decisioni assumerà il G.d.G.?

I punti eventualmente acquisiti da entrambe le squadre devono essere annullati, quindi i giocatori dovranno assumere le posizioni in campo previste al momento dell'errata comunicazione della formazione. Sono considerati validi gli eventuali tempi di riposo richiesti, tempi tecnici fruiti e provvedimenti disciplinari comminati; nel caso fossero state concesse sostituzioni, queste saranno annullate.

Il gioco riprenderà con al servizio il giocatore che avrebbe dovuto eseguirlo al momento della richiesta della formazione. Quanto accaduto deve essere riportato sul referto nello spazio "osservazioni".

6. Come devono comportarsi i G.d.G. 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. Il tutto va riportato sul referto nello spazio "osservazioni".

7. Come deve essere richiesta e comunicata la formazione della squadra?

Il capitano in gioco richiede la formazione utilizzando il gesto ufficiale n° 13 della Figura 11 (fare un movimento circolare orario con l'indice di una mano rivolto verso il basso); il secondo G.d.G. fischia accogliendo la richiesta e mostrando il gesto ufficiale già citato, quindi invita il capitano nei pressi della zona di sostituzione (ma rimanendo sul terreno di gioco) per comunicargli quanto richiesto. Il tutto allo scopo di non renderla nota anche alla squadra avversaria. In assenza del secondo G.d.G. il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti. In ogni caso è categoricamente vietato invitare il capitano a leggerla direttamente sul referto.

8. Qualora un atleta si infortuni durante il riscaldamento non ufficiale, come si comporteranno i G.d.G.?

L'infortunio dovrà essere riportato nello spazio "osservazioni" del referto; l'elenco atleti non può comunque essere modificato.

9. A seguito di un fallo di rotazione si devono annullare dei punti ad una squadra. Come si debbono comportare i G.d.G. se tra i punti da annullare ne è presente uno acquisito per penalizzazione assegnata alla squadra avversaria? E se nel tempo in cui la squadra si è trovata in errore di rotazione fosse stata assegnata una doppia penalizzazione contemporanea?

La Regola 7.2.2 è assolutamente chiara: tutti i punti vanno annullati, senza alcuna distinzione. La "penalizzazione" come aspetto disciplinare resta riportata a referto sul quale, 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, il numero degli stessi, compreso quello cerchiato acquisito in

seguito alla penalizzazione. Per una doppia penalizzazione contemporanea, deve essere ugualmente annullato il punto conseguito dalla squadra in fallo di rotazione.

- 10. Il giocatore n°1 della squadra A si reca al servizio sul punteggio di 21-21; la squadra A conquista due punti (23 A - 21 B); la squadra B vince l'azione successiva (22 B - 23 A) e successivamente la squadra A vince l'azione (24 A - 22 B). Il capitano della squadra A chiede la formazione e il segnapunti comunica che dovrebbe servire il giocatore n°1 che aveva già servito nel turno precedente. Quale sarà la decisione dei G.d.G.?**

Se i G.d.G. 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 di A al servizio.

Se i G.d.G. 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 e il servizio devono essere assegnati alla squadra B che continuerà a servire dal punteggio di 23 B - 21 A.

- 11. Come deve essere effettuata la scelta dei palloni prima dell'inizio della gara?**

La squadra ospitante deve presentare dei palloni al 1° G.d.G. fra i quali scegliere i due necessitanti per la disputa della 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.

- 12. 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.

- 13. Nel caso che una o entrambe le squadre arrivino in campo dopo l'orario di inizio della gara, quando si deve dare inizio all'incontro?**

Il G.d.G. 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 30 minuti di ritardo massimo accordato alle squadre per presentarsi in campo.

- 14. Quale delle due squadre deve presentare per prima il tagliando della formazione iniziale?**

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

- 15. 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° G.d.G. e conseguentemente viene chiesta la sostituzione con l'atleta che occupa la sua posizione in campo, si deve ritenere come partecipante alla gara e il G.d.G. deve riportarlo come partecipante alla gara stessa?**

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 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.

Il G.d.G. perciò non dovrà considerare quell'atleta come partecipante alla gara se non entra in gioco nel prosieguo della stessa.

- 16. 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.

- 17. 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.

- 18. Nel caso la gara inizi in ritardo a causa di difficoltà nell'approntamento delle strutture/attrezzature di gioco, dove deve essere annotata tale circostanza?**

In tale circostanza il segnapunti, sotto la guida del 2° e/o 1° G.d.G., deve annotare prima dell'inizio della gara il fatto nello spazio "osservazioni" del referto.

- 19. Come si deve comportare il G.d.G. se dalla verifica della formazione iniziale si riscontra un errore di trascrizione del tagliando?**

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° G.d.G., risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non esistente nella lista della squadra a referto, deve essere permessa la correzione dello stesso e della formazione a referto.

Un caso particolare si può presentare a causa di un superficiale controllo arbitrale:

- Libero della squadra con il n°13 di maglia;
- sul tagliando della formazione iniziale è riportato il n° 13 trascritto anche nella formazione a referto, mentre in campo c'è il giocatore n°9;
- quando il 9, per effetto della rotazione va al servizio, il segnapunti richiama l'attenzione del 2°G.d.G. che fischia l'irregolarità.

Questo strano e deprecabile fatto è assimilabile a quello del numero del giocatore inesistente nella lista ufficiale: alla stessa stregua, anche in questo caso, si deve procedere alla correzione del tagliando e del referto, inserendo il n°9 al posto del n° 13; l'azione interrotta dal 2°G.d.G. deve essere rigiocata.

- 20. Come si deve comportare il 2° G.d.G. se, al momento del controllo della formazione iniziale di una squadra prima dell'inizio del set, si avvede della presenza in campo del Libero?**

Il 2° G.d.G. deve far uscire il Libero e rimettere in campo l'atleta titolare, controllare la formazione iniziale e quindi accordare l'ingresso in campo del Libero, senza alcuna sanzione.

- 21. Al termine del 4° set una squadra è sanzionata con una penalizzazione. Come si deve comportare il G.d.G. per il sorteggio?**

Il 1° G.d.G. al sorteggio deve avvertire i capitani che sanzionerà la squadra e prima di autorizzare il primo servizio del 5° set deve mostrare il cartellino rosso. Il sorteggio si deve svolgere senza condizionamenti: la squadra che vince il sorteggio può effettuare la scelta che crede più opportuna, di servire, di ricevere, il campo. Nel caso la squadra penalizzata scelga di servire, dopo che le squadre sono entrate in campo ed il 1° G.d.G. ha mostrato il cartellino rosso, la squadra in ricezione conquisterà un punto, che il segnapunti cerchierà, e deve far ruotare la sua formazione ed andare al servizio.

- 22. In un terreno di gioco utilizzato da più squadre, una gara si protrae oltre l'orario d'inizio della successiva. Quale è la procedura precedente l'inizio di questa gara?**

Alla base di un incontro di pallavolo c'è la necessità di presentare gli atleti ad iniziare la gara in condizioni fisiche ottimali. Per questo viene adottato il "Protocollo di gara", che permette questa indispensabile condizione. Normalmente, in tali casi, se le due squadre non possono disporre di uno spazio adatto per il riscaldamento fisico, nel qual caso si parte subito con il "Protocollo ufficiale" appena il terreno di gioco è libero, si concede un tempo di almeno 20', per poi iniziare con il "Protocollo".

- 23. All'inizio del 2° (3°/4°/5°) set l'allenatore di una squadra consegna il tagliando della formazione iniziale al 2° G.d.G., il quale lo consegna al segnapunti che a sua volta la trascrive a referto. Prima dell'inizio del set, il 2° G.d.G. verifica la formazione erroneamente consultando il tagliando del set precedente e facendola disporre secondo questo. Dopo alcuni punti il segnapunti segnala l'errore di rotazione....**

La responsabilità della formazione iniziale è tutta dell'allenatore che la fornisce, pur in presenza di una superficiale verifica da parte del 2° G.d.G., che dovrà successivamente renderne conto alla propria Struttura tecnica. Pertanto, al momento in cui ci si accorge dell'errore di formazione, si deve assegnare il servizio alla squadra avversa, ripristinare quella esatta e togliere i punti conquistati dalla squadra in difetto nell'errata formazione.

24. Le due squadre sono pronte in palestra per iniziare il gioco, ma gli arbitri non sono presenti all'orario previsto per l'inizio della gara; come si devono comportare?

- a) Le squadre devono attendere 30' e poi si debbono ritenere libere di andarsene.
- b) Gli arbitri comunicano che arriveranno in un tempo di attesa superiore ai 30'. In tal caso:
 - Hanno il diritto di andarsene comunque dopo i 30' di attesa;
 - Non hanno l'obbligo di attendere il loro arrivo. Se però, entrambe le squadre si trovano d'accordo nell'attenderli, la gara si può iniziare all'arrivo degli arbitri dopo i 30' regolamentari di ritardo.

25. Chi può partecipare al riscaldamento ufficiale prima dell'inizio della gara?

Esclusivamente i presenti nella lista dei partecipanti alla gara, presentata agli arbitri, tutti con scarpe ginniche.

26. Al 5° set di una gara, sul punteggio di 10 – 4, il segnapunti verifica che la squadra in vantaggio presenta un atleta in gioco non riportato sul tagliando della formazione iniziale, che esegue il servizio; quali sono le conseguenze?

- a) gli arbitri debbono fermare il gioco, assegnando il servizio ed un punto (5) alla squadra opposta, ripristinare la formazione corretta, togliere tutti i punti conquistati dalla squadra in difetto (10), se si può risalire all'errore dall'inizio del set;
- b) il punteggio risulterà quindi di 0 – 5 per la squadra in difetto, ma in precedenza all'8° punto erano stati cambiati i campi: occorre perciò, ritornare ai campi precedenti all'8° punto;
- c) si riprende il gioco con il nuovo punteggio dopo aver ripristinata l'esatta posizione dei campi.

REGOLA 8: SITUAZIONI DI GIOCO

1. Può il 1° G.d.G. 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 al momento del fallo che è fischiato da uno dei G.d.G.". Nel caso specifico in cui la palla stia dirigendosi fuori dall'area di gioco, il 1° G.d.G. 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.

Il G.d.G. 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 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 dello spazio di passaggio, i G.d.G. devono sanzionare “palla fuori” (il 2° G.d.G. solo se l’azione avviene dal suo lato) al momento del superamento del piano verticale della rete.

2. Nel caso dal soffitto della palestra pendano stelle filanti o coriandoli e la palla durante un’azione li tocchi, come si comporteranno i G.d.G.?

Strisce leggere di carta colorata o stelle filanti devono essere considerate di massa inconsistente e quindi tali da non costituire ostacolo alla palla; l’azione di gioco pertanto continuerà.

REGOLA 9: GIOCARE LA PALLA

1. Come si comporterà il G.d.G. se, durante un’azione di gioco, uno dei componenti la panchina si alza e prende la palla che sta 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.

2. Come deve essere valutato il tocco simultaneo di avversari sopra la rete?

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

Se invece la palla, al momento del tocco contemporaneo degli avversari, si trova completamente in uno dei due spazi di gioco, l’atleta del campo opposto commette fallo di invasione.

3. Al primo tocco di squadra può 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.

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

Il G.d.G. 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, il G.d.G. deve immediatamente sanzionare il fallo di trattenuta.

5. Nel caso i giocatori della squadra tocchino il pallone quattro o più volte, che tipo di segnalazione dovrà adottare il G.d.G.?

Tutti sanno che le squadre hanno diritto di eseguire tre tocchi di palla prima di inviarla nello spazio opposto. Dal conteggio di questi tocchi è escluso il muro.

Il 1° G.d.G. deve sanzionare l'eventuale quarto tocco mostrando la relativa segnaletica ufficiale:

1. se il quarto tocco è eseguito dallo/a stesso/a atleta che ha effettuato anche il terzo, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di "doppio tocco";
2. se, invece, il quarto tocco è eseguito da atleta diverso/a da quello/a del terzo, la segnaletica ufficiale è quella di "quattro tocchi".

REGOLA 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

1. Può un giocatore che ha inviato la palla a rete rigiocarla quando la stessa ritorna per il rimbalzo dalla rete?

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° G.d.G. nel caso in cui una palla inviata verso il campo avverso sotto la rete colpisca un avversario prima che abbia attraversato completamente il piano verticale della rete stessa?

Sanzionerà il fallo di "palla fuori" alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete.

3. Se nella stessa situazione del caso precedente, un giocatore tocca intenzionalmente la palla che sta andando verso il suo campo prima che attraversi completamente il piano verticale della rete, commette fallo?

Sì, tale palla non può essere toccata intenzionalmente dal giocatore verso cui sta andando, prima che attraversi completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

4. **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 è previsto come fallo di gioco dalla Regola 10.1.2.2 e non è previsto alcun intervento disciplinare. Qualora il gesto sia invece teso a ledere l'integrità fisica dell'avversario l'arbitro, oltre a sanzionare il fallo di gioco dovrà comminare anche l'appropriata sanzione disciplinare.

REGOLA 11: GIOCATORE A RETE

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, il G.d.G. 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, dietro il palo, o saltando sopra la linea e cadendo nella zona libera opposta, senza commettere fallo di invasione, purché non disturbi gli avversari durante il gioco.

3. **Può un giocatore colpire la palla che si trova parzialmente nello spazio avverso?**

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

4. **Se un giocatore tocca volontariamente la rete o un'antenna per trarre in inganno i G.d.G. o gli avversari, quale sarà la decisione dei Giudici?**

Il 1° o il 2° G.d.G. sanzionerà il tocco falloso di rete e il 1° G.d.G. comminerà a tale giocatore il provvedimento disciplinare conseguente ad una condotta maleducata.

5. **Se un giocatore che non partecipa all'azione di giocare la palla tocca volontariamente la rete tra le antenne, quale sarà la decisione dei Giudici?**

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

6. 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 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.

7. 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.

8. Un giocatore durante l'azione di giocare la palla tocca la rete, tra le antenne, con i capelli: l'azione è falloso?

No, il contatto dei capelli con la rete deve essere considerato falloso solo quando 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).

9. 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 sarà la decisione dei G.d.G.?

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

Qualora invece il 1° G.d.G. non ravvisi la volontarietà del tocco del giocatore in attacco, verrà sanzionato il tocco falloso di rete al giocatore che ha effettuato il muro.

Appare evidente come, in tale situazione, al fine di evitare ogni possibile incomprensione, l'interazione visiva tra i due G.d.G. debba essere massima.

REGOLA 12: SERVIZIO

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

2. Al momento del colpo di servizio entrambe le squadre si trovano in fallo di posizione; quale fallo deve essere sanzionato?

Doppio fallo.

3. Per eseguire il servizio, il giocatore può muoversi liberamente?

Sì, il 1° G.d.G. 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.

4. Quando si deve sanzionare 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° G.d.G. deve fischiare quando è certo che la palla non superi il piano verticale della rete stessa; non deve pertanto attendere che la palla cada a terra o venga toccata da un atleta.

5. Quale sarà il comportamento del G.d.G. se il giocatore al servizio si rifiuti di prendere la palla per eseguirlo?

Se il giocatore si trova nelle immediate vicinanze della palla, il 1° G.d.G. deve autorizzare il servizio quando le squadre sono pronte a giocare, considerando l'atleta al servizio in possesso della palla; se invece il giocatore è lontano dalla palla, il 1° G.d.G. deve invitarlo ad entrarne in possesso; in caso di diniego 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", il G.d.G. inviterà nuovamente l'atleta ad entrare in possesso della palla, ed in caso di ulteriore diniego assegnerà una penalizzazione per "ritardo di gioco".

Se invece l'atleta al servizio è in possesso della palla e dopo che il 1° G.d.G. ha autorizzato l'esecuzione del servizio, non serve o depone la palla, allo scadere degli otto secondi, sanzionerà il fallo di servizio.

6. Che cosa si intende per inizio del gioco: il fischio del G.d.G. o il colpo di servizio sulla palla?

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

7. 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.

8. 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.

9. 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.

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° G.d.G. dovrà sanzionare il fallo del battitore.

11. Se il giocatore al servizio colpisce la palla oltre gli 8 secondi dal fischio del 1° G.d.G. 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. E' fallo se la palla lanciata dal giocatore al servizio tocca il soffitto o altro oggetto?

Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

13. Quando si configura un fallo di velo?

Affinché si configuri un fallo di velo da parte dei giocatori della squadra al servizio, occorre che i medesimi, contestualmente, eseguano movimenti o altri gesti atti a nascondere il battitore nonché la traiettoria della palla di servizio, impedendo ai giocatori della squadra in ricezione di percepire il colpo di servizio e la relativa traiettoria della palla.

Ovviamente in caso di battuta al salto o di traiettoria molto alta rispetto alla rete, il fallo di velo non si può configurare.

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.

REGOLA 13: ATTACCO

1. Può il 2° G.d.G. sanzionare il fallo di attacco o di muro sulla palla di servizio?

Sì, tali falli sono di competenza sia del 1° che del 2° G.d.G.

2. Se di due giocatori avversari, entrambi difensori, uno colpisce la palla al di sopra del bordo superiore della rete partendo con i piedi all'interno della zona di attacco, l'altro esegue il muro, quale dei due 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. Attacco di "difensore" riconosciuto poi "avanti"

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

- a) se in tale azione la palla è caduta dentro il campo opposto ed il fischio del G.d.G. non ha influito sul gioco, si deve assegnare l'azione alla squadra che ha eseguito l'attacco;
- b) se, invece, il fischio del 1° G.d.G. ha influito sul gioco, si deve annullare e far ripetere l'azione.

4. Durante un'azione di gioco un difensore completa l'attacco partendo dalla zona d'attacco. I G.d.G. non si avvedono del fallo e l'azione continua terminando poi con un altro fallo. Può il 1° G.d.G. ritornare alla valutazione dell'attacco falloso?

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

5. 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.

6. Un giocatore “avanti” (di prima linea) può in ogni caso effettuare un “attacco”?

Un “avanti” può completare un attacco da qualsiasi punto del terreno e con la palla in qualsiasi posizione, ad eccezione della palla del servizio avversario, se essa si trova completamente ad una altezza superiore a quella della rete e non ha superato completamente il piano verticale della linea di attacco (Regola 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, se la palla è attaccata quando si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

7. Quando si può completare un attacco sul servizio avversario?

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

8. 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.

9. 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.

REGOLA 14: MURO

1. Un giocatore “avanti” esegue un muro sull’attacco avversario portandosi con le mani al di sopra del bordo superiore della rete, ma viene colpito dalla palla in una parte del corpo che si trova al di sotto di tale bordo. Tale tocco si deve considerare muro o primo tocco della squadra?

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

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

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

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 dell'attaccante e del 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 costituisce un'azione di attacco, se non dopo il terzo tocco.

3. Se il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori dello spazio di passaggio, commette fallo?

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

4. 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.

5. Come deve essere valutata dal G.d.G. 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.

6. Ai giocatori che effettuano un muro può essere sanzionato il fallo di palla trattenuta?

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

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

1. Dopo il fischio del 1° G.d.G. 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, la richiesta stessa deve essere rigettata e la squadra sanzionata con un "ritardo di gioco".

2. Come deve avvenire la sostituzione dei giocatori?

A palla fuori gioco, l'allenatore o in sua assenza il capitano in gioco debbono rivolgere la richiesta con la segnalazione ufficiale al 2° o al 1° G.d.G., indicando il numero delle sostituzioni che si intendono effettuare, se più di una.

Il 2° G.d.G. 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° G.d.G. 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° G.d.G., vedendo il segnapunti che trascrive, autorizza il giocatore che deve entrare in campo, in piedi nella zona di sostituzione vicino alla linea perimetrale, in tal senso e il suo compagno ad uscire.

3. Come si devono comportare i G.d.G. qualora le due squadre richiedano contemporaneamente una sostituzione?

Il 2° G.d.G. deve fischiare, effettuare la segnalazione 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.

4. Quali conseguenze si hanno se per errore viene accordata una settima sostituzione?

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

Qualora invece i G.d.G. si accorgessero della avvenuta settima sostituzione prima della ripresa del gioco, pretenderanno il ripristino della corretta formazione ed il 1° G.d.G. assegnerà un "ritardo di gioco" alla squadra in difetto.

5. 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.

6. 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 come sopra detto, 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 non è causa di pericolo per le squadre e riesce a muoversi da solo. In tale circostanza eventuali condotte scorrette, anche lievi, saranno sanzionate analogamente a quelle di ogni altro componente della squadra.

7. 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. In tal caso si autorizza la sostituzione "eccezionale" con uno degli atleti in quel momento in panchina, ad eccezione del Libero e del giocatore 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.

8. E' 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° G.d.G., anche il Libero può effettuare il rimpiazzo di un "difensore" prima dell'inizio del set.

9. Può essere interrotto il tempo di riposo prima dei 30" previsti?

No, i 30", dal fischio del 2° G.d.G. 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.

10. Quali sono le conseguenze di una richiesta impropria?

Alla prima richiesta nella gara, il 1° o il 2° G.d. G. fischiano e la respingono, senza sanzione. Alla seconda richiesta della stessa squadra nella gara, a prescindere dalla persona che l'ha formulata e dal tipo di richiesta, il 1° o il 2° G.d.G. fischiano ed il 1° assegna un "avvertimento per ritardo di gioco" (cartellino giallo). Alla terza e successive richieste della stessa squadra nella gara, il 1° o il 2° G.d.G. fischiano, ed il 1° G.d.G. assegna una "penalizzazione per ritardo di gioco" (cartellino rosso).

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

1°RI	(nc)	2°RI	(g)	3°RI	(r)	Succ. RI	(r)
1°RG	(g)	2°RG	(r)	1°RI	(nc)	Succ. RI e RG	(r)
1°RI	(nc)	1°RG	(g)	2°RI	(r)	Succ. RI e RG	(r)
1°RG	(g)	1°RI	(nc)	2°RI	(r)	Succ. RI e RG	(r)

11. Nel caso di richiesta impropria formulata durante lo svolgersi di un'azione, il G.d.G. 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".

12. Se per errore i G.d.G. accolgono la richiesta del terzo tempo di riposo e se ne accorgono in ritardo, come devono comportarsi?

Sebbene la richiesta del terzo tempo di riposo sia una richiesta impropria, nel caso in cui venga concessa, i G.d.G. devono immediatamente interromperlo ed assegnare un "ritardo di gioco".

13. Il medico della squadra durante la gara constata che un atleta accusa un'alta temperatura corporea, tanto da non poter continuare a giocare. Non è possibile la sua sostituzione regolamentare, è possibile accordarne una eccezionale?

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

14. Come intervengono i G.d.G. nel caso in cui l'allenatore non esegua il segnale ufficiale per richiedere le interruzioni regolamentari, ancorché richieste verbalmente?

Non accolgono la richiesta perché non formulata.

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

L'allenatore che richiede una sostituzione può recedere dall'effettuarla, ma si deve assegnare alla squadra un ritardo di gioco, tranne se trattasi di una di più sostituzioni richieste contemporaneamente, purché tale rinuncia non causi un ritardo nella ripresa del gioco. Non è possibile invece rinunciare dopo che il segnapunti ha trascritto la sostituzione a referto e quindi questa risulti già effettuata, con il nuovo giocatore in campo e quello uscito già fuori.

- 16. 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.

- 17. Quale procedura deve essere adottata nel caso in cui non venga usufruito del tempo di riposo tecnico al punteggio previsto?**

Nel caso in cui venga superato il punteggio previsto del set senza che sia stato accordato il tempo di riposo tecnico, questo deve essere accordato nel momento in cui ci si avvede della dimenticanza, mantenendo, ovviamente, il punteggio acquisito.

- 18. Successivamente all'assegnazione di una richiesta impropria, la stessa squadra può formulare ulteriori richieste?**

Successivamente ad una richiesta di terzo "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 di settima "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.

- 19. A seguito di sanzione per "ritardo di gioco", il G.d.G. può, prima della ripresa del gioco, accordare un'altra richiesta di interruzione avanzata dalla squadra sanzionata?**

Si devono distinguere due situazioni:

- Richiesta di sostituzione – l'assegnazione di un "ritardo di gioco" in relazione alla sostituzione richiesta, non permette di richiedere ancora una sostituzione se non dopo che sia trascorsa almeno un'azione di gioco completata; la stessa squadra, però, può richiedere il tempo di riposo;
- Richiesta di tempo di riposo – se viene richiesto e concesso il terzo 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.

- 20. Qual è la procedura da seguire in caso di infortunio?**

Ogni infortunio deve essere immediatamente registrato sul referto di gara, nello spazio "Osservazioni", indipendentemente dall'eventuale sostituzione. Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio nonché una breve descrizione dello stesso.

- 21. Al termine del set il G.d.G. si accorge che a una squadra sono state accordate una o più sostituzioni irregolari. Come si deve comportare?**

Tale circostanza è più facilmente verificabile nel caso il G.d.G. diriga da solo l'incontro, nel caso l'operato del segnapunti sia scorretto.

Premesso ciò, si possono verificare tre casi:

1 Il G.d.G. rileva l'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo e la squadra che ha fruito di una o più sostituzioni irregolari ha vinto il set.

Si applica quanto previsto dalla Regola 15.9.2:

- Il G.d.G. 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 e il punto all'altra squadra;
- Il segnapunti proseguirà la registrazione della parte di set rigiocato da quel momento su un altro referto, trascrivendovi il set in questione sino al momento della concessione della sostituzione irregolare, lasciando però i punti conseguiti dall'altra squadra insieme al numero di sostituzioni e tempi di riposo di cui ha eventualmente fruito. Terminato il set, riprenderà la trascrizione degli eventi di gara sul primo referto.

2 Il G.d.G. rileva l'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo e la squadra che ha fruito di una o più sostituzioni irregolari ha perso il set.

L'arbitro annullerà i soli punti acquisiti dalla squadra in difetto dopo aver fruito 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 Il G.d.G. rileva l'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 punti 1,2 e 3 si applica anche qualora i G.d.G. si accorgano che una squadra ha usufruito di un numero di sostituzioni eccedente il numero regolamentare.

22. Il G.d.G. 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 G.d.G. modifica la sua decisione, assegnando il servizio alla squadra avversaria. In tal caso può la squadra B chiedere l'annullamento della sostituzione?

Sì, i G.d.G. devono garantire la possibilità all'allenatore di condurre la propria squadra anche in base alle decisioni assunte dai G.d.G. stessi e quindi, a fronte di una modifica della loro decisione, devono permettergli di annullare la sostituzione; tale circostanza va riportata nello spazio Osservazioni del referto di gara.

Analogamente, qualora dopo l'originaria decisione venga richiesto un tempo di riposo e successivamente il G.d.G. modifichi la propria decisione, tale tempo di riposo potrà essere annullato (tempi tecnici saranno considerati fruiti).

23. 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 regolamentare, 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 dell'espulsione (o della squalifica) e la sua sostituzione risulti possibile nei modi regolamentari, tale sostituzione sarà comunque concessa.

24. Come si devono comportare i G.d.G. quando nel caso di richiesta di una o più sostituzioni, uno o più giocatori non si trovano pronti nella zona di sostituzione?

Se la richiesta di sostituzione è di un solo giocatore e questi non è pronto a giocare, il 1° G.d.G. deve rigettare la richiesta e assegnare un ritardo di gioco. Nel caso la richiesta sia per due (o più) atleti ed uno solo sia pronto a giocare, si deve concedere la sostituzione per il solo giocatore pronto, mentre si deve rigettare quella dell'altro giocatore, senza alcuna sanzione.

25. 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 il comportamento del G.d.G.?

- 1 se il servizio non è stato ancora autorizzato dal 1° G.d.G. o non è ancora stato effettuato, il 2° G.d.G. interviene, ripristina la formazione della squadra B ed il 1° G.d.G. assegna un "ritardo di gioco".
- 2 se il servizio è stato effettuato, il 2° G.d.G. sanziona il fallo di posizione della squadra B, la squadra A conquista il punto e continuerà a servire; i G.d.G. pretenderanno che la squadra B ripristini la propria formazione.
- 3 come al punto 2, ma in caso di 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° G.d.G. 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° G.d.G. farà ripristinare la formazione della squadra B.

26. Al momento del controllo della formazione prima dell'inizio del set, il 2° G.d.G. 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 formulata dall'allenatore, il 2° G.d.G. fischia ed esegue la segnalazione, anche se non viene necessariamente richiesto che i due giocatori si portino nella zona di sostituzione per lo scambio; provvede a far registrare al segnapunti, sul punteggio di 0-0, la sostituzione.

27. Dove va posta la palla durante il tempo di riposo?

Nella zona di servizio o nei pressi di essa.

28. 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 completata, anche se è stata frapposta tra loro una richiesta di tempo di riposo.

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

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

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

30. Come si comporteranno i G.d.G. nel caso in cui l'allenatore o in sua assenza il capitano in gioco non indichino il numero di sostituzioni che intendono effettuare?

Se non viene fornita alcuna indicazione sul numero delle sostituzioni che si intendono effettuare, va inteso che se ne vuol effettuare solo una e una sola deve essere concessa, anche se si presentano nella zona di sostituzione più atleti (Regola 15.10.4).

31. Se il primo G.d.G. assegna un "doppio fallo" decretando la ripetizione dell'azione ed all'inizio di tale azione una squadra aveva effettuato una sostituzione, può la stessa squadra richiedere altra sostituzione?

Uno scambio interrotto dal G.d.G. per "doppio fallo" non deve essere considerato come una azione di gioco completata. Pertanto 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'ulteriore sostituzione.

REGOLA 16: RITARDI DI GIOCO

1. Come deve comportarsi il G.d.G. nel caso in cui il capitano in gioco richieda più volte la verifica della propria formazione con il chiaro intento di ritardare la ripresa del gioco?

Il G.d.G., 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 G.d.G. interverrà assegnando ulteriori "ritardo di gioco".

2. Dopo l'intervallo tra un set e l'altro, il 2° G. d.G. 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° G.d.G. deve sanzionare un "ritardo di gioco", e se ugualmente dopo di ciò non si presenta ancora in campo, deve assegnare un ulteriore "ritardo di gioco". Perdurando ancora questo stato di cose, il 1°G.d.G. deve ritenere tale squadra rinunciataria e chiudere la gara (Regola 6.4.1).

3. Il 1° G.d.G. autorizza il servizio quando una squadra presenta in campo 5 (oppure 7) giocatori. Come si deve comportare appena si accorge dell'errore?

Il 1° G.d.G. 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".

4. Quali sono le sanzioni previste per i ritardi di gioco?

Le sanzioni per i 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.

5. 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 primo arbitro?

Sanzionerà un "ritardo di gioco" (Regola 16.2); se è il primo nel corso della gara sarà un avvertimento, una "penalizzazione" in caso di recidiva.

6. 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, potrà essere accordata dopo un'altra azione effettiva di gioco e se regolarmente nuovamente richiesta.

REGOLA 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

- 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 delle sostituzioni; quali formazioni iniziali dovranno essere presentate per il set da rigiocare?**

Le formazioni che debbono iniziare il set annullato e da rigiocare su altro terreno, debbono essere le stesse che erano state presentate per quel set, a prescindere da eventuali sostituzioni di giocatori che fossero state effettuate.

Nel caso di giocatori espulsi, squalificati o sostituiti in modo eccezionale, al loro posto nella formazione iniziale potrà essere schierato qualsiasi giocatore non titolare originariamente in quel set.

Le sanzioni disciplinari adottate non saranno annullate, restando trascritte sul referto di gara.

- 2. 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 il comportamento del 1° G.d.G.?**

Il 1° G.d.G. 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 indebitamente entrato sul terreno di gioco.

- 3. Nell'ipotesi che nella caduta degli occhiali sul terreno di gioco le lenti si rompano, oppure un atleta smarrisca una lente a contatto, i G.d.G. devono interrompere l'azione?**

Nel caso di rottura delle lenti di un occhiale i G.d.G. devono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia del terreno per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti). L'azione dovrà essere ripetuta.

Nel caso di perdita di una lente a contatto, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la ricerca. Nel caso la squadra richieda uno o più tempi di riposo per effettuare tale ricerca, il G.d.G. dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e che non venga effettuata la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.

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

- 4. Una squadra dispone di una sola riserva in panchina, che ha già sostituito un titolare ed è stata sostituita dallo stesso; nel caso si verifichi un infortunio ad altro titolare, si deve effettuare una "sostituzione eccezionale" o possono essere accordati i tre minuti 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 (Regola 17.1.2) è prevista unicamente nel caso che non siano possibili sostituzioni regolari o eccezionali.

5. 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:

- nelle gare dei campionati nazionali, il 1° G.d.G. sentirà la apposita commissione gare;
- negli altri campionati, il 1° G.d.G. deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e trasferirvisi. Tale tempo deve essere tale che permetta l’inizio della gara al massimo entro un’ora dall’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°G.d.G. dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

REGOLA 18: INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

1. 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°G.d.G.

2. Dopo il cambio di campo all’8° punto del set decisivo, le squadre possono richiedere una interruzione di gioco?

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

REGOLA 19: IL GIOCATORE “LIBERO”

1. 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.

2. Il Libero effettua due rimpiazzi consecutivi senza che tra di essi si sia svolta almeno un’azione di gioco completata.

Il 1°G.d.G. deve respingere il rimpiazzo sanzionando un “ritardo di gioco”. Se, però, il gioco viene comunque ripreso, la squadra si troverà in errore di formazione, con tutte le relative conseguenze (perdita dell’azione, ripristino di quella corretta, eventuale annullamento dei punti conseguiti).

3. 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), ad esclusione del giocatore che dal Libero era stato rimpiazzato.

4. 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 G.d.G.; 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 rimpiazzati deve trascorrere un'azione di gioco completata.

5. 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 in quel momento 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. Il tutto va riportato sul referto nello spazio "osservazioni".

6. L'atleta rimpiazzato dal Libero rientra in campo mentre il Libero esce ma, accorgendosi che si trova ad esempio in posizione 5, riesce immediatamente e al contempo il Libero rientra. Come si comporteranno i G.d.G.?

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

7. Il Libero può essere utilizzato per una sostituzione regolamentare o eccezionale?

No.

8. Il Libero effettua un rimpiazzo dopo il fischio di autorizzazione al servizio o dopo l'effettuazione del medesimo.

La Regola 19.3.2.5 specifica che il 1° G.d.G., nel caso in cui il Libero entri/esca in campo dopo il fischio di autorizzazione ma prima del colpo di servizio e per la prima volta nella gara, a fine azione assegni un avvertimento verbale alla squadra in difetto, tramite il capitano in gioco. Per le successive infrazioni dello stesso tipo, come previsto dalla Regola 19.3.2.6, dopo aver interrotto il gioco (sia il 1° sia il 2° G.d.G.), il 1° G.d.G. deve sanzionare con un "ritardo di gioco" la squadra, mostrando la prevista segnaletica ufficiale, ma permettendo quindi il rimpiazzo.

Se il rimpiazzo avviene invece dopo il colpo di servizio, il G.d.G. deve interrompere l'azione per sanzionare il fallo di formazione, in quanto modificata a gioco iniziato.

9. Come si deve comportare il G.d.G. quando, in occasione di un tempo di riposo, una squadra esca dal campo con il Libero e vi rientri senza, o viceversa?

Si precisa che in ogni occasione il Libero deve visibilmente rimpiazzare un atleta difensore, così come questi, a sua volta, debba visibilmente rimpiazzarlo, come specificato dalla Regola 19.3.2.7 "Il Libero ed il giocatore da lui rimpiazzato, devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di sostituzione del Libero".

Nell'evenienza di cui sopra, i G.d.G., anche con il suggerimento del segnapunti che controlla tali movimenti compilando l'apposito referto, devono assegnare un "ritardo di gioco" alla squadra in difetto e ripristinare la formazione corretta.

E' assolutamente necessario che se la squadra, dopo aver usufruito del tempo di riposo o tempo tecnico di riposo, desidera far rientrare l'atleta rimpiazzato dal Libero in precedenza, deve far rientrare in campo la stessa formazione che ne era uscita e subito dopo procedere visibilmente a tale rimpiazzo.

10. Una squadra dispone di sette atleti, di cui uno è il Libero. Un giocatore (non il Libero) si infortuna; come si dovrà comportare il G.d.G.?

Se il giocatore è un "avanti", il 1° G.d.G. deve concedere i 3' di recupero: se l'atleta riesce a ritornare in gioco, questo continua, altrimenti il 1° arbitro dichiara la squadra incompleta e che pertanto perde il set.

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.

11. Un giocatore titolare viene sostituito con una riserva che a sua volta viene rimpiazzata 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. Nel caso specifico, nel momento in cui i G.d.G. 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, nonché facendo ripristinare la formazione con l'ingresso in campo della riserva.

12. L'atleta rimpiazzato dal Libero rientra in campo mentre il Libero esce ma, accorgendosi che si trova ad esempio in posizione 5, riesce immediatamente e al contempo il Libero rientra. Come si comporteranno gli arbitri?

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

13. 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 si recherà nell'area di penalizzazione allontanandosi direttamente dalla panchina;
- Il Libero lascerà obbligatoriamente il terreno di gioco, utilizzando come di consueto la zona di rimpiazzo del Libero;
- Il giocatore sostituito dell'espulso si porterà nella zona di sostituzione e, ottenuta l'autorizzazione del G.d.G., entrerà in campo.

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

14 Il Libero della squadra A rimpiazza un giocatore, ma nell'azione immediatamente successiva si infortuna e i G.d.G. interrompono il gioco. Il Libero può essere rimpiazzato?

Sì; l'azione di gioco è interrotta e da rigiocare, pertanto non completata; la Regola 19.3.2.1 oltre a stabilire che tra due rimpiazzi consecutivi del Libero debba esserci un'azione di gioco completata, prevede anche come eccezione proprio il caso in cui l'infortunio del Libero renda l'azione non completata.

15. Il nuovo Libero ridesignato si infortuna a sua volta

La Regola 19.4.2.4 precisa che se un giocatore designato a rimpiazzare il Libero divenuto inabile a giocare, diviene a sua volta inabile a giocare (infortunio, malattia, espulsione, ecc.) può essere a sua volta ridesignato.

16 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.

17. Il Libero viene espulso o squalificato

E' consentita la ridesignazione del Libero espulso o squalificato. Diversamente rientra in gioco l'atleta che era stato rimpiazzato dal Libero. Il Libero espulso se non viene ridesignato attenderà la fine del set nella zona di penalizzazione per poi riprendere la gara; se invece è stato ridesignato questi deve lasciare l'area di controllo per tutto il resto della gara, come nel caso sia stato squalificato.

18. Se il primo G.d.G. o assegna un "doppio fallo" decretando la ripetizione dell'azione ed all'inizio di tale azione il Libero era entrato/uscito prima di tale azione, come ci si dovrà comportare?

Uno scambio interrotto dal G.d.G. per "doppio fallo" non deve essere considerato come una azione di gioco completata. Pertanto:

- se il Libero era uscito o entrato prima di tale azione di gioco interrotta che va 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, considerandola come RI per doppia richiesta.

19. In una squadra il Libero può essere anche allenatore?

Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, così come al Libero di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore Libero/allenatore, quando si trova in gioco non può svolgere le funzioni di allenatore. Quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e i G.d.G. 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 regole di gioco per l'allenatore.

20 Durante una gara il Libero, in gioco al posto del n° 6, di una squadra si infortuna. L'allenatore vorrebbe che il capitano della squadra, che si trova in quel momento in gioco, sia immediatamente ridesignato quale nuovo Libero. Come si dovranno regolare i G.d.G.?

Al momento dell'infortunio il n°6 deve entrare in gioco per il Libero.

Il capitano della squadra, stando in gioco, non può essere ridesignato come nuovo Libero.

Per poter attuare il suo desiderio, l'allenatore deve sostituire il capitano con altro giocatore e quindi richiedere la ridesignazione del Libero con il capitano della squadra, il quale per entrare in gioco, ovviamente, dovrà attendere che si sia svolta almeno una azione di gioco completata.

La sequenza operativa con cui l'allenatore deve procedere e che i G.d.G. devono richiedere è la seguente:

- l'atleta n°6 entra al posto del Libero infortunato;
- sostituzione regolamentare del capitano della squadra in gioco, con un altro atleta;
- comunicare al 2° G.d.G. la nomina di un altro capitano della squadra, che il segnapunti deve registrare nello spazio "osservazioni";
- comunicare la designazione quale nuovo Libero dell' "ex" capitano della squadra, che il segnapunti deve registrare nello spazio "osservazioni";
- far cambiare la maglia numerata di diverso colore al nuovo Libero o una canotta, anch'essa di colore diverso.

20. Come si può utilizzare il doppio Libero?

Vengono fornite 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 usufruire del "secondo Libero" possono iscrivere a referto fino ad un massimo di quattordici atleti/e di cui 2 con la funzione di Libero;

3. durante il gioco, considerato che i due Libero non potranno mai essere in campo contemporaneamente, ci deve essere sempre almeno una azione di gioco completata fra due rimpiazzi riguardanti i due Libero;
4. durante il gioco, nel momento in cui uno dei due Libero esce dal campo perchè rimpiazzato dall'atleta titolare, lo stesso Libero ed anche l'altro possono rientrare in gioco solo dopo che è stata completata almeno un'azione;
5. i G.d.G. sono tenuti, prima della gara, a controllare, per ciascuna società:
 - 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 ed L2;
 - che i due 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 ingressi ed uscite dei Libero utilizzando la seguente procedura (*supponiamo che a referto 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 alle sostituzioni per il Libero, partendo dalla sinistra, trascriverà: **"10-3"** (*l'atleta n. 10 viene sostituito 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 i rimpiazzi registrati dalla sua uscita.

- c) dichiarare il Libero infortunato inabile a giocare e poi chiedere la ridesignazione del Libero espulso o squalificato, il quale non potrà più partecipare al gioco (se espulso), così come l'inabile, per il resto della gara, abbandonando l'area di controllo;

6. nel caso in cui una società presenta la lista degli atleti, dove sono riportati due Libero 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 rinomina, 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, indipendentemente dal fatto che l'altro Libero sia in condizioni di giocare o no;

b) se l'allenatore chiede la ridesignazione preclude all'altro Libero (in arrivo) di prendere parte alla gara, perchè è stata applicata la regola prevista per la presenza di un unico Libero; la gara dovrà continuare con il Libero infortunato che deve abbandonare l'area di controllo, mentre il nuovo Libero ridesignato ricopre tale funzione fino alla fine della gara; l'altro Libero, qualora si presenti, non potrà prendere parte alla gara.

Il segnapunti dovrà sempre riportare a referto, nello spazio osservazioni, la ridesignazione del LIBERO dichiarato inabile che non potrà prendere parte alla gara.

REGOLA 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

- 1. Costituisce fatto disciplinare il non saluto da parte di uno o più atleti a fine gara, in particolare nei confronti dei G.d.G.?**

L'unico riferimento al saluto dei G.d.G. a fine gara, si trova nella Regola 5.1.3.1, la quale specifica: "al termine della gara, il capitano della squadra ringrazia i G.d.G.".

In nessuna normativa è riportato che tutti i giocatori debbano salutare i G.d.G. a fine gara, però il senso del "fair-play" (Regola 20.2) indica nella cortesia un preciso compito dello spirito sportivo che deve presenziare in ogni competizione sportiva.

Diversa è la situazione nel caso uno o più giocatori a fine gara ostentino un atteggiamento protestatario od offendano con gesti o parole i G.d.G. stessi, non ottemperando così a quanto previsto dalla Regola 20.2 "I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair-play, non solo nei confronti dei G.d.G., ma anche verso gli avversari, i propri compagni e gli spettatori". Tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara.

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

- 1. Avvertimento verbale**

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

- 2. Se un componente di una squadra durante un'azione di gioco commette una condotta maleducata, o una lieve condotta scorretta dopo che un componente della sua squadra aveva ricevuto l'avvertimento ufficiale, il G.d.G. deve interrompere l'azione per comminare la penalizzazione?**

No, la penalizzazione deve essere comminata alla fine dell'azione e le sue conseguenze sono in aggiunta al risultato dell'azione di gioco.

- 3. Quali sono le conseguenze pratiche nel caso in cui due o più componenti della stessa squadra vengano 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.

La comminazione di un provvedimento disciplinare determina "tempi diversi della stessa interruzione di gioco", pertanto qualora il 1°G.d.G., 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'analogha sanzione, quest'ultimo sarà considerato in un "tempo diverso della stessa interruzione".

Il G.d.G. 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 dalla velocità del G.d.G. 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 nel caso in cui contemporaneamente o nello stesso tempo di una interruzione di gioco, due o più giocatori della stessa squadra vengano sanzionati 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 commettano condotte da sanzionarsi con la penalizzazione, al termine dell'azione di gioco il punto da assegnare alla squadra avversaria sarà solamente uno (oltre a quello eventualmente derivante dall'azione di gioco completata), in quanto le condotte scorrette, avvenute durante un'azione di gioco, che determinano la sanzione della penalizzazione, si considerano avvenute contemporaneamente.

- 5. Se a due giocatori avversari viene contemporaneamente comminata la sanzione della penalizzazione (cartellino rosso), quali sono le conseguenze pratiche sul gioco?**

Nel caso in cui il 1° G.d.G. assegni contemporaneamente, o nello stesso tempo di un'interruzione di gioco, una penalizzazione a componenti di entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione. In questo si procede come segue:

- La squadra al servizio perde l'azione, con punto alla squadra in ricezione;
- La squadra in ricezione ruota di una posizione, quindi perde a sua volta l'azione, con un punto per la squadra originariamente al servizio;
- la squadra originariamente al servizio ruota di una posizione e deve pertanto servire con il giocatore che precedentemente si trovava in posizione 2;
- I punti assegnati sono 1 – 1;
- Il punteggio finale è valido nel momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.

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

Nel caso che la doppia penalizzazione avvenga sul punteggio di 23-24, ciò non porta al termine del set per 23-25, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione con il punteggio di 24-25.

6. Se due o più giocatori avversari sono sanzionati in tempi diversi della stessa interruzione di gioco con la penalizzazione, quali sono le conseguenze pratiche sul gioco?

Poiché le 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 le singole penalizzazioni. Nel caso in cui la prima penalizzazione assegni l'ultimo punto del set, l'altra penalizzazione costituirà il primo punto del set successivo.

7. Durante un'azione di gioco un componente di una squadra commette una condotta da sanzionarsi con una penalizzazione. Al termine della stessa azione un altro componente della stessa squadra deve essere sanzionato con una ulteriore penalizzazione; quali sono le conseguenze pratiche sul gioco?

Al termine dell'azione il 1° G.d.G. provvederà a comminare prima una penalizzazione e successivamente l'ulteriore penalizzazione. Il termine dell'azione di gioco determina che le condotte commesse non siano considerabili contemporanee e pertanto i punti da assegnare alla squadra avversaria saranno due.

8. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui un componente di una squadra commetta, durante un'azione, una condotta da sanzionarsi con una penalizzazione e, al termine della stessa azione, una condotta tale da essere sanzionata con l'espulsione o la squalifica?

Al termine dell'azione il 1° G.d.G. 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.

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

Se entrambi possono essere regolarmente sostituiti, si deve procedere alle normali sostituzioni. Se soltanto uno dei due può essere regolarmente sostituito, la squadra che non ha questa possibilità 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.

10. Se un giocatore – allenatore viene espulso per un fallo commesso in una delle due funzioni, può continuare ad esercitare l'altra?

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

11. 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 i G.d.G.?

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.

12. 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 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 dal secondo set.

- 13. Se 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. Quali sono le conseguenze?**

Nel caso dell'espulsione, la Regola 21.3.2.1 prevede che un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non possa giocare per il resto 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 applicate nel set seguente. Sulla base di quanto sopra, non ravvisandosi "il resto 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 o, nel caso quello fosse stato l'ultimo della gara, la sanzione verrà riportata a referto e nel rapporto di gara.

- 14. Sul punteggio di 9-9, servizio alla squadra A, si svolge un'azione di gioco per la quale il G.d.G. assegna il punto alla squadra B (10-9 per B). Un atleta della squadra A merita una penalizzazione per proteste (11-9 per B). Il G.d.G. però modifica la sua decisione iniziale assegnando il punto alla squadra A. Quali sono le conseguenze?**

Sulla situazione venutasi a creare a causa della decisione del 1° G.d.G. che ha invertito la valutazione del fallo di gioco, si devono fare le seguenti considerazioni:

1. Il fallo di gioco è il primo che si verifica, anche se l'averne invertito l'origine 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 successiva allo stesso;

Consequentemente, bisognerà considerare prima il punto per il fallo di gioco a favore di A (10-9 per A), quindi procedere con la penalizzazione di A (punto per B, 10-10); la squadra B dovrà effettuare il servizio previa rotazione.

Se necessario la situazione dovrà essere riportata sul referto mediante trascrizione del fatto nello spazio "Osservazioni" ed apportando le eventuali correzioni.

- 15. Un atleta squalificato durante la gara può prendere parte all'eventuale set di spareggio?**

No, il set di spareggio è considerato come facente parte della gara stessa.

- 16. Nel caso in cui a un componente di una squadra sia comminata una sanzione nell'intervallo prima dell'inizio del set di spareggio, come si comporteranno i G.d.G.?**

La sanzione dovrà essere applicata nel set di spareggio.

- 17. Nel sistema di passaggio del turno con il set di spareggio un componente la squadra che nella seconda gara deve scontare un turno di squalifica, può prendere parte all'eventuale set di spareggio?**

No, il set di spareggio è considerato come facente parte della gara stessa.

- 18. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui un componente di una squadra commetta, durante un'azione, una condotta da sanzionarsi con la penalizzazione e, durante la prosecuzione dell'azione, un componente la squadra avversaria una condotta offensiva o un'aggressione?**

Il 1° G.d.G. interromperà l'azione di gioco a causa della condotta offensiva (o dell'aggressione), provvederà a comminare prima la penalizzazione (con la relativa modifica del punteggio), quindi l'ulteriore provvedimento disciplinare. Nel caso in cui la 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 determinino un provvedimento diverso dalla penalizzazione, sono da sanzionarsi secondo l'ordine temporale degli eventi.

- 19. Quali sono le conseguenze pratiche sul gioco nel caso in cui un componente di una squadra commetta, durante un'azione, una condotta da sanzionarsi con la penalizzazione e, durante la prosecuzione dell'azione, la stessa squadra debba subire gli effetti di una penalizzazione per ritardo di gioco?**

Al termine dell'azione, in modo indipendente dal punto assegnato a seguito dell'azione di gioco completata, la squadra avversaria acquisirà 2 punti, in quanto la penalizzazione per condotta scorretta e quella per ritardo di gioco, avendo genesi e motivazioni diverse, non possono essere considerate contemporanee.

Analogamente, se durante un'azione di gioco un componente di una squadra commette una condotta scorretta da sanzionarsi con una penalizzazione e la squadra avversaria deve subire gli effetti di una penalizzazione per ritardo di gioco, al termine dell'azione (regolarmente completata), le penalizzazioni verranno applicate secondo l'ordine temporale di accadimento delle singole situazioni di gioco, non applicandosi la procedura prevista per le penalizzazioni contemporanee. Tale procedura si applica, invece, per penalizzazioni per ritardo di gioco assegnate alle squadre avversarie in seguito a situazioni sviluppatesi durante l'azione di gioco.

REGOLA 23: PRIMO GIUDICE DI GARA

- 1. Qual è la procedura da seguire in caso di assenza del 1° G.d.G.?**

Se il 1° G.d.G. non è presente sul terreno di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali debbono attenderlo per 30' dopo tale orario. Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente, ci si deve comportare nel modo seguente:

- Per i campionati nazionali, il 2° G.d.G. sostituisce il collega 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, altrimenti le avocherà a sé;
- Per i campionati regionali e quelli provinciali, il 2° G.d.G. può subentrare nelle funzioni di 1° solo per accordo scritto dei capitani delle squadre prima dell'inizio della gara.

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

Nei campionati nazionali, il 2° G.d.G. sostituisce il 1° nelle sue funzioni. Negli altri campionati il 2° G.d.G. può assumere le funzioni del 1° solo con l'assenso scritto dei capitani delle due squadre.

3. Per una momentanea indisposizione di un G.d.G., può essere interrotto il gioco?

Sì, il G.d.G. può concedersi una breve interruzione e nel frattempo sottoporsi alle dovute cure.

4. Come si deve comportare il 1° G.d.G., in caso di incidenti in campo?

Nel caso in cui durante la gara si verificano degli incidenti con la partecipazione degli spettatori, tali da non permettere il regolare svolgimento della gara, il 1° G.d.G. 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° G.d.G. interromperà definitivamente la gara abbandonando il terreno di gioco insieme agli altri ufficiali.

Nel caso lo ritenga opportuno per la sua e la altrui incolumità, in considerazione della situazione ambientale, può continuare la gara pur ritenendola formalmente conclusa al momento del verificarsi degli incidenti, senza preavvisare alcuno.

REGOLA 24: SECONDO ARBITRO

1. Come ci si deve comportare in caso di assenza del 2° G.d.G.?

Se il 2° G.d.G. 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° G.d.G. 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° G.d.G. il 1° avoca a sé la sua funzione iniziando la gara nell'orario previsto.

2. Se il 2° G.d.G. giunge in ritardo sul campo dopo che la gara ha avuto inizio, può il 1° G.d.G. autorizzarlo a svolgere le sue funzioni?

No, in quanto il 1° G.d.G. se non lo ha sostituito, ha iniziato la gara assumendo anche la funzione di 2° G.d.G..

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

Le richieste di tempo di riposo e di sostituzione devono essere rivolte al 2° G.d.G. ma se ciò non è possibile o il 2° G.d.G. non se ne avvede, possono essere rivolte al 1° G.d.G. il quale deve intervenire accogliendo la richiesta di interruzione.

4. Può il 2° G.d.G. sanzionare un fallo di posizione e della squadra al servizio?

No, la Regola 24.3.2.2 assegna al 2° G.d.G. il compito di sanzionare esclusivamente i falli di posizione della squadra in "ricezione", mentre spetta al solo 1° G.d.G. sanzionare gli eventuali falli di posizione della squadra al servizio.

Il 2° G.d.G. deve sanzionare il "fallo di rotazione" della squadra al servizio, su segnalazione del segnapunti, dopo che lo stesso servizio è stato effettuato.

5. Chi effettua il controllo delle formazioni in campo?

La Regola di Gioco 24.3.1 assegna al 2° G.d.G. 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 sono dirette senza la presenza del 2° G.d.G. e quindi il 1° ne assume le funzioni, compresa ovviamente quella della verifica delle formazioni iniziali.

Il 1° G.d.G., 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° G.d.G. e darà inizio al gioco.

6. A quale G.d.G. compete fischiare il fallo relativo al contatto della palla con il soffitto?

Tra le responsabilità che vengono assegnate al 2° G.d.G. c'è quella prevista dalla Regola 24.3.2.5 relativa al contatto della palla con un oggetto esterno. Pertanto, nel caso la palla vada a toccare il soffitto, il 2° G.d.G. deve fischiare tale fallo.

7. Chi sanziona il fallo di palla nello spazio esterno dalla parte del 2° G.d.G.?

Se la palla attraversa il piano verticale della rete in direzione del campo opposto, completamente o parzialmente nello spazio esterno dal lato del 2° G.d.G., questi deve sanzionare il fallo con il fischio, come previsto dalla Regola 24.3.2.7.

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

1. Il segnapunti può essere dotato di fischietto?

Sì, l'utilizzo del fischietto è permesso solo per annunciare i "tempi di riposo tecnici" qualora l'impianto sia sprovvisto di impianto sonoro; per ogni altro aspetto di sua competenza dovrà avvertire il "2° G.d.G."

2. In caso di errore di rotazione della squadra al servizio, come si deve comportare il segnapunti?

Egli deve avvertire il 2° G.d.G. 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 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° G.d.G. iniziando la trascrizione a referto della sostituzione ed infine alzare entrambe le braccia ad indicare che il gioco può riprendere.

5. Come ci si deve comportare in assenza del segnapunti?

Nei campionati (ad esclusione dei nazionali) la squadra ospitante deve mettere a disposizione un "Segnapunti", regolarmente tesserato.

Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° G.d.G. lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione.

In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far scrivere tale decisione sul retro del referto di gara.

Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di segnapunti viene affidata al 2° G.d.G. che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione; in caso di assenza anche del 2° G.d.G., il primo avocherà a sé tutte le funzioni.

6. Il segnapunti deve indicare ai G.d.G. che si giocherà l'azione per l'ultimo punto del set?

No, ciò non è previsto dalle Regole di Gioco e pertanto non deve essere indicato, anche al fine di non creare ulteriori tensioni emotive.

REGOLA 28: GESTI UFFICIALI

1. Nel caso in cui la palla tocchi il terreno fuori dalle linee perimetrali del campo di gioco, quale deve essere la segnalazione dei G.d.G.?

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 i G.d.G. debbono eseguire:

- se la palla viene inviata da una squadra fuori dal campo avversario, il 1° G.d.G. 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° G.d.G. 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° ed il 2° G.d.G. 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° G.d.G. devono eseguire il gesto ufficiale di “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° G.d.G. 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, quale segnaletica dovrà essere effettuata?

Palla “fuori”.

3. Il 2° G.d.G. deve eseguire sempre la segnalazione di tocco a muro?

La segnalazione discreta del tocco del muro da parte del 2° G.d.G. rappresenta un dovere teso ad informare il collega 1° G.d.G., anche nei casi di tocco evidente. In caso di tocco a muro e con l'azione che continua, la segnalazione discreta del tocco di muro è assolutamente inutile e controproducente.

4. Il 2° G.d.G. che sanziona un fallo di tocco di rete, deve necessariamente andare a toccare la rete?

Il 2° G.d.G. che sanziona un fallo di tocco di rete da parte di un atleta, deve fischiare il fallo ed indicare la rete con il palmo della mano distesa: non è necessario andare a toccarla.

5. Quale segnalazione deve adottare il giudice di linea se si avvede di un contatto della palla con il suolo non ravvisato dal 1° arbitro?

La palla che tocca il terreno nelle immediate vicinanze della mano dell'atleta che cerca di recuperarla, normalmente in tuffo, deve essere segnalata dentro dal Giudice di Linea che la vede con assoluta sicurezza, senza insistere nel caso il 1° G.d.G. non colga la segnalazione.

6. Quale segnalazione deve adottare il giudice di linea se la palla passa nello spazio esterno?

Sono da prevedere alcuni casi particolari:

- a - quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione da parte del Giudice di Linea, il quale deve attendere gli eventi: o la palla tocca il terreno (segnalazione di fuori) o viene recuperata regolarmente (nessuna segnalazione) o viene recuperata con traiettoria passante all'interno dello spazio di passaggio (segnalazione di fuori).
- b - quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete all'interno dello spazio di passaggio in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione se non quando questa tocca terra o viene toccata da un atleta (palla fuori).

c - nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna nello spazio esterno (totalmente o parzialmente) o nello spazio di passaggio in diagonale rispetto alla rete, è possibile che i Giudici di Linea che sono nelle condizioni migliori per vedere siano quelli di posizione 2 e 4, i quali, se in grado, debbono segnalare la palla fuori se è indirizzata verso il campo opposto.

CASISTICA DEL GIOCO CON SQUADRE DI “PALLAVOLO MISTA”

- 1. Un allenatore intende sostituire contemporaneamente due giocatori/trici invertendone contestualmente la posizione in campo (maschio al posto della femmina e viceversa); al momento del cambio un solo giocatore/trice è presente nella zona di sostituzione. Quale decisione deve adottare il 1° G.d.G.?**

La Regola 15 stabilisce che il G.d.G. accolga la richiesta di sostituzione richiesta nei modi regolamentari mentre respinga la seconda senza alcuna sanzione.

L'allenatore dovrà quindi provvedere ad eseguire la sola sostituzione concessa ed in tale caso dovrà obbligatoriamente sostituire tra di loro due giocatori di ugual sesso; così facendo 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.

- 2. Nel campionato misto spesso capita che avvenga un doppio cambio con la sostituzione di un maschio con una femmina ed una femmina con un maschio. Per cui vi sono due cambi aperti ed in campo sempre tre uomini e tre donne. Se il G.d.G. espelle/squalifica un/una giocatore/giocatrice entrati a sostituire i titolari come ci si deve comportare? Si devono chiudere entrambe le sostituzioni? Se sì, queste vengono comunque conteggiate nelle sei regolamentari a disposizione per set?**

La regola 15.8.1 recita: "Nelle competizioni giocate con squadre di “misto”, un giocatore “espulso” o “squalificato” (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

Ne consegue che, nel caso prospettato, affinché in campo si verifichi tale situazione, si dovrà procedere alla chiusura del cambio quale logica conseguenza della sanzione disciplinare, mentre la squadra dovrà effettuare un altro per poter rispettare le regole di gioco.

In sostanza, si deve regolarizzare la situazione derivante dalla sanzione disciplinare, quindi di conseguenza rendere omogeneo il numero di partecipanti in gioco, ricorrendo ad una ulteriore sostituzione, che non necessariamente deve coincidere con quella temporalmente avvenuta con il doppio cambio.

Esempio: vengono sostituiti il 5M e il 6F rispettivamente con 9F e 10M; viene espulso il 9F: deve rientrare il 5M. In campo ci saranno quattro maschi, per cui si dovrà procedere ad una sostituzione di un maschio (5M escluso) con una femmina.

Ovviamente la regola si applica come in tutte le altre situazioni per quanto attiene il loro conteggio, nel pieno rispetto della regola 15.8 - Un giocatore "espulso" o "squalificato" deve essere sostituito nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

- 3. Esistono delle disposizioni particolari rispetto alla posizione in campo dei giocatori/trici, oppure gli stessi possono schierarsi indipendentemente sia in attacco sia in difesa?**

Non esistono disposizioni particolari che determinano la posizione in campo degli/le atleti/e, a parte ovviamente quelle stabilite dalle Regole per quanto attiene il normale gioco (posizione, rotazione, giocatori attaccanti, giocatori difensori, ecc).

I giocatori potranno pertanto disporsi come meglio preferiscono, ovvero alternandosi sistematicamente (maschio/femmina/maschio/femmina/maschio/femmina) oppure adottando altri schemi (maschio/maschio/femmina/maschio/femmina/femmina) od infine schierandosi per file (maschio/maschio/maschio/femmina/femmina/femmina).

- 4. Una squadra si presenta con quattro atlete femmina e tre giocatori maschi; durante la gara si infortuna un atleta maschio: è consentita una sostituzione eccezionale?**

La Regola 15.7.1 stabilisce che "Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile".

Non è quindi possibile consentire detta sostituzione.

- 5. Una squadra si presenta con quattordici atleti/e e decide di iscrivere a referto due specialisti LIBERO dello stesso sesso: può farlo?**

Sì. La Regola 19.1.4 consente ad una squadra di nominare due Libero dello stesso sesso. Resta evidente che in tale caso i Libero potranno sostituire solo giocatori dello stesso ed identico sesso, in accordo con la Regola 19.3.2.10.

- 6. Una squadra decide di iscrivere a referto uno specialista Libero di sesso femminile; durante l'incontro il Libero si infortuna o viene squalificata e l'allenatore decide di rinominare un nuovo Libero, questa volta di sesso maschile: può farlo?**

Sì. Le Regole 19.4.2.7, 19.4.3.1 e 19.4.3.2 consentono ad una squadra di ridesignare il Libero quando lo stesso diviene inabile a giocare, senza porre limiti di appartenenza allo stesso sesso. Resta evidente che in tale caso i Libero potranno sostituire solo giocatori dello stesso ed identico sesso, in accordo con la Regola 19.3.2.10.

- 7. Una squadra effettua due volte un doppio cambio con la sostituzione di un maschio con una femmina ed una femmina con un maschio. Per cui vi sono quattro cambi aperti ed in campo sempre tre uomini e tre donne. Successivamente effettua un ulteriore cambio tra giocatori di ugual sesso. Se nel prosieguo del gioco un/una giocatore/giocatrice entrati a sostituire i titolari nel "cambio aperto" si infortuna, come ci si deve comportare?**

La regola 15.6.3 recita “Nelle competizioni giocate con squadre di “misto”, le sostituzioni devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile” nonché, al punto 15.6.3.1:”In caso di sostituzione singola, il giocatore che entra in gioco dovrà essere dello stesso sesso di quello che esce”.

Ne consegue che, nel caso prospettato, la squadra avrebbe a disposizione una sola sostituzione regolamentare, la sesta, con la conseguente impossibilità di ripristinare la condizione regolamentare in campo.

La soluzione è da ricercarsi nella regola 15.7.1 “Nelle competizioni giocate con squadre di “misto”, le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile”.

Affinché in campo si verifichi tale situazione, si dovrà procedere alla chiusura del cambio quale logica conseguenza dell’infortunio, mentre la squadra dovrà effettuare una ulteriore sostituzione, in questo caso eccezionale, per poter rispettare le regole di gioco.

In sintesi, si deve regolarizzare la situazione derivante in origine dall’infortunio, quindi di conseguenza rendere omogeneo il numero di partecipanti in gioco, ricorrendo ad una ulteriore sostituzione, da espletarsi con le modalità della sostituzione eccezionale.

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

A volte agli arbitri di una gara viene richiesto ufficialmente dalla UISP 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, un tecnico, un atleta o altro.

Nel caso di indicazione diretta dalla UISP, gli arbitri devono 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° G.d.G. informa i due capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento per la ragione che sarà comunicata. Lo speaker (se presente), a sua volta, dovrà comunicare al pubblico tale fatto per darne conoscenza.*
- *All'inizio della gara, dopo che il 2° G.d.G. ha controllato la formazione in campo, il 1° G.d.G. autorizza il primo servizio della gara, il giocatore al servizio esegue la battuta ed immediatamente lo stesso 1° G.d.G. rinfischia interrompendo il gioco. I giocatori in gioco si fermano, i componenti le squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, i G.d.G. 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° G.d.G. fischia per dare termine al raccoglimento.*

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

MANUALE
PER LA COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA
A CURA DEL SEGNAPUNTI

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

Il SEGNAPUNTI è un tesserato di società, abilitato a questa funzione dopo un apposito corso di formazione, curato dai Comitati Territoriali.

Per le gare dei campionati Nazionali, o comunque a discrezione dei Comitati competenti, la funzione di segnapunti viene svolta da un G.d.G.

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

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

LA FIGURA DEL SEGNAPUNTI NEL CONTESTO DELLA GARA

RESPONSABILITÀ

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

Dalla Regola si evince che, il segnapunti:

Prima della gara:

- registra i dati della gara stessa e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;
- prima di ciascun set registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi consegnati.

Durante la gara:

- registra i punti acquisiti, i cambi di servizio e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti;
- controlla l'ordine di rotazione al servizio e segnala gli eventuali errori al secondo G.d.G., immediatamente dopo l'esecuzione del servizio stesso;
- registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero ed informandone il secondo G.d.G., verificando la presenza o meno in gioco del Libero;
- registra i movimenti del Libero, segnalando al secondo arbitro prima dell'inizio dell'azione di gioco eventuali errori nelle libere sostituzioni;
- registra i provvedimenti disciplinari adottati dal primo G.d.G., informandolo in caso di recidività nel corso della gara;
- segnala ai G.d.G. le richieste di interruzioni improprie, che registra;

- trascrive gli eventuali preannunci di reclami;
- comunica ai G.d.G. la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;
- registra nello spazio .osservazioni., su indicazione del secondo G.d.G., tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come ad esempio la sostituzione eccezionale, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, la ridesignazione del Libero, l'eventuale ritardato inizio della gara, ecc.

Alla fine della gara, (nello spogliatoio arbitrale):

- riporta il risultato finale;
- dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei G.d.G.;
- in caso di istanza, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal dirigente o dal capitano della squadra proponente.

COLLABORAZIONE CON IL 1° E 2° GIUDICE DI GARA

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

Al secondo G.d.G. il segnapunti deve sempre segnalare:

- all'inizio di ogni set, l'autorizzazione a dar inizio al gioco alzando le due braccia, a significare che il suo lavoro è terminato;
- alla richiesta di una sostituzione, alza e agita un braccio in caso di irregolarità, trascrivendola dopo aver verificato che la stessa è regolamentare. Dopo averla trascritta sul referto, alza le due braccia per autorizzare la ripresa del gioco;
- dopo che il 2° o il 1° G.d.G. ha fischiato la fine del tempo di riposo, l'autorizzazione a riprendere il gioco alzando entrambe le braccia;
- la 5° e la 6° sostituzione effettuata;
- il 2° tempo di riposo richiesto dalla squadra;
- la sanzione disciplinare recidiva di uno stesso componente la squadra, o della stessa squadra nel caso di avvertimento ufficiale tramite cartellino giallo, attirando l'attenzione del 2° e del 1° G.d.G., affinché quest'ultimo applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni.

Nel caso il 1° G.d.G. ritenga di non dover tener conto della informazione del segnapunti, questi deve registrare il fatto nello spazio "osservazioni" del referto.

Il segnapunti deve fornire, inoltre, tutte le informazioni che gli vengono richieste dal 2° G.d.G., come:

- squadra al servizio in quel momento;
- giocatore al servizio in quel momento;
- posizione dei giocatori in campo di entrambe le squadre;
- numero di tempi di riposo e sostituzioni di cui hanno usufruito le squadre;
- eventuali richieste improprie.

ADEMPIMENTI DEL SEGNAPUNTI PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

Almeno 25 minuti prima dell'orario di inizio della gara, il segnapunti deve recarsi nello spogliatoio dei G.d.G., munito di due copie del referto e di due penne a sfera (una di riserva) possibilmente di colore uguale. Dopo aver salutato i G.d.G., dovrà iniziare l'opera di trascrizione del referto all'interno dello spogliatoio.

In genere, soprattutto per le gare dei campionati, i dati necessari alla compilazione di alcuni settori del referto sono rilevabili dalle designazioni dei G.d.G.

PRIMA DELL' INCONTRO

Il segnapunti o l'organizzazione della competizione deve compilare gli spazi del referto che identificano la gara da giocare, come segue:

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

- 1.1 Serie del campionato o nome della manifestazione
- 1.2 Numero della gara
- 1.3 Divisione: una X su MASCHILE, FEMMINILE o MISTO
- 1.4 Eventuale fase (per es.: ottavi, quarti, semifinali, finali, play-off, ecc.)
- 1.5 Luogo ove si svolge la gara (città)
- 1.6 Nome del campo di gioco
- 1.7 Data in cui si disputa la gara
- 1.8 Ora di inizio della gara prevista dal calendario
- 1.9 Denominazione delle squadre nell'ordine riportato dal calendario (lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B).

CAMPIONATO SERIE		GARA N° _____	MANIFESTAZIONE _____	
<input type="checkbox"/> MASCHILE <input type="checkbox"/> FEMMINILE <input type="checkbox"/> MISTO		FASE _____	_____	
LUOGO _____		CAMPO _____	DATA ____ / ____ / ____	ORA ____ : ____
A O B	○	SQUADRE _____		○ A O B

CAMPIONATO SERIE		GARA N° 23	MANIFESTAZIONE torneo "Estate"		
<input type="checkbox"/> MASCHILE <input checked="" type="checkbox"/> FEMMINILE <input type="checkbox"/> MISTO		FASE semifinale	_____		
LUOGO Prato		CAMPO Palazzetto	DATA 15 / 08 / 09	ORA 15 : 30	
A O B	○	FIORI	SQUADRE PIANTE		○ A O B

b) *Nel riquadro inferiore a destra*

- 1.10 La denominazione di ciascuna squadra, nello stesso ordine di (lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B).
- 1.11 I numeri di maglia, i cognomi ed i nomi dei giocatori rilevati dall'elenco ufficiale consegnato obbligatoriamente almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, cerchiando il numero relativo ai capitani delle squadre (Regola 4.1.2). Il numero di maglia, il cognome e nome del/i Libero, se presente, nell'apposita riga dell'elenco dei partecipanti alla gara.
- 1.12 I cognomi ed i nomi dei tesserati ammessi in panchina, anch'essi rilevati dall'elenco ufficiale:
 - A = Allenatore
 - VA = Vice Allenatore
 - FT = Fisioterapista
 - M = Medico
 - D = Dirigente Accompagnatore
 - È' consigliabile la consultazione degli elenchi ufficiali dopo che sono stati verificati dai G.d.G.

Attenzione: in questa fase il segnapunti non deve raccogliere alcuna firma da parte dei capitani e degli allenatori

DOPO IL SORTEGGIO (R. 7.1)

Il sorteggio viene effettuato davanti al tavolo del segnapunti, dal 1° G.d.G. alla presenza del collega 2° e dei capitani delle due squadre.

Effettuato il sorteggio, i capitani e gli allenatori delle due squadre debbono firmare il referto.

FIORI		SQUADRE	PIANTE	
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome	
1	VIOLETTA F.	4	ABETE M.	
2	PRIMULA S.	7	ABETE L.	
6	ROSA C.	1	PIOPPA R.	
11	MARGHERITA M.	8	FRASSINO S.	
5	GIGLIO T.	9	BETULLA M.	
8	CICLAMINO F.	(5)	NOCE T.	
9	DALIA D.	11	ACERO B.	
(4)	FIORDALISO C.	10	TIGLIO F.	
10	ORTENSIA N.	3	CASTAGNO R.	
12	TULIPANO O.	12	FAGGIO G.	
7	BUCANEVE A.	2	SALICE P.	
13	PETUNIA L.			
LIBERO				
3	MUGHETTO L.	6	ROBINIA S.	
		14	QUERCIA D.	
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA				
RODODENDRO L.		A	SEQUOIA G.	
NARCISO F.		VA	PINUS S.	
		FT		
		M	BAOBAB T.	
ORCHIDEA S.		D	ACERO M.	
FIRME				
Capitano		Capitano		
Allenatore		Allenatore		

FIORI		SQUADRE	PIANTE	
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome	
1	VIOLETTA F.	4	ABETE M.	
2	PRIMULA S.	7	ABETE L.	
6	ROSA C.	1	PIOPPA R.	
11	MARGHERITA M.	8	FRASSINO S.	
5	GIGLIO T.	9	BETULLA M.	
8	CICLAMINO F.	(5)	NOCE T.	
9	DALIA D.	11	ACERO B.	
(4)	FIORDALISO C.	10	TIGLIO F.	
10	ORTENSIA N.	3	CASTAGNO R.	
12	TULIPANO O.	12	FAGGIO G.	
7	BUCANEVE A.	2	SALICE P.	
13	PETUNIA L.			
LIBERO				
3	MUGHETTO L.	6	ROBINIA S.	
		14	QUERCIA D.	
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA				
RODODENDRO L.		A	SEQUOIA G.	
NARCISO F.		VA	PINUS S.	
		FT		
		M	BAOBAB T.	
ORCHIDEA S.		D	ACERO M.	
FIRME				
Capitano		Capitano		
Allenatore		Allenatore		

2.1 Il primo G.d.G. deve fornire le seguenti informazioni al segnapunti:

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

2.1.1 Con queste informazioni, il segnapunti procede come segue:

a) nella tavola del "SET 1" scrive i nomi della squadra "A", posta alla sua sinistra, e della squadra "B", corrispondenti al campo dove inizieranno a giocare. Egli barrerà con una X la "S" della squadra che serve per prima e con un'altra X la "R" di quella che riceve;

		INIZIO :	SQ.						PUNTI	LIBERO	SQ.	FINE :	PUNTI	LIBERO					
			I	II	III	IV	V	VI							(S) (R)	(S) (R)			
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1							1 13 25 37								1 13 25 37		
	Giocatori titolari N°								2 14 26 38								2 14 26 38		
	Reserve N°								3 15 27 39								3 15 27 39		
	Punteggio al cambio		:	:	:	:	:	:	4 16 28 40		:	:	:	:	:	:	4 16 28 40		
	1° 5°		1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	11 23 35 47		1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	11 23 35 47					
	2° 6°		2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	12 24 36 48		2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	12 24 36 48					
	3° 7°		3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7		3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7							
	4° 8°		4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8		4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8							
	Torni di servizio																		

		INIZIO :	SQ. FIORI						PUNTI	LIBERO	SQ. PIANTE	FINE :	PUNTI	LIBERO					
			I	II	III	IV	V	VI							(S) (R)	(S) (R)			
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1							1 13 25 37								1 13 25 37		
	Giocatori titolari N°								2 14 26 38								2 14 26 38		
	Reserve N°								3 15 27 39								3 15 27 39		
	Punteggio al cambio		:	:	:	:	:	:	4 16 28 40		:	:	:	:	:	:	4 16 28 40		
	1° 5°		1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	11 23 35 47		1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5	11 23 35 47					
	2° 6°		2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	12 24 36 48		2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	12 24 36 48					
	3° 7°		3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7		3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7							
	4° 8°		4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8		4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8							
	Torni di servizio																		

- b) nella tavola del "SET 2" egli scrive nella parte destra il nome della squadra "A" ed in quella sinistra quello della squadra "B", ad indicare il cambio di campo alla fine del 1° set. La "S" e la "R" di ciascuna squadra sono ugualmente barrate con una X, ad indicare la squadra che serve e quella che riceve il primo servizio del 2° set, viceversa rispetto al set precedente per l'alternanza del servizio nei set;
- c) sotto la tavola del "SET 1" è posta quella del "SET 3". Qui i nomi delle squadre e le lettere "S" e "R" sono registrati alla stessa maniera del "SET 1", poiché ritornano alla prima posizione sul terreno di gioco, come all'inizio dell'incontro;
- d) la tavola di un eventuale quarto set (SET 4) si trova sotto quella del "SET 2" ed ugualmente i nomi delle squadre e le annotazioni dovranno essere registrati, se si dovrà disputare, come previsto al punto b).

2.2 Il segnapunti in possesso di queste informazioni: determina chi è la squadra "A" e quella "B" e scrive tali lettere nel cerchio in corrispondenza dei nomi delle squadre trascritte come riportato in 1.9 e 1.10.

CAMPIONATO SERIE		GARA N°	23	MANIFESTAZIONE	torneo "Estate"	
MASCILE <input type="checkbox"/> FEMMINILE <input checked="" type="checkbox"/> MISTO <input type="checkbox"/>		FASE	semifinale			
LUOGO	Prato	CAMPO	Palazzetto		DATA	15 / 08 / 09 ORA 15 : 30
A o B	()	FIORI		SQUADRE	PIANTE	
A o B	()			SQUADRE	PIANTE	

CAMPIONATO SERIE		GARA N°	23	MANIFESTAZIONE	torneo "Estate"	
MASCILE <input type="checkbox"/> FEMMINILE <input checked="" type="checkbox"/> MISTO <input type="checkbox"/>		FASE	semifinale			
LUOGO	Prato	CAMPO	Palazzetto		DATA	15 / 08 / 09 ORA 15 : 30
A o B	(A)	FIORI		SQUADRE	PIANTE	
A o B	(B)			SQUADRE	PIANTE	

2.3 Autonomamente o alla richiesta del secondo G.d.G., gli allenatori dovranno consegnare il tagliando della formazione iniziale della propria squadra.

Il segnapunti registra: sulla linea "GIOCATORI TITOLARI" e nelle caselle che si trovano sotto le cifre romane da I a VI, i numeri di maglia dei giocatori che iniziano il gioco, secondo l'ordine di posizione indicato sul tagliando, iniziando dal giocatore difensore destro (posizione 1), in corrispondenza della cifra romana I, e quindi procedendo in senso antiorario

SET		1	
3	LIBERO 1 N°	LIBERO 2 N°	
squadra Fiori			
IV	III	II	
8	4	6	
V	VI	I	
12	7	10	
SERVIZIO			
FIRMA ALLENATORE			
<i>Pododandro</i>			

SET		1	
6	LIBERO 1 N°	LIBERO 2 N° 14	
squadra Piante			
IV	III	II	
1	7	9	
V	VI	I	
3	11	5	
SERVIZIO			
FIRMA ALLENATORE			
<i>Sequeira</i>			

Formazioni	Sostituzioni	Ordine di servizio	INIZIO :						PUNTI	LIBERO	S	B	SQ. PIANTE						FINE :	PUNTI	LIBERO
			I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI			
		SET 1	SQ. FIORI						(A)	(R)	SQ. PIANTE										
Giocatori titolari N°			10	6	4	8	12	7			5	9	7	1	3	11					
Reserve N°																					
Punteggio al cambio			:	:	:	:	:	:			:	:	:	:	:	:					
1° 5°			1	6	1	6	1	6	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	
2° 6°			2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	
3° 7°			3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	
4° 8°			4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	

DURANTE LA GARA

Durante la gara il segnapunti procede come segue:

- 3.1 Nella casella .INIZIO. della tavola .SET 1. registra esattamente l’orario in cui inizia il gioco in quel set, al momento in cui viene eseguito il primo servizio.
- 3.1.1 Nel caso la gara inizi con ritardo rispetto all’orario ufficiale, il segnapunti, sotto la guida del 2° G.d.G., deve annotare il fatto nello spazio “osservazioni”.
- 3.2 Prima dell’esecuzione di ogni servizio, controlla il numero del giocatore che lo esegue, in accordo con l’ordine in cui i giocatori sono registrati sotto le cifre romane da I a VI.
- 3.3 Registra il servizio di ogni giocatore (Reg. 12) e controlla il punteggio conseguito in ogni turno di servizio seguendo l’ordine delle caselle numerate da 1 a 8, sotto ogni colonna relativa ad ogni cifra romana da I a VI, corrispondenti alle 4 linee del “TURNO DI SERVIZIO”:
 - a) Il primo servizio è indicato barrando il piccolo numero 1 posto in alto a destra nella casella corrispondente al giocatore al servizio. Quando la squadra perde il servizio, il segnapunti trascrive il numero dei punti acquisiti fino a quel momento nella stessa casella;
 - b) Nell’altra parte della tavola barra interamente con una X la casella portante il numero 1 della colonna I della squadra avversa, per indicare che tale squadra, alla conquista del servizio, dovrà effettuare una rotazione e che il giocatore, il cui numero è scritto nella colonna II, dovrà servire e perciò il segnapunti dovrà barrare il numero 1 nella casella sotto tale colonna II. Alla perdita del servizio, il punteggio della squadra in quel momento è riportato in tale casella;
 - c) A destra delle colonne da I a VI di ciascuna squadra si trova la colonna “PUNTI”, numerata da 1 a 48. Questa colonna serve a registrare, dall’alto in basso, i punti conseguiti dalla squadra, barrando progressivamente le cifre corrispondenti ai punti ottenuti. Quando la squadra perde il servizio, l’ultima cifra barrata in tale colonna è trascritta nella casella corrispondente al giocatore che aveva effettuato il servizio

3.4 Esempio di un set

a) La squadra FIORI (A) ha diritto al primo servizio del set (Figura 8a) ed il numero 10 serve, vince lo scambio di gioco e conquista un punto: la cifra 1 della colonna “PUNTI” è barrata.

		INIZIO 15 : 00	SQ. FIORI						PUNTI	LIBERO	SQ. PIANTE	FINE :	PUNTI	LIBERO				
			I	II	III	IV	V	VI							I	II	III	IV
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1							13 25 37							1 13 25 37		
	Giocatori titolari N°		10	6	4	8	12	7	2 14 26 38		5	9	7	1	3	11	2 14 26 38	
	Riserve N°								3 15 27 39								3 15 27 39	
	Punteggio al cambio		:	:	:	:	:	:	4 16 28 40								4 16 28 40	
Turni di servizio	1° 5°							5 17 29 41								5 17 29 41		
	2° 6°							6 18 30 42								6 18 30 42		
	3° 7°							7 19 31 43								7 19 31 43		
	4° 8°							8 20 32 44								8 20 32 44		
								9 21 33 45								9 21 33 45		
								10 22 34 46								10 22 34 46		
								11 23 35 47		X						11 23 35 47		
								12 24 36 48								12 24 36 48		

Lo scambio di gioco seguente è vinto dalla stessa squadra A: la cifra 2 della colonna “PUNTI” è barrata. Dopo aver conseguito 2 punti, la squadra FIORI perde il servizio: la cifra 2 è scritta nella casella 1 della colonna I del giocatore 10.

Ciò sta a significare che tale squadra ha un punteggio di 2 punti quando il giocatore n° 10 ha terminato il suo turno di servizio;

b) Successivamente il segnapunti cambia sezione e si occupa di quella corrispondente alla squadra PIANTE (B), la cui casella 1 della colonna I deve essere stata barrata con una X per indicare che il

primo servizio deve essere effettuato, dopo una rotazione in senso orario, dal giocatore successivo. Vincendo l'azione, la squadra PIANTE conquista un punto ed il diritto a servire. Quindi egli barra la cifra 1 nella colonna "PUNTI" e il n°1 della casella corrispondente alla colonna II. Ciò indica che il giocatore n° 9 della squadra PIANTE deve effettuare il primo servizio per quel set

		SET 1	INIZIO 15 : 00 SQ. FIORI						A P R	PUNTI	LIBERO	S B	SQ. PIANTE						FINE :	PUNTI	LIBERO
Ordine di servizio			I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI			
Giocatori titolari N°			10	6	4	8	12	7					5	9	7	1	3	11			
Formazioni	Riserve N°																				
	Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:							
			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:							
Turni di servizio	1° 5°	2	/					X	/												
	2° 6°																				
	3° 7°																				
	4° 8°																				

c) La squadra vince lo scambio di gioco ed ottiene il punto: egli barra la cifra 2 della colonna "PUNTI" di tale squadra. La squadra PIANTE conquista altri due punti (4 in totale) e perde la successiva azione di gioco e di conseguenza perde il servizio: la cifra 4 è scritta nella casella del giocatore che aveva servito, ad indicare il punteggio conseguito da quella squadra alla fine del turno di servizio del giocatore n°9.

Il segnapunti ritorna alla sezione relativa alla squadra FIORI e barra la cifra 3 nella colonna "PUNTI" e 1 della casella della colonna II, ad indicare che è il primo turno di servizio del giocatore n°6, registrato in tale colonna.

		SET 1	INIZIO 15 : 00 SQ. FIORI						A P R	PUNTI	LIBERO	S B	SQ. PIANTE						FINE :	PUNTI	LIBERO
Ordine di servizio			I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI			
Giocatori titolari N°			10	6	4	8	12	7					5	9	7	1	3	11			
Formazioni	Riserve N°																				
	Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:							
			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:							
Turni di servizio	1° 5°	2	/					X	4												
	2° 6°																				
	3° 7°																				
	4° 8°																				

d) Il segnapunti continua allo stesso modo fino alla fine del set che termina con il punteggio di 19/25 a favore della squadra PIANTE. Nel momento in cui il 1° arbitro fischia la fine dell'ultima azione, il segnapunti scrive l'orario di fine set nella casella "FINE" (15.36).

e) Le cifre della colonna "PUNTI" di ciascuna squadra che non risultano barrate, sono annullate e l'ultimo punto è sottolineato e scritto nella casella del giocatore della squadra vincente se ha servito per ultimo o nella casella successiva a quella dell'ultimo servizio della squadra vincente se l'ha conquistato come squadra in ricezione.

f) Il punteggio finale di ciascuna squadra, riportato nell'ultima casella dell'ordine di rotazione nella rispettiva sezione di tavola del set, è cerchiato.

		INIZIO 15 : 00						SQ. FIORI		PUNTI		LIBERO		SQ. PIANTE		FINE 15 : 36		PUNTI		LIBERO	
		I	II	III	IV	V	VI														
Formazioni	Ordine di servizio	SET																			
	Giocatori titolari N°	10	6	4	8	12	7														
	Riserve N°						5														
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	3 : 6														
		:	:	:	:	:	7 : 10														
Turni di servizio	1° 5'	2	3	6	5	5	8														
	2° 6'	15	16	18	19	9	13														
	3° 7'																				
	4° 8'																				

3.5 Set decisivo

Il set decisivo è riferito:

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

In entrambi i casi il riquadro da utilizzare è quello indicato con “SET 5”.

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

		INIZIO :						SQ. Fiore		PUNTI		LIBERO		SQ. Piante		FINE :		PUNTI		LIBERO		C A M B I O C A M P O		PUNTI	
		I	II	III	IV	V	VI																		
Formazioni	Ordine di servizio	SET																							
	Giocatori titolari N°	7	5	11	6	2	9																		
	Riserve N°																								
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	:																		
		:	:	:	:	:	:																		
Turni di servizio	1° 5'	7	5	11	6	2	9																		
	2° 6'																								
	3° 7'																								
	4° 8'																								

Fino all’8° punto si segue la stessa procedura dei set precedenti utilizzando le prime due sezioni della tavola “SET 5”. Al raggiungimento dell’ 8° punto (o del 13° se il set si disputa sui 25 punti), il segnapunti deve comunicarlo al G.d.G.; trascrive nello spazio PUNTI AL CAMBIO i punti della squadra che da sinistra si sposta a destra.

Mentre le squadre procedono al cambio campo, il segnapunti ricopia dal primo al terzo riquadro la formazione, le sostituzioni ed i tempi di riposo

Solo i punti ottenuti successivamente da tale squadra dovranno essere barrati nel nuovo riquadro

Il prosieguo del gioco viene quindi registrato nella seconda e terza sezione della tavola.

		INIZIO 15 : 30						SQ. Fiore		PUNTI		LIBERO		SQ. Piante		FINE :		PUNTI		LIBERO		C A M B I O C A M P O		PUNTI	
		I	II	III	IV	V	VI																		
Formazioni	Ordine di servizio	SET																							
	Giocatori titolari N°	7	5	11	6	2	9																		
	Riserve N°				12																				
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	2 : 4	:	:																		
		:	:	:	:	:	:																		
Turni di servizio	1° 5'	4	4	6	5	5	11																		
	2° 6'																								
	3° 7'																								
	4° 8'																								

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

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

3.6 Sostituzioni (Regola 15)

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

- Il numero della riserva che entra, viene registrato nell'apposita casella sotto quella del titolare che lascia il campo.
- Nella stessa colonna e nella casella superiore corrispondente alla linea "PUNTEGGIO", è registrato il punteggio delle squadre nel momento della sostituzione, a sinistra i punti della richiedente, a destra quelli dell'altra.

		INIZIO 15 : 00	SQ. FIORI					(A) (R)	PUNTI	LIBERO	(S) (R)	SQ. PIANTE					FINE :	PUNTI	LIBERO	
			I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V				VI
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1																		
	Giocatori titolari N°		10	6	4	8	12	7			5	9	7	1	3	11				
	Riserve N°							5												
Turni di servizio	Punteggio al cambio						3 : 6													
	1° 5°	2	3	4	5	6	7			X	4	5	6	7	8					
	2° 6°	2	3	4	5	6	7	"T"												
	3° 7°	3	4	5	6	7	8													
	4° 8°	4	5	6	7	8	9													

- L'eventuale "sostituzione eccezionale" per l'infortunio di un giocatore che non può continuare il gioco (non va conteggiata nel numero totale delle sostituzioni effettuate), o il rimpiazzo del LIBERO infortunatosi, deve essere registrato dal segnapunti nello spazio "OSSERVAZIONI", indicando il set, la squadra (A o B), il numero del giocatore o LIBERO infortunato e del giocatore che subentra, infine il punteggio in cui avviene questa operazione.

- Se ha luogo una nuova sostituzione con il titolare che riprende il suo posto in campo, il punteggio a quel momento viene registrato nella casella posta inferiormente a quella della lettera b) ed il numero della riserva viene cerchiato.

		INIZIO 15 : 00	SQ. FIORI					(A) (R)	PUNTI	LIBERO	(S) (R)	SQ. PIANTE					FINE :	PUNTI	LIBERO	
			I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V				VI
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1																		
	Giocatori titolari N°		10	6	4	8	12	7			5	9	7	1	3	11				
	Riserve N°							5												
Turni di servizio	Punteggio al cambio						3 : 6													
	1° 5°	2	3	4	5	6	7			X	4	5	6	7	8					
	2° 6°	2	3	4	5	6	7	"T"												
	3° 7°	3	4	5	6	7	8	3 : 7												
	4° 8°	4	5	6	7	8	9	6 : 10												

3.7 Rimpiazzi del Libero

Il segnapunti dovrà riportare sul referto ingressi ed uscite dei "Libero" utilizzando la seguente procedura (supponiamo che per la squadra B a referto L1 sia l'atleta n. 6 e che L2 sia il n. 14):

- all'ingresso in campo di L1 (o L2) al posto dell'atleta n. 5, nella prima casellina vuota riservata ai rimpiazzi per il Libero, partendo dalla sinistra, trascriverà: "5-6" (l'atleta n. 5 viene sostituito dal Libero n. 6);

8. al rientro in campo dell'atleta n. 5 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (*cambio chiuso ed atleti/e in campo senza Libero*);
9. nel caso in campo ci sia ancora L1 al posto dell'atleta n. 5 (caso 1) ed entra L2 al posto di L1, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "– 14", per ottenere "5 – 6 – 14" (*l'atleta n. 5 viene rimpiazzato dal libero n. 6, il quale a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 14*);
10. supponendo di essere nel caso 3, al rientro in campo dell'atleta n. 5 al posto di L2 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (*cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero*);
11. supponendo di essere nel caso 3, rientra L1 al posto di L2, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "– 6", per ottenere "5 – 6 – 14 – 6" (*l'atleta n. 5 viene rimpiazzato dal libero n. 6, a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 14, a sua volta rimpiazzato nuovamente dal libero n. 3*);
12. supponendo di essere nel caso 5, al rientro in campo dell'atleta n. 5 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (*cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero*).

S R		B SQ. PIANTE				FINE :		PUNTI	LIBERO	
I	II	III	IV	V	VI					
								25 37		
								26 38	5-6	
5	9	7	1	3	11			27 39	5-6	
		2	8					28 40		
								29 41	5-6-14	
		16:13	16:13	:	:			30 42		
:	:							31 43	5-6-14	
:	:	19:15	19:15	:	:			32 44		
								33 45	5-6-14-6	
								34 46		
X	4	7	10	13	16			35 47	5-6-14-6	
18	20	22						36 48		
								"T"		
								7 : 6		

- CASO 1
- CASO 2
- CASO 3
- CASO 4
- CASO 5
- CASO 6

In sintesi si può brevemente ricordare quanto segue:

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 alla precedente.
- al rientro in campo del giocatore titolare il rimpiazzo viene registrato barrando insieme tutte le annotazioni registrate dalla sua uscita.

Tempi di riposo (Regola 15)

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

a) nella casella superiore si registra il punteggio delle squadre al momento dell'effettuazione del primo tempo di riposo, con lo stesso sistema di cui al punto 3.6.b), e nella casella inferiore il punteggio al momento del secondo tempo di riposo concesso (vedi figura precedente).

Registrazione delle sanzioni (Regola 21)

Tutte le sanzioni vengono registrate nel riquadro "SANZIONI" (Figura 12), posto nella parte inferiore sinistra del referto, come segue:

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

OSSERVAZIONI	<i>Alle ore 15,18, nel set I[^], punteggio 9-14, si spengono le luci</i>
	<i>Alle ore 15,29 riprende il gioco</i>

Alcuni esempi:

- preannuncio di istanza al primo G.d.G. da parte del capitano in gioco durante la gara (23.2.4), (riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra A o B, PRE. ISTANZA);
- conferma dell'istanza al termine della gara da parte del capitano della squadra (23.2.4) o del dirigente, (riportare sinteticamente: ora, squadra A o B, CONF. ISTANZA);
- annullo dei punti conquistati in errore di formazione o rotazione (riportare sinteticamente: squadra A o B, set, punteggio prima e dopo l'annullo, causa dell'annullo);
- incidenti di gioco (17.1) (riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, numero di maglia dell'atleta, squadra A o B, tipo di infortunio);
- sostituzioni eccezionali (15.7) concesse, (riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra A o B, numero di maglia dell'atleta sostituito eccezionalmente e di quello/a che subentra, SOST. ECCEZ.);
- rimpiazzo del LIBERO (8.5.2.4) (riportare sinteticamente: numero del LIBERO infortunato e del giocatore che diventa LIBERO, set, punteggio, squadra A o B);
- tempo di recupero di 3' (18.1.2) (indicare numero dell'infortunato, orario, set, punteggio, squadra A o B, T.REC.);
- prolungate interruzioni di gioco (18.3) per impraticabilità del campo di gioco (riportare sinteticamente: ora inizio interruzione, set, punteggio INIZIO INTERRUZIONE, orario di FINE INTERRUZIONE con eventuale citazione del nuovo campo di gioco);
- squadra incompleta o forfait (6.4) (riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, ragione dell'incompletezza o del forfait);
- inizio ritardato della gara;
- nomina di un nuovo capitano della squadra per suo infortunio e sostituzione eccezionale o per assunzione delle funzioni del LIBERO infortunato.

4 DOPO LA GARA

Al termine della gara i componenti del corpo arbitrale si ritirano nello spogliatoio per completare il referto di gara.

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

- a) scrive il nome della squadra .A. nella parte sinistra e quello della squadra .B. nella parte destra;
- b) nella colonna "SET" (durata) riporta per ciascun set, entro la parentesi, la durata in minuti e nella casella "DURATA INCONTRO" la somma in minuti dei tempi riportati per ogni set;
- c) nella colonna "P" (punti) di ciascuna squadra, in corrispondenza di ciascun set, riporta i punti ottenuti, mentre nell'ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma dei punti conseguiti nei singoli set;
- d) nella colonna "V", scrive il numero 1 nella casella corrispondente ad ogni set nella sezione relativa alla squadra che ha vinto il set, il numero 0 nella sezione della squadra perdente. Inoltre registra il numero dei set vinti o persi da ciascuna squadra nell'ultima casella della suddetta colonna;
- e) nella colonna "S" (sostituzioni), scrive, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra, non conteggiando le eventuali sostituzioni eccezionali

Unione italiana sport per tutti

concesse. Nell'ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra nella gara (riportare lo 0 nel caso non siano state effettuate sostituzioni);

f) nella colonna "T" (tempi di riposo), registra, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre. Nell'ultima casella della colonna, registra la somma dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre (riportare lo 0 nel caso non siano stati richiesti tempi di riposo);

g) nella penultima linea sotto i totali generali riporta: nel riquadro di sinistra l'ora di inizio dell'incontro, nel riquadro di centro l'ora di fine e in quello di destra la durata totale espressa in ore e minuti. La durata totale dell'incontro dovrà differire dalla durata incontro per un tempo pari alla somma degli intervalli tra i set ed eventuali interruzioni;

h) nell'ultima linea "VINCE", riporta il nome della squadra vincente, e, a destra della cifra prestampata 3, il numero dei set vinti dalla squadra perdente (lo 0 se non ha vinto alcun set). Nel caso di gara al meglio di 2 set su 3, la cifra prestampata 3 deve essere sostituita a penna dalla cifra 2.

RISULTATO FINALE											
sq. <i>FIORI</i>				A B		sq. <i>PIANTE</i>					
"T"	S	V	P Punti	SET	minuti	P Punti	V	S	"T"		
<i>2</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	<i>19</i>	1	(<i>36</i>)	<i>25</i>	<i>1</i>	<i>4</i>	<i>1</i>		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>25</i>	2	(<i>26</i>)	<i>22</i>	<i>0</i>	<i>4</i>	<i>2</i>		
<i>2</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>20</i>	3	(<i>22</i>)	<i>25</i>	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>0</i>		
<i>2</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>30</i>	4	(<i>33</i>)	<i>28</i>	<i>0</i>	<i>2</i>	<i>2</i>		
<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>15</i>	5	(<i>18</i>)	<i>11</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>		
<i>8</i>	<i>6</i>	<i>3</i>	<i>109</i>	Durata incontro <i>135</i> min		<i>111</i>	<i>2</i>	<i>11</i>	<i>6</i>		
Ora inizio incontro <i>15</i> h <i>00</i> min			Ora fine incontro <i>17</i> h <i>27</i> min			Durata totale incontro <i>2</i> h <i>27</i> min					
VINCE				<i>FIORI</i>				3 : 2			

Il segnapunti registra l'eventuale preannuncio di istanza, nel momento in cui esso viene formulato dal capitano in gioco, nel riquadro "OSSERVAZIONI". Nello stesso riquadro registra anche la conferma a fine gara da parte del capitano della squadra o del dirigente accompagnatore.

Nel caso di sostituzione eccezionale in cui non è possibile registrare nelle apposite caselle né il numero del giocatore, né il punteggio, essa deve essere registrata nel riquadro "OSSERVAZIONI", riportando anche la squadra (A o B), il set ed il punteggio.

Le firme di .APPROVAZIONE. vengono apposte nel seguente ordine: il segnapunti, il secondo ed il primo G.d.G.

Nelle competizioni UISP i capitani non firmano il referto a fine gara.

PROTOCOLLO DI GARA E COMPORTAMENTO G.d.G.

1.1 Arrivo sul campo di gara

I giudici di gara designati a dirigere gare di qualsiasi campionato debbono giungere nell'impianto di gioco almeno mezz'ora prima per poter avere a disposizione del tempo per svolgere con accuratezza tutti gli adempimenti pre-gara previsti. Al proprio arrivo il giudice di gara avrà cura di presentarsi ai dirigenti della squadra ospitante per avere le prime indicazioni riguardanti l'ubicazione dello spogliatoio.

Con essi e con quelli della squadra ospite, egli si può intrattenere con la dovuta cordialità, evitando argomenti che non siano più che leciti, come commenti su prestazioni di colleghi.

1.1.1 Verifica delle attrezzature.

Depositato il proprio equipaggiamento nello spogliatoio, il giudice di gara procede alla verifica delle attrezzature di gioco, insieme al collega. In particolare deve accertarsi della presenza del seggiolone arbitrale, del tavolo del segnapunti, delle panchine sufficientemente capienti, del tabellone segnapunti, dell'asta per la misurazione dell'altezza della rete, della rete e delle asticelle di riserva. Deve altresì accertarsi che non vi siano situazioni di pericolo per gli atleti, come sporgenze su pali, ed ostacoli limitanti l'area di gioco. Un particolare controllo allo stato delle linee perimetrali, che debbono essere ovviamente ben visibili.

Eventuali carenze debbono essere immediatamente comunicate al dirigente, affinché vengano prontamente sanate con interventi tempestivi a cura della società ospitante. Se non è possibile rimuovere tutte le carenze riscontrate, il giudice di gara dovrà stabilire se l'area di gioco è idonea per la disputa della gara in riferimento a quanto previsto dalle Regole di Gioco 1 e 2.

Nel caso in cui il giudice di gara accerti l'esistenza di gravi irregolarità del campo di gioco, non immediatamente eliminabili, esigerà che il sodalizio reperisca un campo regolamentare sul quale far disputare l'incontro. Non potendosi reperire un campo di riserva nei tempi stabiliti dal giudice di gara, l'incontro non sarà disputato. Il 1° giudice di gara è tenuto a trascrivere i fatti sul proprio rapporto di gara.

1.1.2. Preparazione alla gara

Nello spogliatoio, dopo la verifica delle attrezzature, i giudici di gara devono indossare la divisa predisponendosi a proseguire con i preliminari della gara. Deve essere, perciò, evitata la trasformazione dello spogliatoio arbitrale in una sorta di sala ricevimenti, con visita continua di amici e, soprattutto, colleghi, che con la loro presenza non permettono la indispensabile preparazione, invitandoli a rinviare i saluti a fine gara.

1.2 Segnapunti

Il segnapunti viene fornito dalla società ospitante, regolarmente abilitato dal Comitato di appartenenza. Il segnapunti deve presentarsi nello spogliatoio arbitrale almeno 25' prima dell'orario di inizio della gara per poter così espletare per tempo il suo compito di compilazione del referto e per collaborare con i giudici di gara durante la fase di riconoscimento dei partecipanti alla gara. Il giudice di gara deve verificare che il segnapunti sia stato regolarmente tesserato dal Comitato per la stagione agonistica in cui si svolge la gara

1.3 Adempimenti burocratici

I giudici di gara hanno il compito di verificare l'identità e la "posizione di tesseramento" di ciascun componente le squadre partecipanti alla gara:

"L'elenco dei componenti le squadre, completato con l'indicazione, per ciascun giocatore, del numero riportato sulla sua maglia, e sottoscritto dal dirigente accompagnatore e dal capitano, deve essere consegnato al giudice di gara dal dirigente accompagnatore o dal capitano, almeno quindici minuti prima dell'inizio dell'incontro per essere trascritto sul referto di gara. I giocatori non compresi nell'elenco non possono prendere parte alla gara".

Sarà cura del giudice di gara, se non già avvenuta, sollecitare la consegna dell'elenco dei partecipanti alla gara, unitamente ai relativi documenti di identità, 30' prima dell'orario di inizio della gara. Tale elenco deve essere debitamente firmato e la sua consegna equivale alla trascrizione sul referto di gara e quindi non più modificabile (Regola 4.1.4) nella sua composizione.

1.3.1 Riconoscimento

La verifica della identità e della posizione di tesseramento di tutti i componenti delle due squadre, deve essere effettuata all'interno dello spogliatoio arbitrale, sulla base dei rispettivi elenchi precedentemente consegnati, almeno 20' prima dell'inizio della gara.

Per ogni componente è necessario verificare il proprio documento di identità, in originale, ed il tesserino UISP della stagione agonistica nel corso della quale si svolge la gara. I documenti di identità validi sono quelli rilasciati dalle Autorità competenti, oppure una autocertificazione:

1. i documenti possono essere con validità scaduta, ma muniti di una foto recente, tale comunque da permettere il riconoscimento sicuro della persona. Per persone di nazionalità estera devono essere accettati i documenti di identità con scrittura straniera a caratteri latini;
2. in aderenza alle disposizioni vigenti sulla identità personale, essa può essere accertata con una autocertificazione in carta semplice sulla quale deve essere apposta una foto della persona e vi dovranno essere specificati i dati anagrafici. La persona, o il genitore per i minori, dovrà firmare la fotografia. In tale caso, il giudice di gara dovrà ritirare l'autocertificazione ed inviarla al Comitato competente unitamente al referto ed al rapporto di gara. In alternativa l'autocertificazione può essere dichiarata in calce ad una fotocopia chiara di un documento d'identità rilasciato dalle Autorità competenti;
3. è permesso il riconoscimento diretto da parte di uno dei giudici di gara, il quale dovrà riportare una propria dichiarazione sul retro del referto o sul relativo elenco ufficiale della squadra.

Le persone riportate negli elenchi, eventualmente assenti al momento del riconoscimento, dovranno essere riconosciuti, con le stesse modalità, da uno dei giudici di gara al momento del loro arrivo sul campo di gara (se atleti/e, in tenuta di gioco).

A) Tesseramento atleti

Ogni atleta deve essere in possesso del tesserino rilasciato dal competente Comitato UISP per la stagione in corso. La partecipazione alla gara senza tessera è ammessa esclusivamente in caso di smarrimento, furto, deterioramento, per motivata e documentata richiesta di duplicato, o per ritardata omologa del tesseramento. In tali evenienze l'atleta può prendere parte agli incontri sub-judice alle seguenti condizioni: a) dichiarazione a referto del capitano o sull'elenco ufficiale; b) documento di identità.

B) Tesseramento allenatori

Per gli allenatori iscritti a referto, la società deve presentare, oltre al tesserino ed al documento di

identità, il tesserino tecnico di allenatore o, qualora non ancora pervenuto, l'attestazione del versamento a favore della UISP. In assenza di tale attestazione, il 1° giudice di gara ammetterà comunque il/i allenatore/i alla gara, segnalando poi il fatto sul proprio rapporto di gara.

C) Tesseramento massaggiatori, fisioterapisti, medici e dirigenti

In panchina, oltre alle riserve ed ai due allenatori, possono posizionarsi altre tre persone iscritte a referto: il massaggiatore o fisioterapista, il medico, il dirigente accompagnatore.

Essi debbono essere necessariamente in possesso del relativo tesserino da presentare ai giudici di gara, con le eccezioni previste dal sub-giudice, di cui al punto A).

Al momento del riconoscimento, gli atleti debbono indossare la maglia di gioco o soltanto mostrarla al giudice di gara per la verifica del numero, in accordo con quello riportato sull'apposito elenco.

1.3.1.1 Oggetti vietati

Durante il riconoscimento degli atleti i giudici di gara debbono verificare se essi indossano oggetti o monili eccessivamente evidenti o protesi rigide o fasciature da cui possono trarre vantaggio nel gioco. In tal caso devono pretenderne l'eliminazione. In caso di rifiuto non ammetterà alla gara coloro i quali non eseguono quanto prescritto dal giudice di gara. Tale controllo deve essere ripetuto prima dell'inizio della gara.

1.3.2 Scelta dei palloni di gara

Il 1° giudice di gara sceglie, con la collaborazione del collega 2°, i palloni con cui si dovrà disputare la gara, tenendo conto che due sono i palloni da scegliere, uno da utilizzarsi in campo ed uno di riserva, tenuto accanto al tavolo del segnapunti .

I palloni devono essere forniti dalla squadra ospitante, oppure, se questi non risultassero idonei, la scelta dovrà effettuarsi fra quelli forniti dalla squadra ospite.

Nel caso non siano disponibili palloni idonei, il 1° giudice di gara non potrà far disputare la gara, riportando il fatto sul rapporto di gara.

1.4 Incontro a porte chiuse

Nel caso la società ospitante sia colpita dal provvedimento disciplinare della disputa dell'incontro a porte chiuse, si deve applicare quanto segue:

“l'obbligo di disputare gare a porte chiuse consiste nel divieto rivolto ad un sodalizio di ammettere spettatori ad assistere ad una o più delle gare che si disputeranno nel suo terreno di gioco. Nel caso che un sodalizio abbia più squadre, l'organo giurisdizionale dovrà specificare nel suo provvedimento a quali gare non dovranno essere ammessi spettatori. I sodalizi affiliati alla UISP hanno l'obbligo di permettere l'accesso ai dirigenti di Lega , ai giudici di gara, con le modalità e le indicazioni eventualmente stabilite dal Consiglio Nazionale.”

I giudici di gara devono verificare prima dell'inizio della gara il diritto ad assistere alla stessa delle persone ammesse all'interno dell'impianto di gioco.

1.5 Protocollo di gara

18' prima dell'inizio della gara i giudici di gara ed il segnapunti si recano sul terreno di gioco per procedere alle formalità protocollari di inizio gara che debbono essere rispettate dai giudici di gara e fatte rispettare alle squadre.

Segnapunti

Il segnapunti, con il referto di gara compilato nello spogliatoio e con uno in bianco di riserva, si posiziona seduto davanti all'apposito tavolo posto fuori dell'area di gioco dalla parte opposta alla postazione del 1° giudice di gara.

A tale tavolo può porsi esclusivamente il segnapunti della gara ed, in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale.

PRIMA DELLA GARA

17' prima dell'inizio: CONTROLLO DELLA RETE

GIUDICI DI GARA: controllano l'altezza e la tensione della rete, l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali

NOTA. Per procedere a tale adempimento, il 1° giudice di gara con gesti delle braccia, se necessario con il fischio, invita i giocatori eventualmente in riscaldamento a lasciare libere le zone d'attacco ed a non effettuare colpi di servizio.

16' prima dell'inizio : SORTEGGIO

I capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dai giudici di gara) debbono portarsi vicino al tavolo del segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio. Il 1° giudice di gara, con l'ausilio di una moneta, effettua il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione o del campo. I capitani devono formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente o congiuntamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato). I

capitani, successivamente al sorteggio, devono apporre la propria firma sul referto di gara, che deve essere successivamente sottoscritto anche dagli allenatori negli appositi spazi.

15' prima dell'inizio: RISCALDAMENTO UFFICIALE

GIUDICI DI GARA: il 1° giudice di gara fischia, indicando il tempo destinato a tale procedura, l'inizio del riscaldamento ufficiale di 5 minuti separatamente o 10 minuti per le squadre insieme, come deciso dai capitani al momento del sorteggio. Durante tale procedura, i giudici di gara controllano i palloni di gara, le panchine, le eventuali zone di riscaldamento ed ogni altra attrezzatura necessaria per la gara, come il referto di gara, le divise di gioco. Forniscono ogni necessaria istruzione ai giudici di linea, ad eventuali raccattapalle e/o addetti all'asciugatura del terreno, ispezionando, inoltre, le attrezzature di riserva (rete, asticelle).

NOTA. Se il riscaldamento ufficiale, secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco, è di 10' invece di 6', il protocollo di gara inizierà 17' prima dell'inizio, (17' controllo rete, 16' sorteggio, 15' riscaldamento ufficiale; i tempi successivi restano confermati).

12' prima dell'inizio: FORMAZIONI INIZIALI DELLE SQUADRE

GIUDICI DI GARA: il 2° giudice raccoglie i tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre e li consegna al segnapunti per la registrazione sul referto di gara.

5' prima dell'inizio : *TERMINE DEL RISCALDAMENTO UFFICIALE*

GIUDICI DI GARA il 1° giudice fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre.

SQUADRE: i giocatori delle due squadre si recano immediatamente presso la propria panchina al fischio del 1° giudice di gara. Se i giocatori debbono cambiare la propria tenuta per indossare quella ufficiale, debbono farlo senza ritardo.

4' prima dell'inizio: *PRESENTAZIONE*

GIUDICI DI GARA: il 1° insieme al 2° giudice di gara si dispongono vicino alla rete, uno a sinistra e l'altro a destra della stessa, lungo l'asse longitudinale della metà campo, perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo del segnapunti o all'unica tribuna.

In presenza dei giudici di linea, questi si debbono disporre accanto ai giudici di gara a due a due.

SQUADRE: i giocatori di ogni squadra, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente e vicino ai giudici di gara rivolti nello stesso senso lungo l'asse longitudinale della metà campo. Il giocatore di ogni squadra più vicino ai giudici di gara deve essere il capitano.

NOTA. E' opportuno che i giudici di gara, i giudici di linea e le due squadre si allineano sulla linea laterale per portarsi tutti insieme al centro del terreno di gioco.

3' prima dell'inizio: *INTRODUZIONE*

GIUDICI DI GARA: il 1° giudice di gara fischia per autorizzare le due squadre a scambiarsi i saluti vicino alla rete, prima i capitani e poi gli altri componenti, quindi, con ampio gesto delle braccia invita i giocatori a recarsi verso le rispettive panchine per prepararsi all'inizio della gara. Il 1° e 2° giudice di gara raggiungono le loro rispettive postazioni sul campo. Se la gara è prevista con il sistema dei tre palloni, il 2° giudice di gara consegna un pallone ciascuno ai due raccappalle vicini alle zone di servizio.

1' prima dell'inizio : *INGRESSO SUL CAMPO DI GIOCO*

1° GIUD. DI GARA: avuto conferma dal 2° giudice di gara o segnapunti che le formazioni sono state trascritte, fischia e con ampio gesto delle braccia autorizza le due squadre ad entrare sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

SQUADRE : 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 set successivi.

RISERVE: le riserve debbono sedere in panchina o riscaldarsi senza palla al di fuori della zona libera, nell'angolo oltre la propria panchina dove può essere tracciata la zona di riscaldamento di formato quadrato 3x3 mt..

2° GIUD. DI GARA: controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano alle formazioni riportate sugli appositi tagliandi, iniziando dalla squadra al servizio. Qualora

rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore o il capitano in gioco a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale, compresa quella interessante il Libero. Nel caso il giudice di gara rilevi una discordanza tra il tagliando ed i giocatori in campo, limitatamente alla corretta posizione dei giocatori stessi, provvederà ad informarne l'allenatore o il capitano in gioco, senza pretendere che i giocatori occupino le posizioni corrette in campo. Ultimata questa operazione consegna il pallone al battitore e quindi fa cenno al 1° giudice di gara, alzando le braccia, che la gara può avere inizio.

ALL'INIZIO DELLA GARA

00' Il 1° giudice di gara fischia per autorizzare il primo servizio del set.

2. COMPORTAMENTO DURANTE LA GARA

I giudici di gara (1° e 2°), il segnapunti e gli eventuali giudici di linea (2 o 4) debbono dirigere la gara secondo le attribuzioni loro assegnate dalle Regole di Gioco, utilizzando sempre la segnaletica ufficiale prevista.

Oltre alla applicazione delle Regole di Gioco, i giudici di gara debbono rispettare e far rispettare dalle squadre quelle formalità che vengono dettate dal Protocollo di gara e dell'asciugatura del terreno di gioco.

2.1 Protocollo di gara

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, i sei giocatori di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei loro rispettivi campi. Al fischio e al segnale del 1° giudice di gara che indica il cambio di campo, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo le linee laterali fino al palo di sostegno della rete. Dopo averlo superato (dall'esterno) le squadre si dirigono direttamente verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si dirigono contemporaneamente verso la panchina opposta.

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 19.1 sancisce che "Tutti gli intervalli tra i set hanno una durata di tre minuti", durante i quali le squadre debbono stazionare fuori dal terreno di gioco ed eventualmente riscaldarsi con o senza la palla nella zona libera. Va precisato che i tre minuti si intendono a partire dal fischio del 1° giudice di gara che sancisce la fine dell'ultima azione, fino al fischio dello stesso che autorizza il servizio iniziale del set successivo. Il 2° giudice di gara in questo intervallo si fa consegnare dai due allenatori il tagliando della formazione iniziale, che consegna a sua volta al segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.

PALLA: al termine di ogni set (escluso il 4°) la palla di gioco deve essere posta all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo o consegnata all'appropriato raccattapalle. Alla fine del 4° set essa deve essere consegnata al 2° giudice di gara.

2'30'' dopo la fine del set: il 2° giudice di gara fischia per l'ingresso in campo

SQUADRE: i sei giocatori registrati sui tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

2° GIUD. DI GARA: controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano ai tagliandi delle formazioni iniziali consegnati durante l'intervallo tra i set e fatti registrare al segnapunti sul referto di gara; qualora non rilevi irregolarità, segnala al 1° giudice di gara, alzando le braccia, la possibile ripresa del gioco.

PALLA: il raccattapalle vicino all'area di servizio consegna la palla al giocatore al servizio o questi la recupera nella sua area di servizio o nelle sue immediate vicinanze.

3'00'' dopo la fine del set: Inizio del set successivo

1° GIUD. DI GARA: avuto conferma che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del nuovo set.

E' utile ricordare che nell'intervallo fra i set, in assenza del 2° giudice di gara, il 1° giudice di gara deve scendere dal seggiolone e provvedere lui stesso al ritiro dei tagliandi delle formazioni, alla loro consegna al segnapunti ed alla successiva verifica della corrispondenza fra formazione scritta sul tagliando e formazione schierata sul campo.

SET DECISIVO (5° o 3° nel caso di gare al meglio di 2 set su 3)

SQUADRE: al termine del 4° set (o del 2°), i sei giocatori in campo di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei rispettivi campi e al fischio e al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° giudice di gara, si recano presso la panchina senza cambiare campo. L'eventuale cambio di campi avverrà spostandosi direttamente dalle panchine, dopo il sorteggio.

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

GIUDICI DI GARA: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

2'30'' dopo la fine del 4° o 2° set: il 2° arbitro fischia l'ingresso in campo

Le operazioni si svolgono come per gli altri set:

SQUADRE: al fischio del 2° giudice di gara, i sei giocatori riportati sul tagliando entrano direttamente in campo dalla panchina.

2° GIUD. DI GARA: controlla le formazioni in campo, consegna la palla al giocatore al servizio e segnala al 1° giudice di gara l'assenso per la ripresa del gioco (braccia alzate).

3'00'' dopo la fine del 4° (o 2°) set:

1° GIUD. DI GARA fischia l'autorizzazione al primo servizio del set decisivo (3° o 5°)

8° punto: CAMBIO DI CAMPI

Quando una delle due squadre raggiunge l'ottavo punto, si deve procedere al cambio di campi:

GIUD. DI GARA: il 1° giudice di gara dopo aver sanzionato la fine dell'azione dell'8° punto, fischia e segnala con apposito gesto il raggiungimento dell'ottavo punto ed invita i giocatori delle due squadre, con ampio gesto delle braccia, ad effettuare il cambio di campi.

SQUADRE: i sei giocatori delle due squadre, al fischio del 1° giudice di gara ed al suo segnale, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per il rientro nel campo opposto dopo aver superato il palo della rete

GIUD. DI GARA: il 2° giudice di gara prima della ripresa del gioco verifica le formazioni in campo.

2.2 Asciugatura del terreno di gioco

L'asciugatura del terreno di gioco è un servizio estremamente importante per il regolare svolgimento delle gare e per la fluidità del gioco. La regolamentazione di tale servizio ha lo scopo principale di salvaguardare l'incolumità degli atleti, il normale svolgersi del gioco, nonché di consentire agli stessi atleti in campo di asciugare direttamente il terreno di gioco.

Per tutti i campionati non è prevista alcuna normativa; è opportuno, comunque, che le società ospitanti provvedano a garantire il servizio minimo essenziale, fornendo degli spazzoloni o anche soltanto dei panni adeguati.

- a) Se i giocatori procedono alla asciugatura del terreno con propri mezzi, senza preventiva autorizzazione del 1° giudice di gara, questi non deve ritardare la ripresa del gioco, autorizzando regolarmente il servizio. Se, in tale evenienza, il/i giocatore/i si viene/vengono a trovare in errore di posizione al momento del servizio, questo deve essere regolarmente sanzionato.
- b) Nel caso i giocatori ravvedessero delle situazioni di pericolo possono richiamare l'attenzione dei giudici di gara, tramite il capitano in gioco. I componenti le squadre non possono procedere direttamente ad asciugare il terreno di gioco, oppure a richiedere l'intervento esterno per l'asciugatura. A fronte di tali comportamenti il 1° giudice di gara deve sanzionare un ritardo di gioco (avvertimento se trattasi del primo ritardo della gara, penalizzazione se trattasi del 2° o successivi).
- c) Solo i giudici di gara possono provvedere ad un intervento esterno per la asciugatura del terreno, se ritengono che senza tale azione esso debba considerarsi impraticabile. Molta attenzione devono porre in essere quando, secondo le caratteristiche della pavimentazione del campo, le condizioni ambientali/climatiche e la durata dell'incontro, al termine di azioni con giocatori impegnati in recuperi a terra o contatto del corpo con il suolo, si possano riscontrare situazioni di pericolo.

Si confida ovviamente nell'applicazione del buon senso e logica da parte dei Giudici di Gara che, proprio perché in grado di analizzare compiutamente le singole e diverse situazioni che si riscontrano, devono applicare quanto sopra al fine di evitare che le asciugature del terreno di gioco si tramutino in alibi per la perdita di tempo, ma tenendo ben chiaro che lo scopo principale delle regole e del gioco è quello di salvaguardare l'incolumità dei partecipanti.

3. COMPORTAMENTO AL TERMINE DELLA GARA

La gara termina nel momento in cui uno dei giudici di gara fischia per sanzionare la fine dell'ultima azione.

E' in questo momento che il segnapunti deve trascrivere sul referto l'orario di fine gara.

E' da questo momento che parte il tempo dei 15' previsti entro cui possono essere confermate le eventuali istanze preannunciate durante la gara.

3.1 Protocollo di gara

AL TERMINE DELLA GARA

GIUD. DI GARA: dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1° giudice di gara, avuta la comunicazione del segnapunti o dal 2° giudice di gara o autonomamente, fischia, esegue il gesto ufficiale n°9 di Fig. 11, invita i giocatori delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo con ampi gesti delle braccia. Quindi, con un successivo fischio, invita gli stessi giocatori ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti. Il 2° giudice di gara, nel momento in cui le due squadre sono allineate sulle linee di fondo si reca vicino al 1° giudice di gara, che nel frattempo è sceso dal seggiolone, per partecipare ai saluti. Nelle gare in cui sono presenti i giudici di linea, essi si recano a loro volta nei pressi della postazione del 1° giudice di gara.

SQUADRE: alla fine della gara i sei giocatori in campo di ogni squadra si posizionano sulla propria linea di fondo e, al fischio del 1° giudice di gara, si avvicinano alla rete per il rituale scambio di saluti.

Dopo i rituali saluti di fine gara, i giudici di gara con il segnapunti si ritirano immediatamente nel proprio spogliatoio per completare e firmare il referto di gara. Compito dei giudici di gara è la verifica dell'avvenuta consegna alle squadre di una copia del referto e dei propri documenti di riconoscimento utilizzati ad inizio gara e lasciati dai giudice di gara nel proprio spogliatoio.

NOTE:

-Il pallone deve essere in possesso del 2° giudice di gara per essere consegnato al primo battitore del set solamente all'inizio del 1° set e del set decisivo. Durante tutte le altre interruzioni e/o intervalli, il pallone resterà in consegna ai raccattapalle ove previsti, oppure posto nella zona di servizio o nelle immediate vicinanze della stessa.

3.2 Compilazione del rapporto di gara

I compiti del giudice di gara non sono conclusi con il fischio finale. La sua partita termina, infatti, quando ha chiuso la busta contenente il referto e il rapporto di gara e l'ha spedita o consegnata alla competente Commissione Gare.

Il rapporto che il 1° giudice di gara deve compilare, costituisce una sintetica relazione dei fatti che possono avere una qualche rilevanza in sede di omologa della gara o di provvedimenti disciplinari. Per questo motivo, il rapporto e il referto di gara devono essere trasmessi alla competente Commissione Gare nelle 24 ore successive al termine dell'incontro. Il tardivo inoltro degli atti ufficiali, infatti, ritarda l'omologa della gara e l'adozione delle eventuali sanzioni disciplinari; con le relative implicanze sul prosieguo della manifestazione



Uisp cambia lo sport. **Lo sport** cambia la **vita**