

LEGA NAZIONALE PALLAVOLO



REGOLE DI GIOCO

CASISTICA RELATIVA

DISPOSIZIONI PER IL GIOCO DI “PALLAVOLO MISTA”

ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DEL REFERATO DI GARA

EDIZIONE 2013 - 2014

ottobre 2013

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 8 metri dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 metri al di sopra della superficie di gioco.

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme. Essa non deve presentare alcun pericolo per i giocatori. 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 Le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata.

1.3.2 LINEE PERIMETRALI

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

1.3.3 LINEA CENTRALE

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

1.3.4 LINEA D'ATTACCO

Su ogni campo è tracciata una linea a 3 metri dall'asse della linea centrale, che 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*, è una linea tratteggiata parallela alla linea laterale dal lato delle panchine, posta a m. 1,75 dalla stessa linea, che parte dal prolungamento della linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo, dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm. all'interno della distanza di m. 1,75, i tratti lunghi 15 cm. e distanti 20 cm. uno dall'altro. Essa delimita l'area operativa dell'allenatore, che 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 la linea di fondo.

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

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE

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

1.4.4 ZONA DI RIMPIAZZO DEL LIBERO

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

1.4.5 AREA DI RISCALDAMENTO

Le *aree di riscaldamento*, di dimensioni 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, sul 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 **STRUTTURE**

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.

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 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.

3.3 *SISTEMA DEI TRE PALLONI*

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB debbono essere utilizzati tre 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 cuoio, senza tacco.
Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB senior, vietato indossare scarpe con soles di colore predominante nero.
- 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.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, i numeri dei giocatori debbono essere ripetuti sulla gamba destra dei calzoncini, delle dimensioni da 4 a 6 cm in altezza, con il nastro di almeno 1 cm di larghezza. Maglie e calzoncini devono essere conformi agli standard FIVB.
- 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 uniformi 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° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

- 4.4.1 a giocare senza scarpe,
per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB è vietato giocare scalzi;
- 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.

REGOLA 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano 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 quando è sul terreno di gioco, il capitano della squadra esplica le funzioni di *capitano in gioco*. Quando il capitano della squadra non è sul terreno di gioco, l'allenatore o lui stesso 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, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con gli arbitri:
 - 5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e anche per portare a conoscenza dell'arbitro le richieste o le questioni formulate dai suoi compagni di squadra. Se le spiegazioni non lo soddisfano, può esprimere immediatamente il suo disaccordo, da registrare immediatamente sul referto, che alla fine della gara può essere confermato 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 gli arbitri;
 - 5.1.3.2 quando è stato espresso, nel dovuto tempo, un disaccordo al primo arbitro, può confermare la sua protesta ufficiale per iscritto (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 arbitro 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".

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 arbitro, 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 di gioco contraria alle regole (o violandole per altri versi). Gli arbitri giudicano i falli e ne stabiliscono le conseguenze in accordo con le Regole di Gioco:

- 6.1.2.1 Se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo di essi è sanzionato.
- 6.1.2.2 Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un “doppio fallo” e 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 battitore fino a che la palla è “fuori gioco”. Un’azione di gioco completata è la sequenza di scambi che assegna un punto;

- 6.1.3.1 se la squadra al servizio vince l’azione di gioco, conquista un punto e continua a servire;
- 6.1.3.2 se la squadra in ricezione vince l’azione di gioco, 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 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 del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set.

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

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

- 7.1.2 Il vincente 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 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.

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

- 7.3.1.1 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° arbitro od al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato.

- 7.3.3 I giocatori non inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set (eccetto per il LIBERO).

- 7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.

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

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

- 7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni;
- 7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, da registrare sul referto. Se la discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando sono scoperte più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare 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.
- 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 altro giocatore scelto tra quelli iscritti a referto al posto di quello non registrato.

7.4 *POSIZIONI*

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

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

7.5 *FALLI DI POSIZIONE*

- 7.5.1 La squadra commette un fallo di posizione se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio (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 debbono essere corrette.

7.6 *ROTAZIONE*

- 7.6.1 L'ordine di rotazione è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine del servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set.
- 7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori 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:
 - 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 primo arbitro.

8.2 *PALLA “FUORI GIOCO”*

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

8.3 *PALLA “DENTRO”*

La palla è “dentro” quando tocca la superficie del campo di gioco, comprese le linee di delimitazione (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 il piano verticale della rete sotto di essa.

REGOLA 9: TOCCO DI PALLA

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco (ad eccezione della 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 Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi.
Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.
- 9.1.2.3 Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una palla "bloccata" (Regola 9.2.2), il gioco continua.

9.1.3 *TOCCO AGEVOLATO*

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

9.2 *CARATTERISTICHE DEL TOCCO*

- 9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.
- 9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.
- 9.2.3 La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente.
Eccezioni:
- 9.2.3.1 Contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione (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 abbiano luogo nel corso della stessa azione.

9.3 *FALLI DI TOCCO DI PALLA*

- 9.3.1 **QUATTRO TOCCHI**; una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla (Regola 9.1)
- 9.3.2 **TOCCO AGEVOLATO** un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per toccare la palla entro l'area di gioco (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 successivamente 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, 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 stesso lato dello spazio esterno.
La squadra avversa non può ostacolare tale azione.
- 10.1.3 La palla che si dirige verso il campo opposto nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

Nell'attraversare la rete (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 avvenga 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 E' permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i, a condizione che una parte del/i piede/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa.
 - 11.2.2.2 Il contatto con il suolo del campo opposto con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, è permesso a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco (Regola 8.2).
- 11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avverso.

11.3 CONTATTO CON LA RETE

- 11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, a condizione che non interferisca con il gioco.

- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la 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 avversario.

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto prima o durante l'attacco avversario (Regola 11.1.1).
- 11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio opposto 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 avversario (Regola 11.2.2.2).
- 11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco avversario (Regola 11.3.1, 11.3.2), tra l'altro:
- toccando la banda superiore della rete o la parte superiore dell'antenna (80 cm) durante la sua azione di giocare la palla;
 - prendendo a supporto la rete contemporaneamente al giocare la palla;
 - creando un vantaggio sull'avversario toccando la rete;
 - facendo un'azione che ostacola un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario.

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 effettuare una rotazione prima di servire (Regola 7.6.2). Il servizio sarà eseguito dal giocatore che ruota 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 Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio al salto, il battitore non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.
- 12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8 secondi seguenti il fischio di autorizzazione del primo arbitro.
- 12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e deve essere ripetuto.
- 12.4.6 *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 atleta o un gruppo di atleti 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 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 il contatto con la palla è netto e la stessa non viene fermata o accompagnata.
- 13.1.3 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

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

13.3 FALLI DI ATTACCO

- 13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco avversario (Regola 13.2.1);
- 13.3.2 Un giocatore invia la palla "fuori" (Regola 8.4.);
- 13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona di attacco, se al momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 13.2.3);
- 13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 13.2.4);
- 13.3.5 Il LIBERO completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 19.3.1.2);
- 13.3.6 Un giocatore completa un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco (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 della medesima azione.

14.3 MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo 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 tenta di effettuare un 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 arbitro che autorizza il servizio seguente.

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.

15.2 *SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI*

15.2.1 Alla richiesta di uno o due tempi di riposo e di una richiesta di sostituzione di una delle squadre ne può seguire un'altra della squadra opposta, 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 *RICHIESTA DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI*

15.3.1 Le interruzioni regolamentari 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 che sono 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 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.
La sostituzione richiede l'autorizzazione dell'arbitro (Regola 15.10).

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 iniziale.

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 solo dal medesimo che aveva sostituito.

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 Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori ed alla loro uscita ed entrata nel campo.
- 15.10.3a 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° arbitro usando il fischio; il 2° arbitro 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 uno scambio 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 una 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, l'arbitro 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 arbitro, gli organizzatori e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali.

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

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

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un altro terreno, 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 una squadra raggiunge gli 8 punti, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse. Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare nel momento in cui viene segnalato; i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

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.
L’uniforme del Libero deve essere numerata come il resto della squadra.

19.3 AZIONI PERMESSE AL “LIBERO”

19.3.1 LE AZIONI DI GIOCO

- 19.3.1.1 Il Libero è autorizzato a rimpiazzare qualsiasi giocatore difensore (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 (incluso terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare.
- 19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un “palleggio” con le dita rivolte verso l’alto del Libero che si trova nella sua zona d’attacco. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal Libero che si trova al di fuori della sua zona d’attacco (Regola 13.3.6).

19.3.2 RIMPIAZZO DEI GIOCATORI

- 19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il Libero non sono conteggiati come sostituzioni. Essi sono illimitati, ma ci deve essere 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.
L'allenatore può rimpiazzare il Libero attivo con il secondo Libero per una qualsiasi ragione dopo un'azione completata in ogni momento della gara.
- 19.3.2.3 Prima dell'inizio di ogni set, il Libero non può entrare in campo fino a che il secondo arbitro non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei giocatori in campo.
- 19.3.2.4 Gli altri rimpiazzi 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 Un susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata interruzione del gioco e la squadra sanzionata con 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 rimpiazzi coinvolgenti il Libero devono essere registrati sul referto di gara.
- 19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del Libero può avvenire (tra gli altri):
- ♦ per azione di gioco non completata tra susseguenti rimpiazzi 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 dagli arbitri e la squadra deve essere sanzionata per "ritardo di gioco";
 - ♦ se invece viene rilevato dopo il 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 atleta (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.
- 19.4.2.2 Se il Libero diviene 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 arbitro 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 immediatamente dal secondo Libero. Se la squadra dispone di un solo Libero, ha il diritto di richiedere la sua 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 degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

- 20.2.1 I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del *fair-play*, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori.
- 20.2.2 E' permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara (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 arbitro 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 determina che tale componente – e per estensione tutta 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 arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: penalizzazione, espulsione o squalifica.

21.3.1 PENALIZZAZIONE

La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto 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 Il componente della squadra che è sanzionato con la squalifica deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara, senza altre conseguenze.

21.3.3.2 Il primo attacco fisico o 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 della stessa persona 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 - GLI ARBITRI

LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI

CAPITOLO OTTAVO – GLI ARBITRI

REGOLA 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 *COMPOSIZIONE*

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

- il primo arbitro;
- il secondo arbitro;
- il segnapunti;
- quattro (due) giudici di linea.

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 arbitro possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1 il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio alla azione di gioco;

22.2.1.2 il primo ed il secondo arbitro fischiano la fine dello scambio se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

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

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

22.2.3.1 se il fallo è fischiato dal primo arbitro, 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).

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

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

- a) la natura del fallo;
- b) il giocatore che lo ha commesso (se necessario);
- c) la squadra al servizio, seguendo la segnaletica del primo arbitro.

In questo caso il primo arbitro 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 da parte di difensore o del Libero, entrambi gli arbitri 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 gli arbitri indicano nell'ordine:

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

REGOLA 23: PRIMO ARBITRO

23.1 *POSIZIONE*

Il primo arbitro svolge le sue funzioni 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 (Figura 10).

23.2 *AUTORITA'*

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

Durante la gara le sue decisioni sono definitive.

Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Può regolarmente rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolge correttamente la sua funzione.

23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori.

23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate dalle Regole.

23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.

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

23.2.5 Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.

23.3 *RESPONSABILITA'*

23.3.1 Prima dell'incontro, il primo arbitro:

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

23.3.1.2 effettua il sorteggio con i due capitani delle squadre;

23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.

23.3.2 Durante la gara, 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 ARBITRO

24.1 POSIZIONE

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

24.2 AUTORITA'

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

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

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

24.2.3 Controlla l'operato del/dei segnapunti.

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

24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento (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 arbitro 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 arbitro 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, verifica che le posizioni dei giocatori sul terreno di gioco corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.

24.3.2 Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:

24.3.2.1 la penetrazione nel campo avverso e nello spazio 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 dalla sua parte;

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 arbitro 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 al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato.

24.3.3 Al termine della gara controlla e firma il referto.

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

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

25.2 RESPONSABILITA'

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

Egli usa un campanello o altro dispositivo sonoro per informare sulle irregolarità o avvertire gli arbitri secondo le proprie responsabilità.

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

25.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, incluso 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 arbitro.

25.2.2 Durante la gara il segnapunti:

25.2.2.1 registra i punti acquisiti;

25.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala gli errori agli arbitri immediatamente dopo il colpo di servizio;

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

25.2.2.4 segnala agli arbitri le richieste di interruzioni regolamentari del gioco al di fuori delle regole;

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

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

25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo arbitro, 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 reclamo, con l'autorizzazione del primo arbitro, annota sul referto l'orario della conferma da parte dal capitano o del dirigente accompagnatore della squadra proponente;

25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri.

REGOLA 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI

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 modulo di controllo del Libero,
 - 26.2.1.2 prepara il referto di riserva.
- 26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:
 - 26.2.2.1 registra i rimpiazzi e le redesignazioni che coinvolgono il Libero;
 - 26.2.2.2 avverte l'arbitro 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 soltanto due Giudici di Linea, essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ogni arbitro, diagonalmente a 1 o 2 metri dall'angolo.

Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato (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 arbitro e da quello a sinistra del secondo arbitro, 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 fuori dallo spazio di passaggio, ecc. (Regole 8.4.3 e 8.4.4);
 - 27.2.1.4 un giocatore (escluso il battitore) che si trova fuori dal suo campo al momento del servizio;
 - 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 sul gioco.
 - 27.2.1.7 La palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo.
- 27.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del primo arbitro.

REGOLA 28: GESTI UFFICIALI

28.1 *SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figura 11)*

Gli arbitri 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 indicato 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, usando la segnalazione ufficiale con la bandierina e mantenendola per un breve lasso di tempo.

RECLAMI

I reclami debbono essere preannunciati dal capitano in gioco della squadra al primo arbitro, verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.

Il primo arbitro 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 il reclamo è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro quindici minuti dalla fine della gara, il reclamo deve essere confermato per iscritto dal capitano o dal dirigente al primo arbitro.

Il reclamo è inammissibile se la squadra non ha portato a termine la partita per ritiro dal terreno di gioco. Il reclamo, 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 della prevista tassa – reclamo, e l'altro al sodalizio avversario.

Gli arbitri, nella loro funzione di notai dei fatti, debbono comunque accettare i reclami, anche quando si possa presupporre che siano inammissibili. Sarà la competente Commissione Gare a stabilirne la eventuale inammissibilità.

SEZIONE III - FIGURE

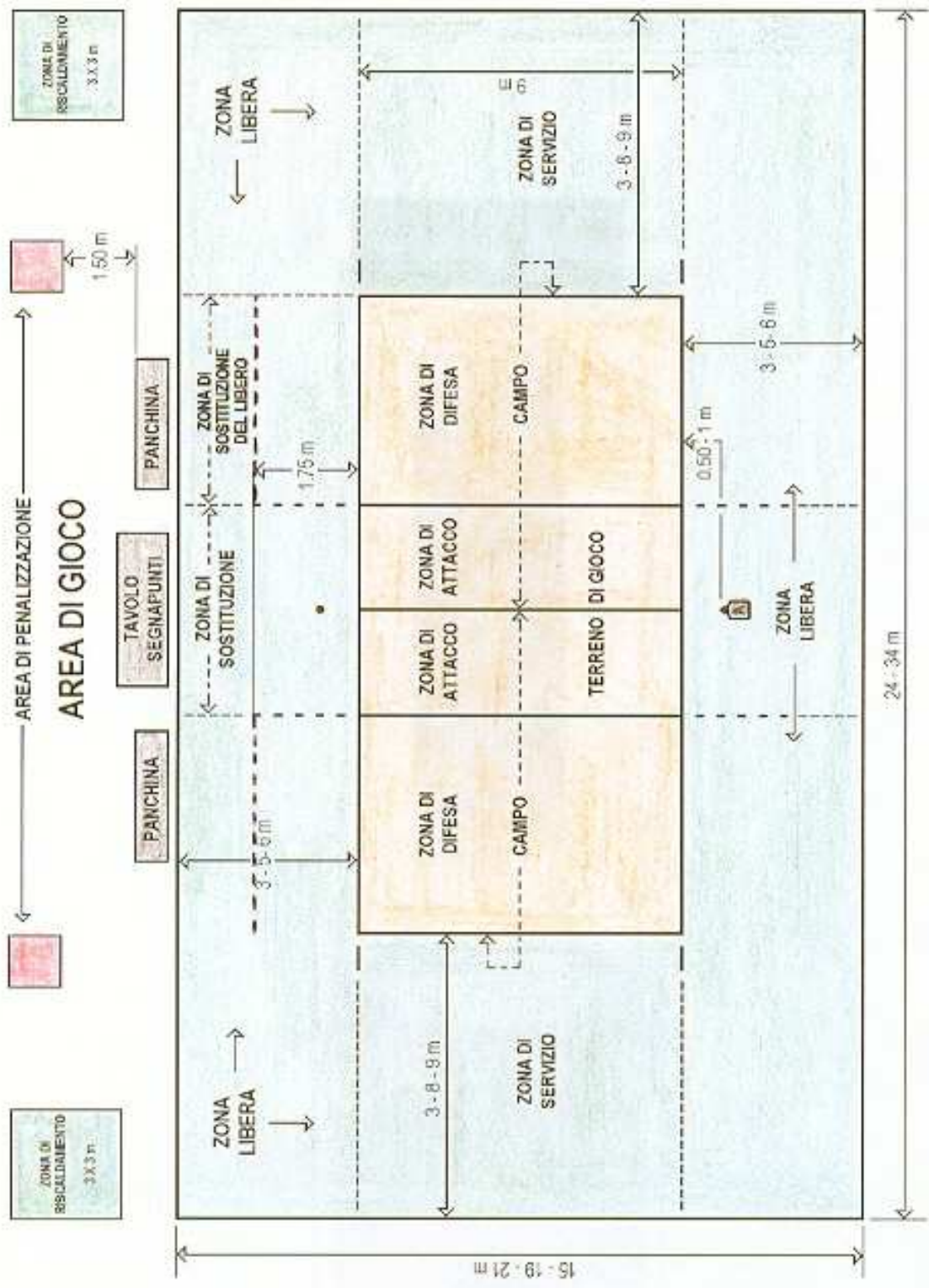


Figura 1 – Campo di gioco – Regola 1

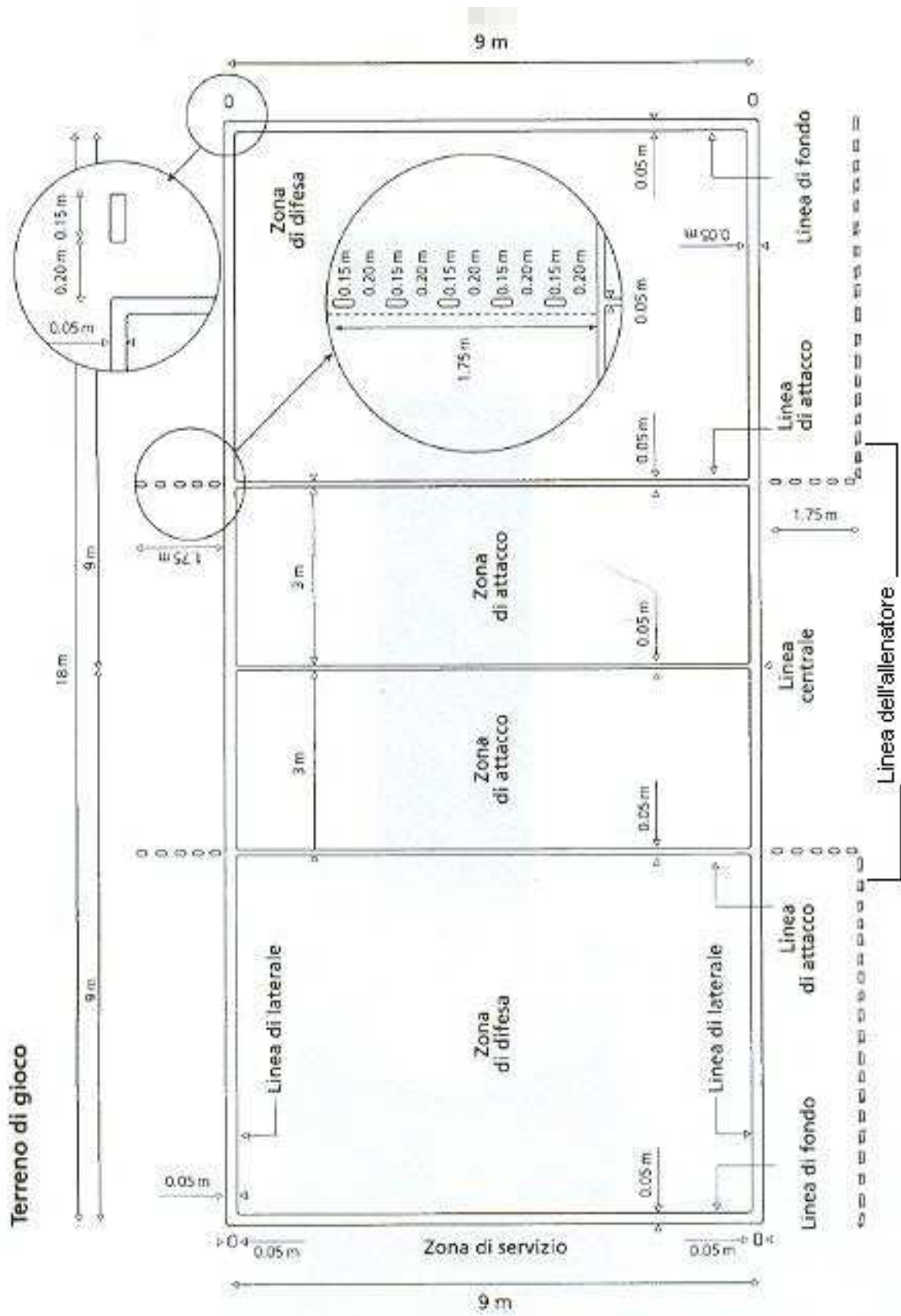


Figura 2 – Terreno di gioco – Regola 1

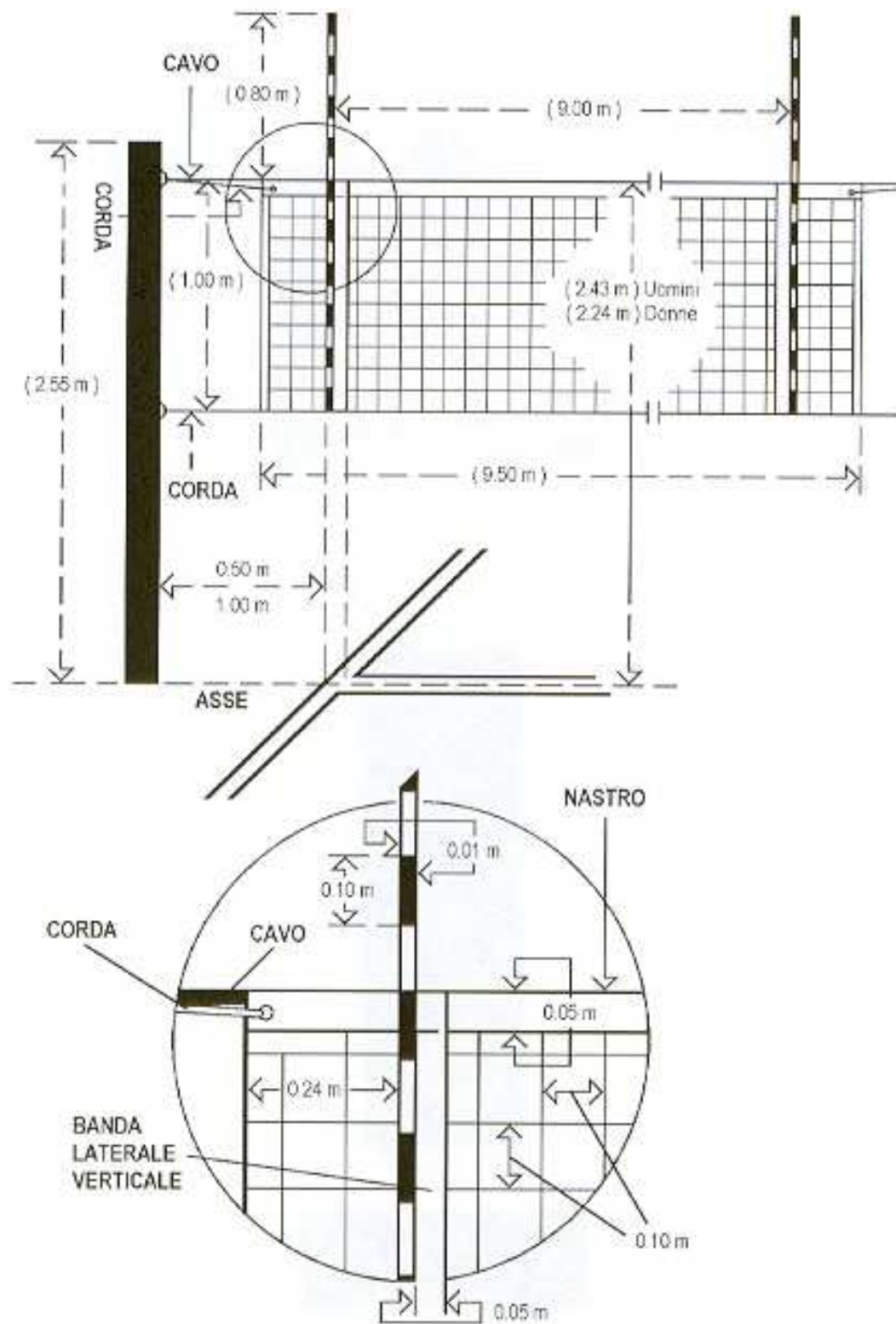
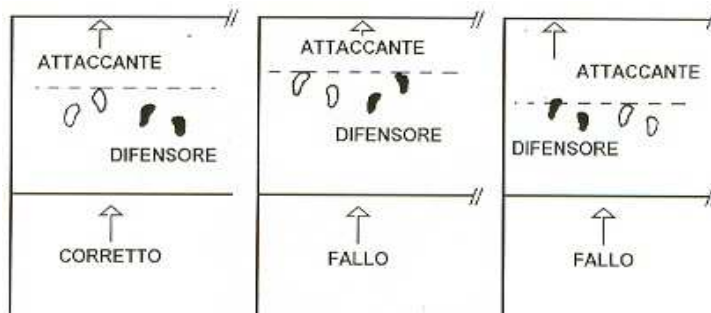
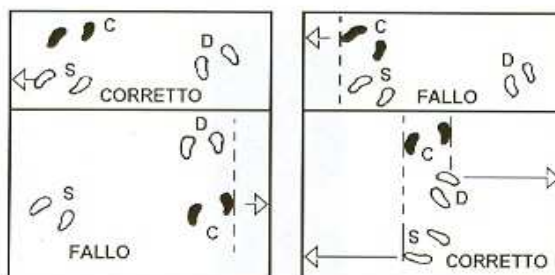


Figura 3 – Disegno della rete – Regola 2



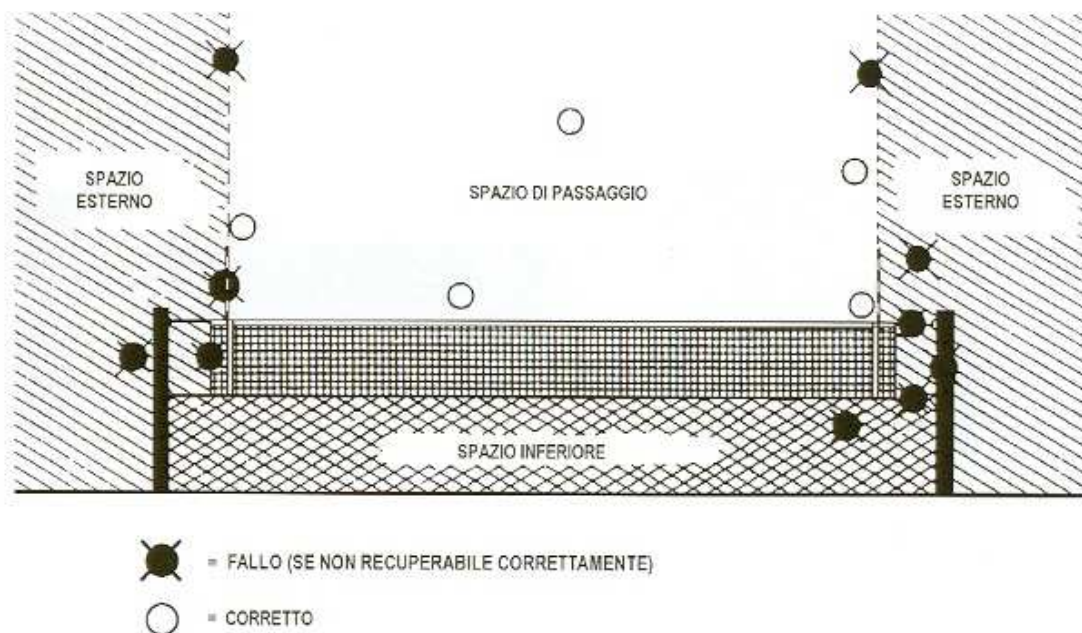
Determinazione delle Posizioni tra un Attaccante e il Difensore corrispondente



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

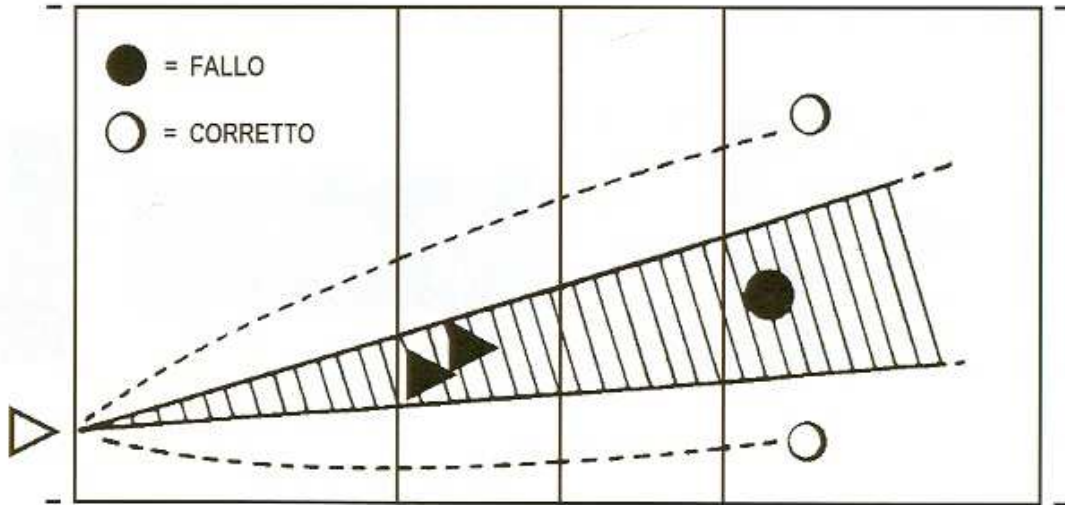


Figura 6 – Velo collettivo – Regola 12.5.2

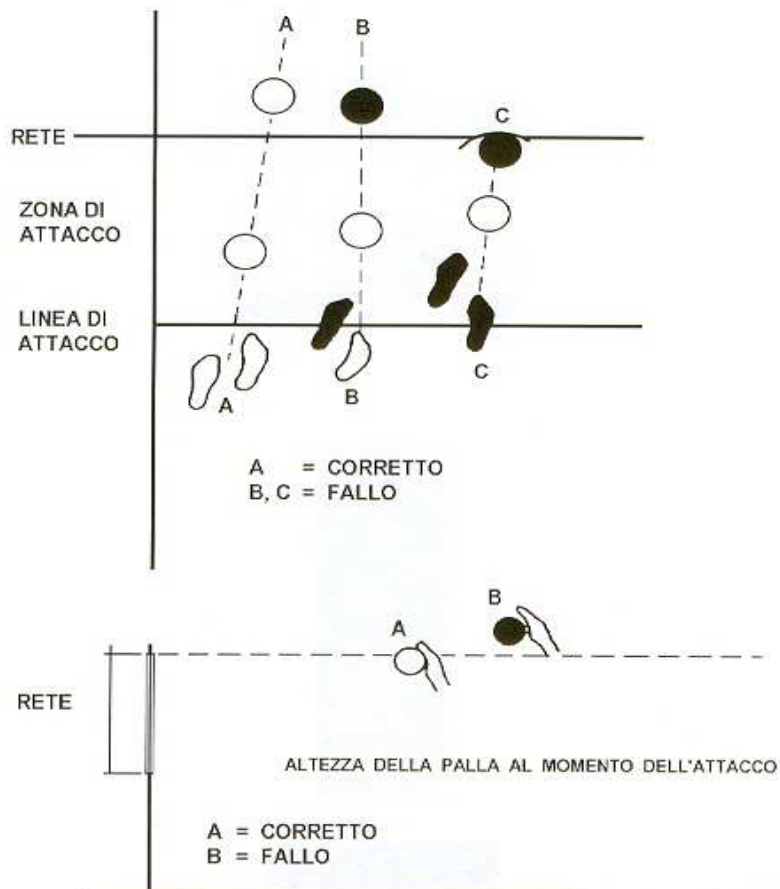


Figura 7 – Attacco dei difensori – Regola 13.2



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

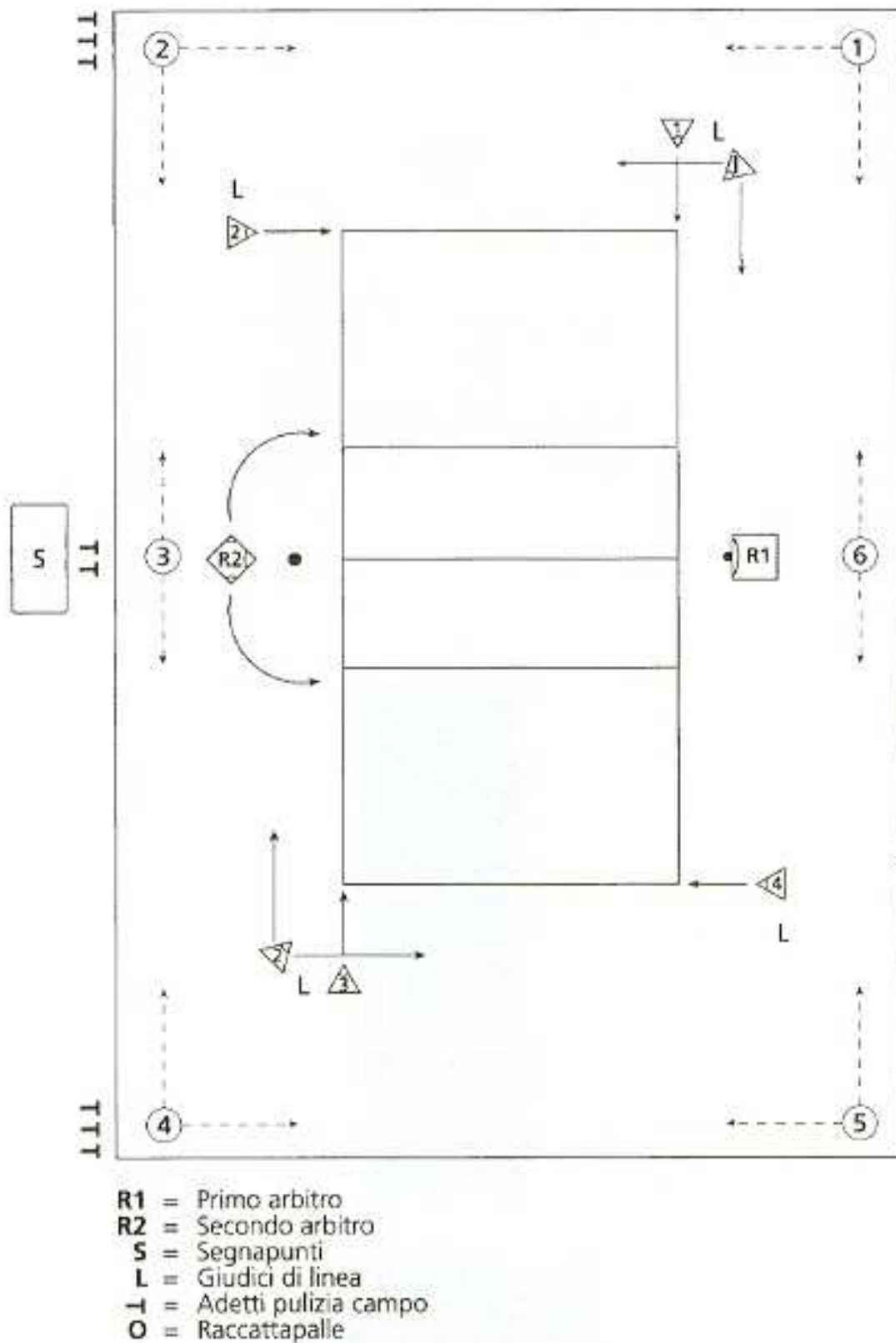

















Figura 10 – Posizione del corpo arbitrale e dei suoi assistenti – Regola 2.4 e dalla 22 alla 27

Figura 11 – Gestii ufficiali degli Arbitri

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

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






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

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Invasione o passaggio della palla sotto rete Reg. 11.2.2.2 – 8.4.5	1° Arbitro 2° Arbitro		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° Arbitro		23 Alzare verticalmente i pollici delle mani
Palla "Toccata" Regola 8.4	1° Arbitro 2° Arbitro		24 Sfregare con il palmo di una mano le dita della altra, posta verticalmente
Avvertimento per Ritardo Regola 16.2.2	1° Arbitro		25.1 Indicare il polso con il Cartellino GIALLO
Penalizzazione per Ritardo Regola 16.2.2	1° Arbitro		25.2 Indicare il polso con il Cartellino ROSSO
Richiesta impropria Regola 15.1.1	1° Arbitro 2° Arbitro		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 dell'arbitro 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 gli arbitri, secondo quanto riportato alla Regola 23.2.

Figura 12 – Gesti ufficiali dei Giudici di Linea

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

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 arbitro può decidere sulla omologabilità dell'area di gioco?

Sì, prima dell'inizio della gara, l'arbitro 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. A quale livello deve trovarsi la superficie della zona di servizio?

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

3. Nel caso la zona libera sia delimitata da transenne, può il giocatore al servizio portarsi oltre tale limite per servire?

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

4. Nel caso in cui la zona libera non sia delimitata da transenne, tabelloni pubblicitari, ecc., ma da una linea tracciata sul pavimento, può il giocatore al servizio eseguire la battuta oltre tale limite?

La zona libera deve essere delimitata da ostacoli e non da linee sul terreno. Pertanto la zona 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 da 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.

5. Se nel recupero di una palla un giocatore viene ostacolato nella zona libera da uno spettatore, l'azione deve essere ripetuta?

Sì, nella zona libera i giocatori debbono poter giocare senza ostacoli (eccetto i basamenti di sostegno dei tabelloni da pallacanestro)

6. Si può recuperare la palla al di fuori della zona libera?

Sì, i giocatori possono giocare la palla oltre la zona libera anche se al momento di colpirla si trovano o saltano da una superficie di livello diverso da quello del piano dell'area di gioco o si avvalgono del sostegno di strutture o di un compagno.

7. Si deve ripetere l'azione se un giocatore nel tentativo di recuperare una palla trova sul percorso il 2° arbitro che lo ostacola?

No, il 2° arbitro in tale evenienza deve spostarsi per non intralciare l'azione del giocatore, ma se nonostante ciò la sua posizione risulta comunque di ostacolo per l'atleta, l'azione non deve essere rigiocata, come non lo deve quando l'ostacolo è costituito dalle attrezzature (pali, seggiolone, ecc.)

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

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

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

9. Come si deve regolare l'arbitro nel caso che la temperatura ambientale sia inferiore ai 10° C?

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

10. Se l'illuminazione non risulta adeguata, come si deve comportare l'arbitro?

Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare.

11. Come si deve comportare l'arbitro nel caso in cui un tabellone di pallacanestro o una porta di calcio a 5 si trovi all'interno della zona libera?

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

Se non è possibile eliminarla, il 1° arbitro 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° arbitro, quest'ultimo deve pretendere che il servizio sia eseguito da una posizione per cui l'azione non sia coperta da tali ostacoli. Di tale evenienza l'arbitro deve informare i capitani delle squadre.

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

12. Nel caso in cui la zona circostante il terreno di gioco presenti un dislivello rispetto allo stesso, quale deve essere considerato il limite della zona libera?

La presenza sul pavimento di un dislivello rispetto al terreno di gioco, costituisce il limite della zona libera in corrispondenza di tale dislivello.

13. Se la zona libera è costituita da un pavimento di diversi colori o da materiale differente, può ritenersi regolare?

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

14. 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.

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

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

No, salvo che l'inconveniente venga eliminato.

3. Se durante il gioco la rete si abbassa, o si rompe, come si comporterà l'arbitro?

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

4. Come ci si deve comportare nel caso le antenne manchino o si deteriorino durante il gioco?

La presenza delle antenne è obbligatoria per ogni gara ufficiale. In caso di mancanza o di loro deterioramento durante il gioco, senza possibilità di sostituzione, la gara si deve disputare ugualmente e sarà considerata regolare a tutti gli effetti. Nel caso non sia possibile disporre di entrambe, la gara deve disputarsi senza le antenne.

5. Quando deve misurarsi l'altezza della rete?

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

6. Come si deve comportare l'arbitro in caso di mancanza dell'asta per la misurazione dell'altezza della rete?

La società ospitante è tenuta a mettere a disposizione degli arbitri un'asta per la misurazione dell'altezza della rete. Qualora questa manchi, gli arbitri decidono sull'altezza della rete prima dell'inizio della gara, segnalando il fatto sul rapporto di gara.

7. Quali sono le attrezzature complementari?

- a – un seggiolone per il 1° arbitro, posto in posizione centrale rispetto al campo e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete;
- b – un tavolo con 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 tre palloni;
- g – manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni;
- h – due serie di palette numerate su entrambi i lati, da 1 a 18, ove previste;
- i – rete di riserva;
- l – antenne di riserva;
- m – impianto acustico/visivo per le richieste delle interruzioni regolamentari, ove previsto;
- n – avvisatore acustico per i Tempi di Riposo Tecnici.

8. Panchine: struttura e posizione

Su alcuni campi sono costituite da sedie, sufficienti ad accogliere i giocatori riserve ed i dirigenti. Se sono invece panche, la loro lunghezza deve essere di metri 3, possibilmente con una o due sedie dal lato del segnapunti rispettivamente per il 1° ed il 2° allenatore. La prima sedia, ad uso esclusivo dell'allenatore, si deve trovare all'altezza del prolungamento della linea d'attacco.

REGOLA 3: PALLONI

1. Come si deve comportare l'arbitro 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 arbitro deve giudicare se tale stato ha determinato sfavorevolmente l'azione stessa ed in tal caso deve farla ripetere con il pallone di riserva, con il quale, comunque, si deve giocare fino al termine del set.

2. Come si attua il sistema dei tre palloni?

Anche nei campionati italiani di serie A viene adottato obbligatoriamente tale sistema.

Pur non essendo obbligatorio, il sistema può essere utilizzato anche negli altri campionati, previo accordo tra le squadre.

Sei raccattapalle si dispongono alla estremità perimetrale della zona libera:

- a) uno per ogni angolo;
- b) uno davanti al tavolo del segnapunti;
- c) uno dietro la postazione del 1° arbitro.

Prima dell'inizio della gara i raccattapalle posti a sinistra del primo arbitro (5) ed a sinistra del secondo arbitro (2), ricevono un pallone ciascuno dal 2° arbitro, che ne consegna un terzo al giocatore che deve eseguire il primo servizio. I due raccattapalle debbono essere dotati di pezze di panno per asciugare i palloni.

Durante il gioco, quando la palla è "fuori gioco":

- a) se il pallone va fuori dal terreno di gioco, deve essere recuperato da uno dei raccattapalle e fatto pervenire a chi ha consegnato quello in suo possesso al battitore;
- b) se il pallone resta sul terreno di gioco, uno dei giocatori lo deve inviare al raccattapalle più vicino;
- c) dal momento in cui gli arbitri fischiano la fine dell'azione, il raccattapalle più vicino al battitore deve consegnargli il pallone appena possibile per effettuare il servizio.

Nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set, il pallone con il quale si è giocata l'ultima azione deve essere in possesso del raccattapalle.

Alla fine del 4° set, uno dei tre palloni deve essere in possesso del 2° arbitro, il quale lo consegnerà al giocatore che effettuerà il primo servizio del 5° set.

Il pallone recuperato dopo la fine dell'azione, deve essere scambiato fra raccattapalle facendolo rotolare al suolo (non lanciandolo o facendolo rimbalzare) preferibilmente dietro la postazione del primo arbitro, per farlo pervenire a quello dell'angolo vicino ad una delle zone di servizio che in quel momento ne è sprovvisto.

REGOLA 4: SQUADRE

- 1. Prima dell'inizio della gara debbono essere presenti sul campo tutti gli iscritti sull'elenco consegnato agli arbitri?**

Non necessariamente.

- 2. Gli iscritti sulla lista ufficiale non presenti al momento dell'inizio della gara, possono prendervi parte al loro arrivo?**

Sì, al loro arrivo sul terreno di gioco, dopo il controllo della loro identità da parte di uno degli arbitri al termine dell'azione eventualmente in corso, possono svolgere subito le loro funzioni (vale per giocatori, allenatori, dirigenti, medico e massaggiatore). Il fatto deve essere riportato sul referto di gara nello spazio "osservazioni", con tutti i dati necessari (set, punteggio, orario, squadra di appartenenza)

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

Il Regolamento Gare prescrive che l'elenco, firmato dal capitano e dal dirigente, deve essere consegnato agli arbitri 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.

- 4. Come si deve comportare l'arbitro, nel caso in cui i giocatori di una squadra siano sprovvisti dei numeri sulle maglie?**

La numerazione delle maglie è obbligatoria e l'arbitro deve esigerla anche se provvisoria. In nessun caso deve permettere lo svolgimento della gara senza i numeri sulle maglie.

- 5. Come si deve comportare l'arbitro nel caso in cui i giocatori di una squadra non indossino una divisa uniforme?**

L'arbitro deve fare il possibile perché la squadra risolva sollecitamente il problema. Ove ciò non sia possibile, deve permettere comunque la partecipazione al gioco di questi atleti, segnalando il caso sul suo rapporto di gara.

- 6. Si può giocare indossando la tuta?**

Sì, a condizione che tutti i giocatori della squadra in campo indossino la tuta numerata alla stessa stregua della maglia.

Salvo casi particolari non si deve tollerare che alcuni giocatori indossino la tuta e gli altri la maglia ed i pantaloncini. Le squadre in campo debbono sempre indossare una divisa uniforme.

7. Si può giocare con i guanti?

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

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

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

9. Può essere considerato come infortunio la rottura degli occhiali o la perdita delle lenti a contatto da parte di un giocatore e quindi poter essere sostituito in maniera "eccezionale"?

No.

10. Come si deve comportare l'arbitro quando l'atleta indossa, sotto i pantaloncini della divisa regolamentare, la calzamaglia o i pantaloni della tuta?

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

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

11. Nell'ipotesi che nella caduta degli occhiali sul terreno di gioco le lenti si rompano, gli arbitri debbono interrompere l'azione?

Gli arbitri debbono interrompere l'azione ed autorizzare la pulizia del terreno per la presenza di una situazione di pericolo (frammenti delle lenti). L'azione dovrà essere ripetuta.

12. Nell'ipotesi che un atleta smarrisca una lente a contatto, il gioco deve essere interrotto?

No, il gioco non deve essere interrotto, né si potranno consentire perdite di tempo per la ricerca. Nel caso la squadra richieda uno o più tempi di riposo per effettuare tale ricerca, l'arbitro dovrà consentire l'ingresso sul terreno di gioco ad uno o più giocatori e che non venga effettuata la prevista pulizia del campo interessato, fermo restando il limite temporale nella ricerca posto dalla durata del tempo di riposo.

13. 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) gli arbitri devono procedere al riconoscimento dei componenti della squadra presente, riportati sulla lista ufficiale e trascritti a referto. Allenatore e capitano firmano il referto di gara, così come gli arbitri negli appositi spazi, senza riportare alcun risultato della gara; una copia viene consegnata alla squadra presente.

14. La patente di guida può essere considerata documento di riconoscimento dei partecipanti alla gara?

La patente di guida, a tutti gli effetti, è riconosciuta per legge come documento di identità, anche quella nel nuovo formato tipo “carta di credito” con foto.

15. Se un componente la squadra non è in possesso di documenti per effettuare il riconoscimento, come si comporteranno gli arbitri?

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 degli arbitri, il quale deve dichiarare per iscritto tale avvenuto riconoscimento. Al di fuori dei due arbitri ufficiali della gara, nessun'altra persona tesserata può effettuare questo riconoscimento personale, nemmeno un altro arbitro o dirigente di lega presente.

16. Nel caso un componente di una squadra non presente al momento del riconoscimento prima della gara si presenti sul terreno di gioco a gara iniziata, chi effettua il riconoscimento?

Al momento in cui un componente di una squadra, riportato sulla lista ufficiale e non presente al riconoscimento pre-gara, si presenta sul terreno di gioco, deve essere subito riconosciuto dal 2° o 1° arbitro al termine dell'azione di gioco in corso, riportando nello spazio “osservazioni” del referto il set, il punteggio e l'orario dell'operazione. Nel caso di atleta, questi in divisa di gioco, può immediatamente prendere parte al gioco.

17. 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° arbitro, 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, gli deve essere sanzionato il fallo (CQN4/02.55).

18. 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.

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 agli arbitri della gara, i quali possono accedere solo alle richieste dei capitani in gioco, relativamente alle proprie formazioni.

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

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

E' consigliabile che gli arbitri siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli, 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 tra due set, è il capitano della squadra che espleta tale funzione.

4. 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 agli arbitri le interruzioni di gioco regolamentari.

5. 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.

6. 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.

7. Come deve intervenire il 1° arbitro 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 con una penalizzazione. Se la sua condotta è ritenuta scorretta, direttamente con la penalizzazione.

8. 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.

9. In quali casi l'allenatore si può rivolgere agli arbitri?

Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.

10. In mancanza dell'allenatore in panchina, può un'altra persona svolgere le sue mansioni?

No.

11. 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.

12. L'allenatore-giocatore, precisazioni

Uno dei giocatori in elenco 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.

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

13. Se in campo si trovano il capitano della squadra (o in gioco) e l'allenatore-giocatore, chi può richiedere le interruzioni di gioco agli arbitri?

Soltanto il capitano in gioco.

14. Se l'allenatore-giocatore sostituisce un atleta in gioco può richiedere al 1° arbitro di essere nominato capitano in gioco?

Se il giocatore sostituito dall'allenatore-giocatore è il capitano in gioco, ciò è possibile.

Se invece il giocatore sostituito non è il capitano in gioco, l'allenatore-giocatore non può acquisire tale qualifica, a meno che non sia anche capitano della squadra.

15. Nel caso in cui, al termine di un tempo di riposo, gli addetti alla asciugatura del campo si attardano ad uscire dal campo, come debbono comportarsi gli arbitri?

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

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

Durante la gara solo il capitano in gioco può conferire con gli arbitri ed è quindi il solo che può intervenire per richiedere di ristabilire la formazione della propria squadra prima del fischio di autorizzazione del servizio.

Il 2° arbitro deve comunicare la formazione, con la collaborazione del segnapunti, al capitano in gioco, il quale si può avvicinare al tavolo del segnapunti evitando così di renderla nota anche alla squadra avversaria.

17. L'allenatore, fra le direttive permesse, può comunicare agli atleti in campo la propria valutazione di palla "dentro" o "fuori"?

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

18. 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.

19. 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 agli arbitri ed il 2° arbitro deve farlo avvicinare nei pressi del tavolo del segnapunti e comunicargliela.

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

20. 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 tempo di riposo e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all'allenatore.

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

1. Nel caso che due falli vengano fischiati uno dal 1° arbitro e l'altro dal 2°, quale deve essere la decisione finale?

Gli arbitri devono sanzionare con il fischio il fallo che individuano con sicurezza (Regola 22.2.1.2), intervenendo con immediatezza. Nel caso si verificano due falli, il 1° arbitro deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e quello deve sanzionare, a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due arbitri. La stessa regola vale per due falli esattamente contemporanei di due avversari: il 1° arbitro deve sanzionare il "doppio fallo", a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi dei due arbitri.

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

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

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

3. Se una squadra rifiuta di giocare o non si presenta sul terreno di gioco, come si deve comportare il 1° arbitro?

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

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

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

La squadra ospitante deve presentare dei palloni al 1° arbitro fra i quali scegliere 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.

2. Quali possibilità di scelta ha la squadra che vince il sorteggio?

- a) se sceglie il servizio, all'altra squadra spetta di ricevere e di scegliere il campo di gioco.
- b) se sceglie di ricevere, all'altra squadra spetta di servire e di scegliere il campo di gioco.
- c) se sceglie il campo di gioco, all'altra squadra spetta di scegliere o il servizio o la ricezione.

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

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

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

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

In tale caso non si deve attendere che passino i 30 minuti di ritardo massimo accordato alle squadre per presentarsi in campo.

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

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

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

No.

- 7. Se un atleta registrato sul tagliando della formazione iniziale, consegnato dall'allenatore prima dell'inizio del set, non si trova in campo al momento del controllo da parte del 2° arbitro e conseguentemente viene chiesta la sostituzione con l'atleta che occupa la sua posizione in campo, si deve ritenere come partecipante alla gara e l'arbitro 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 prevista dall'articolo 28/2 del R.A.T. non si registra nel caso in cui il giocatore venga sostituito prima dell'inizio del gioco, sul punteggio ovviamente di 0/0, per discordanza fra tagliando e formazione in campo, con l'allenatore che opta per il mantenimento della formazione in campo.

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

- 8. 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.

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

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

- 10. Durante il set il capitano in gioco richiede la formazione che il segnapunti comunica erroneamente; dopo alcune azioni se ne avvede: quali decisioni assumerà l'arbitro?**

In tale circostanza, essendo già iniziato il set, la responsabilità non è più da attribuirsi all'allenatore bensì al segnapunti che dovrà avvertire il 2° arbitro.

Le azioni giocate in difetto dovranno essere annullate, così come i relativi punti acquisiti, le sostituzioni ed i tempi di riposo effettuati.

11. Come devono comportarsi gli arbitri nel caso in cui si accorgano in ritardo che l'atleta al servizio si trova in fallo di rotazione e la squadra in difetto ha conseguito dei punti?

Alla squadra al servizio in difetto, che ha conseguito uno o più punti, deve essere sanzionato il cambio di servizio, oltre ad assegnare il punto alla squadra avversaria; deve inoltre essere ripristinata l'esatta formazione in campo e devono essere tolti tutti i punti conseguiti in tale ordine errato.

12. 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.

13. Come può richiedere la formazione della propria squadra, il capitano in gioco?

Utilizzando il gesto ufficiale n° 13 della Figura 11 (fare un movimento circolare antiorario con l'indice di una mano rivolto verso il basso).

14. 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° arbitro, deve annotare prima dell'inizio della gara il fatto nello spazio "osservazioni" del referto.

15. Come si deve comportare l'arbitro se dalla verifica della formazione iniziale si riscontra un errore di trascrizione del tagliando?

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, 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° arbitro 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° arbitro deve essere rigiocata.

16. Come si deve comportare il 2° arbitro 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° arbitro 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.

- 17. A seguito di un fallo di rotazione è necessario annullare dei punti ad una squadra. Come si debbono comportare gli arbitri se tra i punti da annullare ce n'è uno acquisito per una 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?**

La Regola 7.2.2 è assolutamente chiara: “tutti i punti” vanno annullati, senza alcuna distinzione, però la “penalizzazione” come aspetto disciplinare resta riportata a referto sul quale, nello spazio “annotazioni”, va annotato esattamente il momento (set, punteggio, ragione dell'intervento, nuovo punteggio) in cui si è deciso di togliere i punti, quanti, compreso quello cerchiato. La doppia penalizzazione contemporanea, che non ha avuto come conseguenza la acquisizione di punti, doveva già essere trascritta nelle stesse “annotazioni” al momento che si era verificato l'evento.

- 18. Al termine del 4° set una squadra è sanzionata con una penalizzazione. Come si deve comportare l'arbitro per il sorteggio?**

Il 1° arbitro 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° arbitro 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.

- 19. In una squadra, durante il gioco, l'atleta n° 4 si infortuna e viene regolarmente sostituito con il n° 5. Al termine del set l'allenatore fornisce il tagliando della formazione iniziale della sua squadra per il set successivo inserendovi il n° 4. Il secondo arbitro controlla le formazioni ed il 1° autorizza l'inizio del set, che vede la squadra opposta conquistare i primi due punti. Dopodiché il servizio passa alla squadra in questione (punteggio 1-2). A questo punto il segnapunti verifica che si appresta a servire il n° 5 anziché il n° 4 riportato a referto. Come ci si deve comportare?**

Evidentemente il secondo arbitro non ha correttamente verificato le formazioni in campo prima dell'inizio del set, ma le Regole assegnano all'allenatore la responsabilità dell'errore, fermo restando la superficialità del 2° arbitro. Per questa ragione si deve procedere come segue:

- Si deve ripristinare la formazione in campo con l'ingresso del n° 4 o lasciare il n° 5 mediante sostituzione,
- Togliere il punto alla squadra in difetto,
- Assegnare il servizio ed il punto alla squadra avversa (3-0) che deve, ovviamente, ruotare.

- 20. 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".

- 21. All'inizio del 2° (3°/4°/5°) set l'allenatore di una squadra consegna il tagliando della formazione iniziale al 2° arbitro, il quale lo consegna al segnapunti che a sua volta la trascrive a referto. Prima dell'inizio del set, il 2° arbitro 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° arbitro, 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.

- 22. 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.

- 23. 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.

- 24. 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 (CQN 6/01.69).

REGOLA 9: TOCCO DI PALLA

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

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

2. Se dopo un tocco simultaneo fra due avversari sopra la rete, la palla rotolando sul bordo superiore della stessa va a toccare un'antenna, quale fallo deve essere sanzionato?

Doppio fallo.

3. Come si comporterà l'arbitro se uno dei componenti la panchina si alza e prende la palla proveniente dal gioco in corso che stava cadendo a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali?

Sanzionerà il fallo di "palla toccata" ed assegnerà punto e servizio alla squadra avversaria.

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

Al primo tocco di squadra, in ricezione o in difesa, può essere sanzionato il solo fallo di bloccata o di lanciata (tipo pallamano); non esiste il tradizionale fallo di trattenuta. Nel caso di primo tocco di squadra intenzionalmente d'attacco, la valutazione deve essere la stessa prevista per il secondo e terzo tocco, se l'attacco è stato completato.

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

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 ed il 1° arbitro 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".

6. Se al momento del tocco simultaneo, la palla si trova in uno spazio di gioco, come si comporta l'arbitro?

Evidentemente quanto indicato nella Regola 9.1.2.3 vale quando, al momento del tocco simultaneo, la palla si trova in parte in uno spazio di gioco ed in parte nell'altro. Se la palla, al momento del tocco contemporaneo degli avversari, si trova completamente in uno spazio di gioco, l'atleta del campo opposto commette fallo di invasione.

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?

In questo caso il giocatore commette fallo di "doppio tocco", salvo non si tratti di partecipante a muro.

2. Se la palla, dopo essere stata toccata per la terza volta da una squadra, tocca la rete senza superarla, l'arbitro deve arrestare immediatamente il gioco?

No, deve sanzionare il fallo soltanto quando la palla tocca il suolo o è toccata per la quarta volta.

3. Quale decisione prenderà il 1° arbitro nel caso in cui una palla inviata verso il campo avverso sotto la rete colpisce un avversario prima che attraversi completamente il piano verticale della rete stessa?

Sanzionerà il fallo di "palla fuori" alla squadra che ha inviato la palla verso il campo avverso sotto la rete (Figura 11 –gesto 22).

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

5. La palla attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente nello spazio esterno

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

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, l'arbitro sanzionerà il fallo alla squadra da cui proveniva la palla stessa.

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

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

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

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

4. Un giocatore tocca volontariamente la rete

Il tocco accidentale della rete non è fallo a condizione che non interferisca con il gioco. Se invece il tocco è intenzionale è sempre fallo.

Se tale tocco intenzionale è tendente a trarre in inganno gli arbitri e gli avversari, le conseguenze debbono essere:

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

5. Se un giocatore tocca evidentemente la rete modificandone vistosamente l'assetto o l'altezza, ciò costituisce sempre fallo?

Modificare vistosamente l'assetto della rete non deve essere considerato fallo se non interferisce con il gioco avverso. Infatti:

1. dopo il vistoso tocco della rete, se la palla resta nello spazio di chi ha effettuato tale tocco, evidentemente non interferisce con il gioco dell'avversario;
2. dopo il vistoso tocco della rete, se la palla è giocata dall'avversario lontano dalla stessa rete, evidentemente non si ravvisa interferenza sul suo gioco;
3. se la palla schiacciata o comunque attaccata va "fuori" non toccando il muro, che scendendo tocca vistosamente la rete, il tocco non deve essere considerato falloso perché non ha interferito con il gioco avverso.

Nel contempo, però, se un/a atleta tocca vistosamente la rete in modo tale che venga variata la sua altezza, mentre la squadra avversaria sta giocando la palla nelle vicinanze della rete, il vistoso movimento della rete interferisce sul gioco avverso, sia perché lo disturba visivamente e sia, soprattutto, perché l'altezza della rete è modificata.

REGOLA 12: SERVIZIO

1. Che cosa si intende per inizio del gioco: il fischio dell'arbitro o il colpo di servizio sulla palla?

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

2. Se dopo il fischio di autorizzazione al servizio il battitore si accorge di essere in errore di rotazione, lancia o lascia la palla, come va considerata tale azione?

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

3. Il servizio può essere eseguito con un palleggio a due mani?

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

4. Esiste nel servizio il fallo di trattenuta?

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

5. Può il battitore, prima di lanciare la palla per il servizio, far rimbalzare la stessa o trasportarla da una mano all'altra?

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

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

Doppio fallo.

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

Sì, il 1° arbitro deve fischiare l'autorizzazione al servizio, senza perdita di tempo, quando il giocatore che serve si trova in possesso della palla dentro o nei pressi della zona di servizio, pronto a servire.

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

8. A chi viene sanzionato il fallo nel caso in cui il giocatore al servizio colpisce la palla ed ha i piedi che toccano la linea di fondo e la squadra in ricezione si trova in fallo di posizione?

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

9. Se il giocatore al servizio colpisce la palla oltre gli 8 secondi dal fischio del 1° arbitro e la squadra in ricezione si trova in fallo di posizione, a chi verrà sanzionato il fallo?

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

10. E' fallo se la palla lanciata dal giocatore al servizio tocca il soffitto o altro oggetto?

Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

11. 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.

12. Come deve essere segnalato il fallo della palla di servizio che colpisce la rete e non passa nello spazio opposto?

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

13. 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.

14. Quando si deve fischiare il fallo della palla di servizio che impatta la rete senza superarla?

Il fallo si verifica nel momento in cui la palla di servizio impatta la rete e non la supera.

Il 1° arbitro deve considerare il fallo nel momento in cui la palla impatta la rete e fischiare quando è certo che essa non supera il piano verticale della rete stessa.

Quindi non è necessario attendere che la palla cada a terra o venga toccata da un/a atleta.

REGOLA 13: ATTACCO

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

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

2. Se 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. Quando è da considerarsi falloso l'attacco di un difensore che si trova con i piedi nella zona di attacco?

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

4. Un giocatore "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.

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

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

6. Può un giocatore compiere regolarmente un attacco colpendo la palla che si trova parzialmente al di sopra del campo avversario?

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

7. Può un giocatore dopo aver effettuato il muro, schiacciare direttamente la palla verso il campo avversario?

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

8. Attacco di “difensore” riconosciuto poi “avanti”

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

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

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 superiormente al 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. Ciò significa che nel caso di un tocco simultaneo dell'attaccante e del bloccante con la palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.

3. Il muro può toccare nello spazio avverso, al di sopra della rete, la palla che ha una traiettoria parallela alla rete?

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

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

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

5. **Se la palla toccata da un muro invadente nella sua caduta verso il suolo, tocca una parte del corpo di un giocatore a muro, a quale delle due squadre deve essere sanzionato il fallo?**

A quella del giocatore a muro se la parte del corpo che viene colpita dalla palla si trova in invasione dello spazio avverso sotto la rete. Alla squadra attaccante se la palla colpisce una parte del corpo non invadente.

6. **A chi viene attribuito il fallo se, a seguito di un muro invadente, la palla cade sul campo dello stesso muro passando sotto la rete?**

Alla squadra in attacco, considerando regolare il muro.

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

Quando l'attacco avverso è completato.

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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

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

2. **Dopo il fischio del 1° arbitro per autorizzare il servizio, può essere richiesta una interruzione?**

No, in tal caso e per la prima volta nel corso della gara, la richiesta viene respinta, in quanto impropria, anche se il 2° arbitro fischia erroneamente per accordarla. In questa evenienza il 1° arbitro rifischia l'autorizzazione quando le squadre sono pronte ed il battitore è in possesso di palla.

3. **Se una squadra, nel corso dello stesso set, richiede un terzo tempo di riposo, quale sanzione sarà assegnata?**

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

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

Nella zona di servizio o nei pressi di essa. In caso di presenza dei raccattapalle, con il sistema dei tre palloni, la palla si trova comunque sotto la loro gestione controllata dal 1° arbitro.

5. Dopo le richieste successive di sostituzione e tempo di riposo, può la stessa squadra usufruire di un'altra sostituzione senza che sia ripreso il gioco?

No, due richieste successive di sostituzione da parte della medesima squadra devono essere intervallate da almeno una azione di gioco completata, anche se è stata frapposta tra loro una richiesta di tempo di riposo.

6. Un componente la squadra, espulso per il set in corso, può portarsi vicino all'allenatore durante i tempi di riposo?

No, egli deve recarsi nella zona di penalizzazione oppure, se richiesto e autorizzato dall'arbitro, restare fuori dall'area di controllo (ad esempio negli spogliatoi).

7. 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° arbitro, indicando il numero delle sostituzioni che si intendono effettuare, se più di una.

Avuto l'assenso dagli arbitri, il giocatore che deve entrare in campo, in piedi nella zona di sostituzione vicino alla linea perimetrale, attende l'autorizzazione del 2° arbitro ad entrare in campo e per il suo compagno ad uscire.

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

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

9. Durante una sostituzione si possono porgere asciugamani o generi di conforto?

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

10. 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.

11. Come deve essere sostituito un giocatore infortunato?

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

Se l'eccezionalità riguarda il numero oltre le sei sostituzioni permesse per set, si deve accordare la 7^a sostituzione, possibilmente con le modalità di attuazione regolamentari. Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara e quindi deve lasciare l'area di gioco.

12. 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° arbitro, anche il Libero può effettuare la sostituzione di un "difensore" prima dell'inizio del set.

13. Quali sono le conseguenze di una richiesta impropria?

Alla prima richiesta nella gara, il 1° o il 2° arbitro fischiano e la respingono, senza sanzione. Alla seconda richiesta della stessa squadra nella gara, a prescindere dalla persona che l'ha formulata e dal tipo di richiesta, il 1° o il 2° arbitro 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° arbitro fischiano, ed il 1° arbitro 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

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

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

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

Se come conseguenza è prevista la sanzione della penalizzazione per ritardo di gioco (3° e successive richieste improprie o 2° e successive richieste improprie dopo che era stato assegnato alla stessa squadra nella gara un avvertimento per

ritardo), il 1° arbitro deve interrompere l'azione mostrando il cartellino rosso con la conseguente assegnazione di un punto alla squadra che aveva eseguito il servizio, se la penalizzazione è assegnata alla squadra in ricezione, o un punto ed il cambio del servizio se tale penalizzazione interessa la squadra che aveva effettuato il servizio stesso.

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

Devono immediatamente interrompere il tempo di riposo senza alcuna sanzione, in quanto richiesta impropria (Regola 15.11), se la prima nella gara, e riprendere subito il gioco.

16. 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 così malato deve essere considerato come infortunato.

17. Quale conseguenza ha la seconda richiesta di sostituzione di una stessa squadra, senza che sia stato ripreso il gioco dopo la prima effettuata?

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

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

Non accolgono la richiesta perché non formulata.

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

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

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

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

21. Come ci si deve comportare nel caso non venga usufruito del “tempo di riposo” ad 8 o a 16 punti?

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

22. Nel caso di richiesta di due sostituzioni, solo uno dei giocatori si trova pronto nella zona di sostituzione, quali provvedimenti debbono essere adottati?

Si deve concedere la sostituzione per il solo giocatore in posizione regolare, mentre si deve respingere quella dell'altro giocatore, senza alcuna sanzione.

23. Come si comporteranno gli arbitri 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).

24. Come deve essere registrata una richiesta impropria?

Qualsiasi “richiesta impropria” deve essere registrata sul referto di gara come previsto, a cura del segnapunti e con la supervisione del 2° arbitro.

25. 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.

26. Se il primo arbitro 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 dall'arbitro 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.

27. E' possibile chiarire meglio le modalità di esecuzione di una sostituzione eccezionale, secondo le varie possibilità che si possono presentare?

La Regola 17.1.1 così si esprime: Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e

permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. Lo scambio è rigiocato.

La Regola 15.7 recita: SOSTITUZIONE ECCEZIONALE - Un giocatore infortunato (ad eccezione del Libero), che non può continuare il gioco, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una sostituzione ECCEZIONALE, oltre le limitazioni della Regola 15.6.

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

15.6.1 Per ogni set ciascuna squadra può effettuare un massimo di sei sostituzioni. Uno o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente.

15.6.2 Un giocatore della formazione iniziale può uscire e rientrare in gioco una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.

15.6.3.1 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set al posto di un giocatore della formazione iniziale e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito.

Il concetto base, quindi, che anima la regolamentazione è che una sostituzione eccezionale deve essere concessa per sostituire un giocatore infortunatosi in gioco, se non è possibile che egli possa essere sostituito nei modi regolamentari sia nel numero che nel tipo previsto dalle regole 15.6.2. e 15.6.3. La sostituzione ECCEZIONALE non entra nel computo delle 6 possibili per set, deve essere solo registrata nello spazio "osservazioni" del referto di gara.

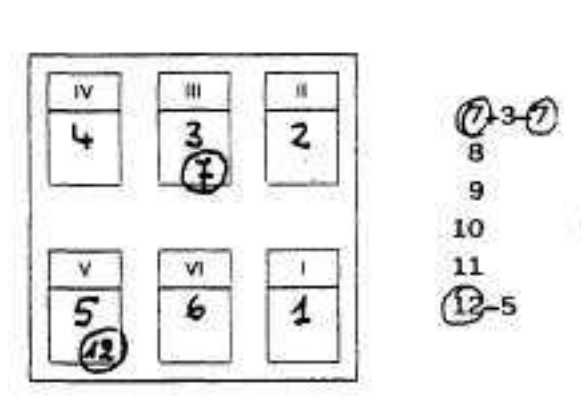
Il giocatore sostituito in modo ECCEZIONALE non può più rientrare in gioco.

Solo nel caso non sia possibile la sostituzione regolamentare, né quella eccezionale, deve essere concesso un tempo di recupero di tre minuti (17.1.2.), ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara.

Vengono di seguito riportati alcuni casi per esplicitare meglio quanto sopra riportato.

1° Caso

In campo all'inizio del set ci sono gli atleti con i numeri 1-2-3-4-5-6, in panchina le riserve 7-8-9-10-11-12.



Il giocatore con il n° 3 viene sostituito dal n° 7 ed è rientrato al suo posto.

Il giocatore con il n° 5 viene sostituito dal giocatore n° 12.

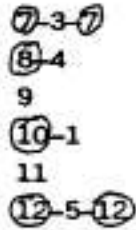
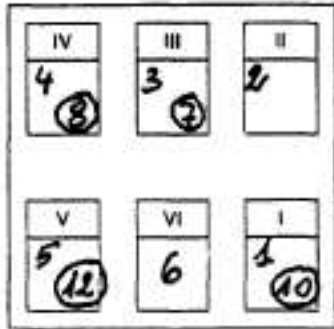
Se si infortuna il giocatore con il n° 12, deve essere effettuata la sostituzione, nei modi regolamentari, con il n° 5 e sarà, ovviamente, conteggiata come la quarta di quel set.

Se, invece, ad infortunarsi è il giocatore con il n° 3, la sostituzione da effettuarsi e da concedersi è ECCEZIONALE nei modi, con uno qualsiasi degli atleti in quel momento in panchina, compresi il n° 7 ed il n° 5.

La sostituzione ECCEZIONALE non deve essere conteggiata come sostituzione regolamentare.

2° Caso

La formazione iniziale e le riserve in panchina sono le stesse del 1° caso



I giocatori con i n° 1 e 4 sono stati sostituiti rispettivamente con quelli con il n° 10 e n° 8.

Il giocatore con il n° 3 è stato sostituito con il n° 7 ed è in seguito rientrato in gioco.

Ugualmente il giocatore con il n° 5, dopo essere stato sostituito dal n° 12, è rientrato in campo.

A questo punto la squadra ha usufruito delle previste sei sostituzioni regolamentari.

Se un atleta si infortuna deve essere concessa ECCEZIONALMENTE una 7° sostituzione, oltre la limitazione prevista dalla regola 15.6.1.

Tale 7° sostituzione, però, deve effettuarsi, se possibile, nei modi regolamentari previsti dalle regole 15.6.2. e 15.6.3. Nella situazione di cui sopra si possono prospettare diversi aspetti risolutivi:

1. se si infortuna il giocatore con il n° 2 (6), la 7° sostituzione può avvenire nei modi regolamentari utilizzando i giocatori in panchina mai entrati in gioco in quel set (9 o 11);
2. se si infortuna il giocatore con il n° 8, la 7° sostituzione può avvenire nei modi regolamentari con il giocatore titolare in panchina n° 4. Lo stesso si verificherebbe con il n° 10 che sarebbe sostituito regolarmente con il titolare n° 1;
3. se ad infortunarsi è il giocatore n° 5, la 7° sostituzione non può effettuarsi nei modi regolamentari. Pertanto deve essere accordata una sostituzione ECCEZIONALE, oltre che nel numero (la 7°), anche nei modi, come riportato nel 1° caso.

Anche la 7° sostituzione deve essere riportata come notifica nello spazio OSSERVAZIONI.

- 28. Una squadra viene trovata in fallo di formazione rispetto al tagliando iniziale, per il quale viene sanzionata anche con la perdita dei punti. Una volta ripristinata la corretta formazione può l'allenatore della stessa squadra chiedere una sostituzione?**

Sì, la sostituzione deve essere regolarmente accordata.

- 29. Per infortunio, dobbiamo intendere una dichiarazione del giocatore, meglio del Capitano in gioco, nella quale sia affermata la non possibilità del giocatore di proseguire la gara oppure l'infortunio è solo una causa di un'azione di gioco che ha prodotto un trauma? La trascrizione dell'infortunio deve avvenire contestualmente all'infortunio?**

Per infortunio si deve intendere la dichiarazione verbale dell'allenatore o del capitano in gioco, che va riportato sul referto nello spazio "osservazioni", "in primis" a scopi assicurativi, sia che la sua sostituzione sia stata regolamentare (potrà rientrare nel prosieguo della gara), che "eccezionale", in questo caso con l'aggiunta della eccezionalità della sostituzione, per la cui ragione l'infortunato non potrà più prendere parte alla gara.

REGOLA 16: RITARDI DI GIOCO

- 1. 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.

- 2. 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 "avvertimento per ritardo" (Regola 16.2) se è il primo ritardo nel corso della gara, una "penalizzazione" in caso di recidiva in ritardo di gioco.

- 3. Dopo l'intervallo tra un set e l'altro, il 2° arbitro richiama le squadre in campo, cosa avviene se una di esse ritarda il suo ingresso sul terreno di gioco?**

Se la squadra si attarda e non rientra sollecitamente in campo o l'allenatore non consegna la formazione, il 1° arbitro deve sanzionare un "avvertimento per ritardo", e se ugualmente dopo di ciò non si presenta ancora in campo, deve assegnare una "penalizzazione per ritardo". Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunciataria e chiudere la gara (Regola 6.4.1).

- 4. 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, sarà 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 sostituzioni regolamentari per giocatore/i espulso/i, squalificato/i o per incidente; quali formazioni iniziali dovranno essere presentate per il set da rigiocare?**

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

Fanno eccezione quelle eseguite per giocatore/i espulso/i squalificato/i o per infortunio, nel qual caso i giocatori che sono subentrati dovranno far parte, necessariamente, delle formazioni iniziali del set da rigiocare.

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

- 2. Una squadra dispone di una sola riserva in panchina, che ha già sostituito un titolare ed è stata sostituita dallo stesso; nel caso si 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.

- 3. Nel caso in cui, durante un’azione di gioco, un occupante la panchina entra sul terreno di gioco per qualsiasi motivo (esultanza, ecc.), quale deve essere il comportamento del 1° arbitro?**

Il 1° arbitro dovrà sanzionare il fallo della squadra per la presenza di 7 giocatori in campo o di persona oltre i 6 giocatori. La segnaletica da mostrare è quella n° 13 relativa a “fallo di posizione”, indicando poi l’intruso in campo.

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

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

- nelle gare dei campionati nazionali, il 1° arbitro sentirà la apposita commissione gare;
- negli altri campionati, il 1° arbitro deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e 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° arbitro dopo aver effettuato il

riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

5. La pezza di panno di cui si è dotato un atleta, accidentalmente gli sfugge e finisce sul campo opposto mentre è in corso una azione di gioco

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

REGOLA 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

1. La durata dell'intervallo tra due set è riducibile?

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

2. Dove va posto il pallone durante l'intervallo fra i set?

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

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

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

REGOLA 19: IL GIOCATORE “LIBERO”

1. Il Libero effettua una sostituzione dopo il fischio di autorizzazione del servizio.

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

2. Il Libero effettua due sostituzioni consecutive senza che tra di esse si sia svolta almeno un’azione di gioco.

Il 1° arbitro deve respingere la sostituzione sanzionando un “ritardo di gioco” e mostrando la prevista segnaletica ufficiale. Se, però, il gioco viene ripreso, il 1° arbitro deve assegnare la perdita dell’azione alla squadra in difetto per errore di formazione e deve far ripristinare la stessa formazione. Nel caso la squadra abbia conseguito dei punti nella formazione errata, questi debbono essere tolti, lasciando quelli che eventualmente avesse conseguiti la squadra avversaria.

3. Il Libero infortunato deve essere ridesignato immediatamente?

No, l’allenatore può decidere di richiedere la ridesignazione del Libero infortunato anche dopo qualche tempo. Nel momento in cui viene richiesta la ridesignazione del Libero infortunatosi, l’allenatore può utilizzare a tale scopo esclusivamente uno dei giocatori in quel momento fuori dal gioco (in panchina).

La ridesignazione può essere effettuata anche con il capitano della squadra: in tal caso deve essere nominato un nuovo capitano e riportando il fatto sul referto nello spazio “osservazioni”.

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

4. 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.

5. Come ci si deve comportare se il Libero entra o esce dal campo dopo che l’azione è iniziata?

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

6. Il Libero viene espulso o squalificato

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

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

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

8. Il nuovo Libero redesignato 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 redesignato.

9. 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. gli arbitri 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 rimpiazzati registrati dalla sua uscita.

Esempi di registrazione:

Formazioni	Ordine di servizio		S	INIZIO :						SQ.	(A) (B)	PUNTI	SQ.						(B) (H)	FINE :	PUNTI	1° SET													
	Giocatori titolari N°			I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI				A	B												
	Sostituzioni			Riserve N°	Punteggio		Punteggio		Punteggio				Punteggio		Punteggio		Punteggio																		
Turno di servizio	1°	5°	1	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	3	25	37	1	3	25	37						
	2°	6°		2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	14	26	38	2	14	26	38	10-3					
	3°	7°		3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	15	27	39	3	15	27	39	10-3					
	4°	8°		4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	16	28	40	4	16	28	40	10-3-9					
																				5	17	29	41	5	17	29	41	10-3-9							
																				6	18	30	42	6	18	30	42	10-3-9-3							
																				7	19	31	43	7	19	31	43	10-3-9-3							
																				8	20	32	44	8	20	32	44	10-3-9-3							
																				9	21	33	45	9	21	33	45	10-3-9-3							
																				10	22	34	46	10	22	34	46	10-3-9-3							
																				11	23	35	47	11	23	35	47	10-3-9-3							
																				12	24	36	48	12	24	36	48								

Non sono previste attualmente modifiche del referto di gara perché i rimpiazzati dei Libero possono essere contenuti nelle caselle già predisposte sul referto per ciascun set.

CASISTICA

1. Libero viene espulso o squalificato:
 - a) se la squadra gioca con un solo Libero, l'allenatore può, se vuole, ridesignare un nuovo Libero, nel qual caso il Libero espulso o squalificato non potrà essere impiegato per il resto della gara;

- b) se la squadra gioca con due Libero, continuerà il set (per l'espulsione) o la gara (per la squalifica) con il solo Libero restante.
2. se uno dei Libero viene espulso e successivamente nello stesso set l'altro viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore può decidere di ridesignare il Libero inabile, precludendo il rientro del Libero espulso nei set seguenti; la squadra terminerà la gara con un solo Libero e sia quello espulso sia quello inabile dovranno abbandonare l'area di controllo;
3. se uno dei Libero viene squalificato e successivamente nello stesso o altro set l'altro Libero si infortuna e non può proseguire il gioco, l'allenatore può chiedere la ridesignazione di quest'ultimo con uno/a degli/delle atleti/e in quel momento in panchina e la squadra continuerà la gara solo con tale Libero rinominato;
4. se uno dei Libero si infortuna, la squadra continua la gara con un solo Libero; se anche questi successivamente si infortuna, in modo che non può continuare a giocare, si prospettano due casi:
- a) il primo Libero ristabilitosi, deve sostituire l'altro e la squadra prosegue la gara con un solo Libero;
 - b) il primo Libero non è in condizioni di riprendere il gioco e proseguire la gara; l'allenatore può richiedere di nominare un nuovo Libero con uno/a degli/delle atleti/e in panchina al momento della richiesta; ciò comporta, ovviamente, che sia il Libero ridesignato che il primo Libero, non più abile, devono lasciare il campo e l'area di controllo;
5. nel caso di infortunio di uno/a dei due Libero, la squadra continua con un solo Libero, fintanto che l'inabile non si ristabilisca, o per tutta la gara se l'infortunato non si ristabilisce; se successivamente il Libero attivo viene espulso o squalificato, l'allenatore può:
- a) attendere che il Libero infortunato si ristabilisca e continuare la gara con solo Libero;
 - b) 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.

- 10. Se il primo arbitro 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 dall’arbitro 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.

- 11. Nel caso una squadra sia composta di sette atleti, di cui uno Libero, in caso di infortunio è consentito il ricorso ad una sostituzione eccezionale?**

No, il Libero non può mai essere utilizzato sia per le sostituzioni regolari sia per quelle eccezionali.

- 12. Come si deve comportare l’arbitro quando, in occasione del 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, gli arbitri, 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.

- 13. Una squadra ha a disposizione sette atleti dei quali uno è il Libero. Ad un certo momento uno degli atleti, diverso dal Libero è squalificato**

Non essendoci alcuna possibilità di sostituzione regolamentare dello squalificato (il Libero non può prendere parte a sostituzioni regolamentari o eccezionali), il 1° arbitro dichiarerà la squadra incompleta.

- 14. Una squadra dispone di otto atleti, di cui uno è il Libero. Il n°6 viene sostituito e successivamente rientra in gioco. Nel corso dello stesso set il n°6 è squalificato.**

La squadra viene dichiarata incompleta dal 1° arbitro, perché non è possibile una sostituzione regolamentare del n°6: il Libero non può sostituirlo.

- 15. Una squadra dispone di sette atleti, di cui uno è il Libero. Il n°5 si infortuna; come si dovrà comportare l’arbitro?**

Se il n° 5 è giocatore “avanti”, il 1° arbitro 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 perde il set.

Se il n° 5 è giocatore “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 n. 5 se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta, con le conseguenze regolamentari.

- 16. Il 1° arbitro fischia l'autorizzazione al servizio; la squadra al servizio, il cui Libero è uscito dal campo, si trova con 5 atleti in campo compreso il battitore, il quale ritarda il colpo fino al limite di 8”, permettendo così al 6° atleta di rientrare in gioco. Questi però si posiziona in zona 1 mentre doveva essere in posizione 4.**

Nel caso in questione si sono verificate più irregolarità:

1. Il 1° arbitro non deve autorizzare il servizio se la squadra non presenta 6 atleti pronti a giocare: se questo comporta un ritardo della ripresa del gioco, gli deve essere assegnata la sanzione di “ritardo di gioco” con tutte le conseguenze regolamentari.
2. Il rimpiazzo del Libero può avvenire per la prima volta anche tra il fischio di autorizzazione al servizio ed il colpo di servizio.
3. Trattandosi di errore di posizione della squadra al servizio, il 1° arbitro deve sanzionare tale fallo.

- 17. Durante una gara il Libero di una squadra rimpiazza il n°6 e mentre è in gioco s'infortuna. L'allenatore vorrebbe ridesignare il nuovo Libero con il n° 6. Come si devono comportare gli arbitri?**

Al momento dell'infortunio il n° 6 deve entrare in gioco per rimpiazzare il Libero; stando in gioco, quindi, il n° 6 non può essere ridesignato come nuovo Libero.

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

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

- 18. In una squadra il Libero può essere anche allenatore?**

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

- 19. 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 gli arbitri?**

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.

La sequenza operativa con cui l'allenatore deve procedere e che gli arbitri 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° arbitro 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.

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 degli arbitri?**

L'unico riferimento al saluto degli arbitri a fine gara, si trova nella Regola 5.1.3.1, la quale specifica: "al termine della gara, il capitano della squadra ringrazia gli arbitri".

In nessuna normativa è riportato che tutti i giocatori debbano salutare gli arbitri 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 gli arbitri 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 degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori". Tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara (CQN05/01.65).

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

- 1. Avvertimento verbale**

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

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

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

- La squadra al servizio perde l'azione, 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.

Quindi nel caso di una doppia penalizzazione sul punteggio di 24-25 non porta al termine del set per 24.26, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione con il punteggio di 25-26.

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

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

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

Se entrambi possono essere regolarmente sostituiti, si deve procedere alle normali sostituzioni. Se soltanto uno dei due può essere regolarmente sostituito, la squadra che non ha questa possibilità perde il set per squadra incompleta. Se entrambi non possono essere regolarmente sostituiti, entrambe le squadre perdono e vincono il set:

- nel caso di 1 – 0 per la squadra A, dopo tale evenienza il conteggio dei set sarà di 2 – 1 per A;
- nel caso di 2 – 0 per la squadra A, essa vince la gara per 3 – 1;
- nel caso di 2 – 1 per la squadra A, essa vince la gara per 3 – 2;
- nel caso di parità per 0 – 0 o 1 – 1, il conteggio dei set sarà poi 1 – 1 o 2 – 2 rispettivamente;
- nel caso di parità 2 – 2, entrambe le squadre perdono la gara per 2 – 3, poiché non hanno potuto terminare il 5° set con il numero minimo di giocatori in campo.

In tutti i casi la squadra che perde il set conserva i punti conseguiti a quel momento. L'alternanza del primo servizio nei set successivi resta inalterata a prescindere dal fatto che un set diventi doppio per decisione tecnica.

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

In attesa di eventuali future indicazioni, siamo tutti tenuti ad applicare quanto previsto attualmente dal regolamento: in caso di due o più penalizzazioni

contemporanee assegnate alla stessa squadra la conseguenza sul punteggio sarà di un solo punto (e non di tanti punti quanti sono i cartellini rossi...).

Resta inteso che se le penalizzazioni sono assegnate in momenti chiaramente distinti (ad esempio prima e dopo un Time Out) non si possa parlare di contemporaneità.

5. 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.

6. Nel caso in cui un componente della squadra, precedentemente espulso, meriti un'ulteriore sanzione disciplinare, quale provvedimento dovrà essere adottato?

In tale evenienza, qualsiasi sia il tipo della ulteriore sanzione, la persona dovrà essere squalificata.

7. Agli effetti del gioco, la conseguenza di una penalizzazione può intendersi quale azione di gioco?

Se al termine di uno scambio di gioco, il 1° arbitro sanziona una "penalizzazione" ad una delle due squadre, con conseguente acquisizione di un punto da parte dell'altra, il movimento del punteggio conseguente non deve far considerare questo fatto come l'avvenuto svolgimento di una azione di gioco.

Pertanto:

1. se il Libero era uscito o entrato prima di tale penalizzazione, non può rientrare o riuscire perché concretamente non c'è stata un'azione di gioco tra questi suoi due movimenti di sostituzione; tranne nel caso si verifichi una rotazione forzata e lo stesso debba traslare da posizione 5 a posizione 4;
2. se era stata accordata una richiesta di sostituzione, dopo la penalizzazione la stessa squadra non può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

8. Al punteggio di 12 a 10 per la Squadra A, viene assegnata una PENALIZZAZIONE ad un atleta della stessa squadra A (punto e servizio alla sq. B). Prima della ripresa del gioco la squadra A chiede un TEMPO DI RIPOSO, durante il quale un atleta della squadra B ed uno della squadra A si rendono meritevoli di un CARTELLINO ROSSO, che il 1° Arbitro gli assegna a fine TO. Quale deve essere il punteggio a quel punto?

In questo caso:

- Alla prima penalizzazione alla squadra A viene assegnato 1 punto ed il servizio viene assegnato alla squadra B con punteggio 11/12 (con relativa rotazione)
- Durante il TO. per il rosso nello "stesso tempo" ad un atleta di entrambe le squadre, deve essere assegnato 1 punto ed il servizio alla squadra A, con punteggio 13/11, quindi deve essere assegnato 1 punto ed il servizio alla squadra B, con punteggio 13/12 e servizio alla squadra B.

REGOLA 23: PRIMO ARBITRO

1. Qual è la procedura da seguire in caso di assenza del 1° arbitro?

Se il 1° arbitro non è presente sul terreno di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali debbono attenderlo per 30' 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° arbitro sostituisce il collega 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, altrimenti le avocherà a sé;
- Per i campionati regionali e quelli provinciali, il 2° arbitro può subentrare nelle funzioni di 1° solo per accordo scritto dei capitani delle squadre prima dell'inizio della gara.

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

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

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

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

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

Nel caso in cui durante la gara si verificano degli incidenti con la partecipazione degli spettatori, tali da non permettere il regolare svolgimento della gara, il 1° arbitro sospende la stessa chiedendo al capitano della squadra ospitante di ripristinare l'ordine entro un limite di tempo da lui stabilito. Se allo scadere di tale tempo la causa di interruzione permane o se una squadra si rifiuta di giocare, il 1° arbitro interromperà definitivamente la gara abbandonando il terreno di gioco insieme agli altri ufficiali.

Nel caso lo ritenga opportuno per la sua e la altrui incolumità, in considerazione della situazione ambientale, 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° arbitro?

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

o al segnapunti-arbitro, sostituendo questi con persona idonea a svolgere le funzioni di segnapunti. Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del 2° arbitro, il 1° avoca a sé la sua funzione iniziando la gara nell'orario previsto.

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

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

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

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

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

No, la Regola 24.3.2.2 assegna al 2° arbitro il compito di sanzionare specificatamente i falli di posizione della squadra in "ricezione", mentre spetta al solo 1° arbitro sanzionare gli eventuali falli di posizione della squadra al servizio. Il 2° arbitro deve sanzionare il "fallo di rotazione" della squadra al servizio, su segnalazione del segnapunti, dopo che lo stesso servizio è stato effettuato.

5. Chi effettua il controllo delle formazioni in campo?

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

Alcune gare sono dirette senza la presenza del 2° arbitro e quindi il 1° ne assume le funzioni, compresa ovviamente quella della verifica delle formazioni iniziali.

Il 1° arbitro, portandosi vicino al tavolo del segnapunti ad ogni inizio set, deve farsi consegnare i previsti tagliandi dagli allenatori o dai capitani, richiamare le squadre in campo e quindi procedere alla prevista verifica.

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

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

Tra le responsabilità che vengono assegnate al 2° arbitro 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° arbitro deve fischiare tale fallo.

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

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

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

1. Il segnapunti deve essere dotato di fischietto?

No, egli deve intervenire, per quanto di sua competenza, avvertendo il 2° arbitro. Nel caso non abbia a disposizione una sirena od altro mezzo per annunciare i “tempi di riposo tecnici”, è autorizzato ad usare il fischietto, ma esclusivamente per annunciare tali tempi e per comunicarne il termine dei 60” a disposizione.

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

Egli deve avvertire il 2° arbitro non appena è stato effettuato il servizio, affinché questi possa sanzionare tale errore.

3. Quale controllo deve effettuare il segnapunti quando gli vengono consegnati i tagliandi delle formazioni iniziali?

Deve verificare se i numeri dei giocatori riportati su ciascun tagliando sono presenti nella lista a referto di ciascuna squadra e quindi trascriverli sullo stesso.

4. Come deve comportarsi il segnapunti al momento di una richiesta di sostituzione?

Deve osservare i numeri dei due giocatori, quello che esce e quello che entra in campo, controllare che la sostituzione richiesta sia regolare comunicandolo al 2° arbitro 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° arbitro lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione.

In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far scrivere 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° arbitro che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione; in caso di assenza anche del 2° arbitro, il primo avocherà a sé tutte le funzioni.

6. Il segnapunti deve indicare agli arbitri 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 degli arbitri?

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

- se la palla viene inviata da una squadra fuori dal campo avversario, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla “fuori”;
- se la palla viene toccata dal muro e da questi inviata fuori delle linee perimetrali del campo avverso, il 1° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla “fuori”;
- se la palla viene toccata dal muro, cadendo successivamente fuori del proprio campo di gioco, il 1° ed il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale di “palla toccata”;
- se la palla viene intercettata dalla squadra in ricezione o in difesa e viene inviata fuori del campo della stessa squadra, il 1° ed il 2° arbitro devono eseguire il gesto ufficiale 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° arbitro deve eseguire il gesto ufficiale di palla “fuori”, indicando successivamente il giocatore attaccante che per ultimo ha toccato la palla.

2. Se dopo il tocco della palla da parte del muro, questa, prima di cadere al di fuori del terreno di gioco dalla parte della squadra a muro, tocca un qualsiasi ostacolo (es. palo, seggiolone, tabellone pallacanestro), quale segnaletica dovrà essere effettuata?

Palla “fuori”.

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

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

4. Quale è la segnaletica ufficiale della palla che attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa?

Come mostra la Figura 11, disegno 22, si deve indicare con il dito la linea centrale del terreno di gioco.

5. Nel caso di palla di servizio che impatta la rete, quale segnalazione dovranno eseguire gli arbitri?

Se la palla di servizio impatta la rete senza superarla, cadendo poi a terra, il 1° arbitro deve sanzionare il fallo, mostrando la segnaletica ufficiale prevista (Figura 11, disegno 19), dopo aver indicato l’assegnazione del successivo servizio. Il 2°

arbitro deve ripetere tale segnaletica, indicando con la mano a dita stese la rete e quindi l'assegnazione del successivo servizio.

6. Il 2° arbitro deve eseguire sempre la segnalazione di tocco a muro?

La segnalazione discreta del tocco del muro da parte del 2° arbitro rappresenta un dovere teso ad informare il collega 1° arbitro, 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, perché può solo distogliere l'attenzione del 1° arbitro dal prosieguo dello scambio.

7. Il 2° arbitro che sanziona un fallo di tocco di rete, deve necessariamente andare a toccare la rete?

Il 2° arbitro 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.

8. 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° arbitro non colga la segnalazione.

9. 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 ma la traiettoria di ritorno passa 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° arbitro?**

La Regola 15 stabilisce che l'arbitro 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 l'arbitro 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° arbitro 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° arbitro ha controllato la formazione in campo, il 1° arbitro autorizza il primo servizio della gara, il giocatore al servizio esegue la battuta ed immediatamente lo stesso 1° arbitro rifischia interrompendo il gioco. I giocatori in gioco si fermano, i componenti le squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, gli arbitri ugualmente restano fermi con le braccia rivolte verso il basso, così come il segnapunti dopo essersi alzato in piedi. Il pubblico presente ugualmente si alza in piedi e viene rispettato il silenzio per un minuto esatto, al termine del quale il 1° arbitro fischia per dare termine al raccoglimento.*

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

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 arbitro.

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 arbitro, immediatamente dopo l'esecuzione del servizio stesso;
- registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero ed informandone il secondo arbitro, 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 arbitro, informandolo in caso di recidività nel corso della gara;
- segnala agli arbitri le richieste di interruzioni improprie, che registra;

- trascrive gli eventuali preannunci di reclami;
- comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;
- registra nello spazio .osservazioni., su indicazione del secondo arbitro, tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come ad esempio la sostituzione eccezionale, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, 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 degli arbitri;
- in caso di reclamo, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal dirigente o dal capitano della squadra proponente.

COLLABORAZIONE CON IL 1° E 2° ARBITRO

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

Al secondo arbitro 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° arbitro 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° arbitro, affinché quest'ultimo applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni.

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

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

- squadra al servizio in quel momento;
- giocatore al servizio in quel momento;
- posizione dei giocatori in campo di entrambe le squadre;
- numero di tempi 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 degli arbitri, munito di due copie del referto e di due penne a sfera (una di riserva) possibilmente di colore uguale. Dopo aver salutato gli arbitri, 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 arbitrali.

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 dagli arbitri.

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

SQUADRE			
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome
LIBERO			
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA			
	A		
	VA		
	FT		
	M		
	D		
FIRME			
Capitano		Capitano	
Allenatore		Allenatore	

FIORI		SQUADRE		PIANTE	
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome
1	VIOLETTA F.	4	ABETE M.		
2	PRIMULA S.	7	ABETE L.		
6	ROSA C.	1	PIOPPO 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			

c) Nel riquadro centrale inferiore. Approvazione

1.13 Cognome, nome e città del 1° arbitro

1.14 Cognome, nome e città del 2° arbitro

1.15 Cognome, nome e città del segnapunti

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

APPROVAZIONE							
Arbitri	Cognome e Nome			Città		Firma	
1°							
2°							
Seg.							
	pr	1	Giudici	2		pr	
	pr	3	di linea	4		pr	
		(A)	Capitani	(B)			

Attenzione: le firme del segnapunti e degli arbitri devono essere apposte al termine della gara

APPROVAZIONE							
Arbitri	Cognome e Nome			Città		Firma	
1°	CESARE AUGUSTO			ROMA		RM	
2°	AURELIO MARCO			ROMA		RM	
Seg.	GREGORIO CAIO			ROMA		RM	
	pr	1	Giudici	2		pr	
	pr	3	di linea	4		pr	
		(A)	Capitani	(B)			

DOPO IL SORTEGGIO (R. 7.1)

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

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

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	PIOPPPO 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	PIOPPPO 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 arbitro 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											
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1	A						S R		B								
			Giocatori titolari N°	1	2	3	4	5			6	1	2	3	4	5			6
			Reserve N°																
	Turni di servizio		Punteggio al cambio	:	:	:	:	:			:	:	:	:	:	:			:
			1° 5°	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
			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			

		INIZIO :	SQ. FIORI						PUNTI	LIBERO	SQ. PIANTE	FINE :	PUNTI	LIBERO					
			I	II	III	IV	V	VI											
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1	A						S R		B								
			Giocatori titolari N°	1	2	3	4	5			6	1	2	3	4	5			6
			Reserve N°																
	Turni di servizio		Punteggio al cambio	:	:	:	:	:			:	:	:	:	:	:			:
			1° 5°	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
			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			

- 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"	
MASCCHILE <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

CAMPIONATO SERIE		GARA N°	23	MANIFESTAZIONE	torneo "Estate"	
MASCCHILE <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	(B)	A o B

2.3 Autonomamente o alla richiesta del secondo arbitro, 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>			

	INIZIO	SQ. FIORI						PUNTI	LIBERO	SQ. PIANTE	FINE	PUNTI	LIBERO														
		I	II	III	IV	V	VI							I	II	III	IV	V	VI								
Formazioni Sostituzioni	Ordine di servizio	SET 1																									
	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	8	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
	2° 6°													2	6	2	8	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
	4° 8°													4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8
	Torni di servizio																										

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° arbitro, 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	S E T							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°	1	1	2	3	4	5	6	5 17 29 41							5 17 29 41		
	2° 6°		2	3	4	5	6	7	6 18 30 42							6 18 30 42		
	3° 7°		3	4	5	6	7	8	7 19 31 43							7 19 31 43		
	4° 8°		4	5	6	7	8	9	8 20 32 44							8 20 32 44		
			5	6	7	8	9	10	9 21 33 45							9 21 33 45		
			6	7	8	9	10	11	10 22 34 46							10 22 34 46		
			7	8	9	10	11	12	11 23 35 47							11 23 35 47		
			8	9	10	11	12	13	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	9	13														
	2° 6'	15	16	18	19	2	11														
	3° 7'							3 : 7													
	4° 8'							6 : 10													

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		SQ.		PUNTI AL CAMBIO		PUNTI	
		I	II	III	IV	V	VI																						
Formazioni	Ordine di servizio	SET																											
	Giocatori titolari N°	7	5	11	6	2	9																						
	Riserve N°							8																					
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	:																						
		:	:	:	:	:	:																						
Turni di servizio	1° 5'	7	5	11	6	2	9																						
	2° 6'							8																					
	3° 7'							8																					
	4° 8'							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 all’arbitro; 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		SQ.		PUNTI AL CAMBIO		PUNTI		LIBERO	
		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	11	5																								
	2° 6'							12																							
	3° 7'							2 : 5																							
	4° 8'							2 : 5																							

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							13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48							13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48					
	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							
	2° 6°							"T"												"T"	
	3° 7°																				
	4° 8°																				

- 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							13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48							13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48					
	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							
	2° 6°							"T"												"T"	
	3° 7°							3 : 7												7 : 6	
	4° 8°							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 sostituito dal libero n. 6, il quale a sua volta viene sostituito 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 sostituito dal libero n. 6, a sua volta viene sostituito dall'altro libero n. 14, a sua volta sostituito 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 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	5-6-14		
:	:	19:15	19:15	:	:	31	43	5-6-14		
						32	44			
						33	45	5-6-14-6		
						34	46			
X	4	7	10	13	16	35	47	5-6-14-6		
						36	48			
18	20	22				"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, la sostituzione viene registrata in una nuova casellina;
- se avviene al posto dell'altro Libero, la sostituzione viene aggiunta accanto alla precedente.
- al rientro in campo del giocatore titolare la sostituzione viene registrata barrando insieme tutte sostituzioni 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:

P = penalizzazione (cartellino giallo)

Unione italiana sport per tutti

- E = espulsione (cartellino rosso)
- S = squalifica (cartellini giallo e rosso nella stessa mano);
- b) per i ritardi di gioco, riportare la sigla RG nelle colonne corrispondenti alla sanzione comminata alle squadre (A = avvertimento, P = penalizzazione);
- c) per le richieste improprie, barrare con una X la casella corrispondente alla colonna RI;
- d) per le sanzioni individuali, comminate ad un giocatore di riserva, il suo numero di maglia riportato in una delle colonne deve essere cerchiato;
- e) successivamente nelle altre colonne del riquadro deve essere annotato:
 - squadra A o B sanzionata;
 - set in cui viene comminata la sanzione;
 - punteggio al momento della sanzione, riportando a sinistra quello della squadra sanzionata e a destra quello dell'altra;

SANZIONI				RICHIESTE IMPROPRIE		
A	P	E	S	A	SET	PUNTEGGIO
(Avv.)	(Pen.)	(Esp.)	(Squal.)	(A)		
	3			B	1	10 : 7
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:

Riportare la corrispondente abbreviazione: N=giocatore; A=Allenatore; VA=Vice-Allenatore; FT=Fisioterapista; M=Medico; D=Dirigente; RG=Ritardo di Gioco. Per le richieste improprie, barrare con X la lettera nel riquadro in alto.

f) nel caso di penalizzazione con conseguente acquisizione del punto, dovuto a provvedimento disciplinare, ovvero a recidiva di richieste improprie e/o ritardi di gioco, il segnapunti deve cerchiare il punto acquisito sulla colonna "PUNTI".

		INIZIO 15 : 00	SQ. FIORI						PUNTI	LIBERO	SQ. PIANTE	FINE :	PUNTI	LIBERO	
			I	II	III	IV	V	VI							I
Formazioni	Ordine di servizio	SET 1	10	6	4	8	12	7	13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48						
	Giocatori titolari N°							5	9	7	1	3	11		
Riserve N°							5								
Punteggio al cambio	:		:	:	:	:	3 : 6	:	:	:	:	:	:	:	
	:		:	:	:	:	7 : 10	:	:	:	:	:	:	:	
1° 5°	2		3	6	7	5	11	5	1	5	11	5	1	5	11
2° 6°	2		3	6	7	5	11	5	1	5	11	5	1	5	11
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
Torni di servizio							3 : 7								
						6 : 10									

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

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 reclamo al primo arbitro da parte del capitano in gioco durante la gara (23.2.4), (riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra A o B, PRE. REC.);
- conferma del reclamo al termine della gara da parte del capitano della squadra (23.2.4) o del dirigente, (riportare sinteticamente: ora, squadra A o B, CONF. REC.);
- 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 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);

Unione italiana sport per tutti

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>	<i>1</i>	<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>	<i>2</i>	<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>	<i>3</i>	<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>	<i>4</i>	<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>	<i>5</i>	<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 reclamo, 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 arbitro.

Nelle competizioni UISP i capitani non firmano il referto a fine gara.



Uisp cambia lo sport. **Lo sport** cambia la **vita**