



10 anni di

**NOTIZIARIO TECNICO**

**CQN – STAO**

**Giugno 2011**

## SEZIONE I - IL GIOCO

### CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

#### Regola 1: AREA DI GIOCO

##### 1.1 DIMENSIONI

##### 1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

##### 1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

##### 1.4 ZONE ED AREE

##### 1.5 TEMPERATURA

##### 1.6 ILLUMINAZIONE

#### 19. Adeguato servizio di asciugatura

Le Norme dei Campionati italiani prevedono per le gare delle Serie A1 e A2 l'obbligatorietà di un sistema di asciugatura del terreno di gioco ben regolamentato, mentre per tutte le gare degli altri Campionati prevedono **un adeguato servizio di asciugatura**.

Ovviamente non si tratta di regole di gioco, ma di una normativa che deve permettere il rispetto di una Regola (1.2.1), che precisa "E' vietato giocare su superfici rugose o scivolose", alla quale si vuol dare una maggiore concretezza:

1. il tipo di superficie di gioco può richiedere un numero più o meno numeroso di addetti per assicurare una corretta asciugatura;
2. il numero minimo di addetti e' di 2, uno per campo, che intervengano con due spazzoloni di almeno 1 mt. di larghezza, meglio se maggiore, nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set;
3. gli arbitri debbono esprimere una valutazione negativa solo nei casi in cui questi addetti e/o attrezzature minime siano assenti.

#### 55. I giocatori di una squadra sono dotati di una pezza di panno che utilizzano 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.

#### Regola 2: RETE E PALI

##### 2.1 ALTEZZA DELLA RETE

##### 2.2 STRUTTURE

##### 2.3 BANDE LATERALI

##### 2.4 ANTENNE

##### 2.5 PALI

##### 2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

#### 76. Tiranti per la tensione della rete posti tra il tradizionale tirante superiore (d'acciaio) e quello inferiore (di corda o plastica).

La FIVB da tempo ha chiarito che la presenza di tiranti in corda o plastica nello spazio tra il termine della rete ed il palo debbono essere considerati regolamentari, con la conseguenza che nelle azioni di gioco se la palla li tocca essa deve essere considerata terminata per "palla fuori", mentre se attraversa il piano verticale della rete in tale spazio senza toccarli, l'azione termina come "palla fuori" se la traiettoria è verso il campo opposto, invece continua e può essere recuperata dalla squadra da cui proviene se tale traiettoria è verso la zona libera opposta, salvo se proviene da un terzo tocco.

### **79. La misura l'altezza della rete al Protocollo di gara.**

Fermo restando che gli arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del Protocollo per non avere sorprese a ridosso dell'inizio della gara, **viene qui normalizzata la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete**, come segue:

1. la prima misurazione al centro, per verificare che in quel punto l'altezza sia esattamente quella prevista dalla normativa specifica;
2. la seconda misurazione in corrispondenza della banda laterale, lato 1° arbitro, per verificare che l'altezza non sia superiore di 2 cm. rispetto a quella centrale;
3. la terza misurazione in corrispondenza della banda laterale dal lato del 2° arbitro, per verificare che l'altezza in quel punto sia la stessa di quella del lato opposto.

Con questo disciplinato sistema, gli arbitri si muovono nei pressi della rete, prima verso la postazione del 1° arbitro e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del segnapunti. Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche alla rete avvenute nel frattempo.

**82. All'inizio della gara non sono disponibili le antenne o lo è soltanto una, per cui si deve giocare senza le previste antenne poste sulla rete. Durante la gara le antenne vengono reperite.**

Considerata l'utilità e le Regole di Gioco che ne prevedono la presenza sulla rete, le antenne che sono state reperite debbono essere applicate sulla rete alla prima interruzione (TO. TTO o intervallo tra i set), che ne possa permettere il loro regolamentare posizionamento.

**92. Durante il riscaldamento ufficiale si modifica l'altezza della rete. Come procedere alla nuova misurazione?**

Con lo stesso sistema utilizzato per la misurazione durante il protocollo di gara.

## **Regola 3: PALLONI**

### **3.1 CARATTERISTICHE**

### **3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI**

### **3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI**

## **CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI**

## **Regola 4: SQUADRE**

### **4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA**

### **4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA**

### **4.3 EQUIPAGGIAMENTO**

### **4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO**

### **4.5 OGGETTI VIETATI**

**66. Un componente di una squadra non presente al momento del riconoscimento prima della gara si presenta sul terreno di gioco a gara iniziata.**

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.

**68. 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

## **74. II CAMP 3**

Anche per quanto attiene all'Elenco dei partecipanti alla gara (CAMP 3), la normativa prevede che "l'elenco di tutti i propri tesserati da iscrivere a referto,.....deve essere OBBLIGATORIAMENTE redatto direttamente dal tesseramento on-line", ma poi prevede che "Le Società che non presentano il modulo CAMP 3 redatto on-line, incorreranno in una sanzione pecuniaria da parte del GUF per ogni gara in difetto".

Ancora "Per gli atleti stranieri nei Campionati di Serie A1 e A2 (che potranno essere aggiunti mano sul CAMP 3) resta confermata la presentazione obbligatoria dell'autorizzazione provvisoria rilasciata dall'Ufficio Tesseramento". Evidentemente si possono aggiungere a mano nominativi non presenti sul CAMP 3, compreso lo/a straniero/a autorizzato/a con fax dalla FIPAV. Se la Società presenta CAMP 3 ed autorizzazione dello straniero senza aver aggiunto il nominativo a mano, semplicemente consigliare di farlo in sede di presentazione dei documenti della gara, trattandosi di fatto puramente amministrativo, è nella facoltà degli arbitri.

Anche il Segnapunti Federale che le Società debbono mettere a disposizione per la compilazione del referto in tutti i Campionati, ad eccezione delle Serie A, è stampabile sul CAMP 3, anche se tesserato da Società diversa. Se, però, per qualsiasi ragione il nominativo viene inserito a mano, la sua presenza alla gara è accettata.

Ancora sul CAMP 3 per quanto riguarda gli Allenatori: "Si ricorda, inoltre, che il nominativo dell'allenatore non comparirà sul CAMP 3 se la Società non provvede alla operazione on-line del vincolo societario". Evidentemente se tale nominativo è stampato sul CAMP 3, non si deve pretendere la presentazione della documentazione attestante l'avvenuto vincolo societario!

### **93. Cancellazioni sul CAMP 3.**

Si ricorda che nel CAMP 3 possono essere inseriti anche più dei 12/13 atleti/e partecipanti alla gara depennando successivamente quelli che non sono o non saranno presenti alla gara, ovviamente prima della consegna del CAMP 3 all'arbitro.

In questo modo si eviterà di aggiungere a mano altri tesserati e quindi di incorrere nell'applicazione della sanzione pecuniaria da parte del Giudice Unico.

Ciò significa che la Società (Dirigente o Capitano) devono dichiarare se tutti gli/le atleti/e e persone dello staff ufficiale inseriti/e nel CAMP 3 sono presenti o presuppongono che arriveranno anche dopo l'inizio della gara. Tutti gli altri eventualmente presenti sul CAMP 3 dovranno essere cancellati, riportando, quindi, sul referto solo quelli non cancellati.

Se qualcuno riportato sul referto e non presenti all'inizio della gara non dovesse presentarsi, al termine della stessa, come previsto, si dovrà riportare sulle OSSERVAZIONI questa/e assenza/e.

### **97. Allo "starting players" il protocollo ufficiale prevede la presentazione dei 6 titolari, di L1 e dell'allenatore. Può L2 entrare in gioco dopo la verifica della formazione da parte del 2° arbitro?**

Che ci sia lo "starting players" o no, nel caso la squadra si presenti con 2 LIBERO è l'allenatore che decide quale dei due inviare in gioco, sia all'inizio del set che durante.

## **Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA 23**

### **5.1 CAPITANO**

### **5.2 ALLENATORE**

### **5.3 VICE ALLENATORE**

## **18. ALLENATORE – GIOCATORE**

Pur non essendo regolamentata specificatamente dalle Regole di Gioco, la figura dell'allenatore-giocatore è a volte presente e possibile. La Casistica Ufficiale riportata nel volume "Didattica Arbitrale

2000-2001" (in rifacimento), prevede tale figura e la definisce a pag. 64: per poter essere considerato in entrambe le funzioni di allenatore e di giocatore, deve indossare gli indumenti di gioco.

Ovviamente, tali indumenti saranno indossati anche quando egli si troverà fuori dal campo a dirigere la sua squadra, magari in piedi vicino alla linea dell'allenatore. Si ritiene che, in tale abbigliamento, sia comunque facilmente distinguibile dagli atleti in campo. Se ciò non fosse, il buon senso consiglia di far indossare per esempio una felpa, richiedendolo con la necessaria cortesia, considerato l'interesse comune del tecnico e dell'arbitro.

### **27. Il Vice allenatore, come tutti gli altri componenti della panchina, può dare istruzioni**

(Reg.5.3.1): la dizione "senza diritto di intervento" si riferisce alle richieste di TO e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all'Allenatore o, in sua assenza, al Capitano in gioco.

### **67. Durante la gara, quando l'allenatore di una squadra si trova in piedi davanti alla panchina, il suo posto (il più vicino al tavolo del segnapunti) può essere occupato da altra persona della stessa squadra?**

La Regola 5.2.3.2 precisa che l'allenatore "siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi", evidenziando quindi che quello è esclusivamente il suo posto che non può essere occupato da altri, per i quali non viene stabilito nessun ordine di posto.

### **107. Può un allenatore porsi oltre la linea di fondo per guidare la sua squadra?**

Sì, la linea dell'allenatore (R. 1.3.4) è tracciata dal prolungamento della linea d'attacco all'altezza della linea di fondo, ma il suo prolungamento immaginario stabilisce il limite spaziale della sua zona operativa fino all'area di riscaldamento (R. 5.2.3.4). Ciò sta anche a significare che l'allenatore non può posizionarsi nella zona libera dietro alla linea di fondo.

## **CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO**

### **Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA 26**

#### **6.1 ACQUISIRE UN PUNTO**

#### **6.2 VINCERE UN SET**

#### **6.3 VINCERE LA GARA**

#### **6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA**

### **Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO**

#### **7.1 SORTEGGIO**

#### **7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE**

#### **7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA**

#### **7.4 POSIZIONI**

#### **7.5 FALLI DI POSIZIONE**

#### **7.6 ROTAZIONE**

#### **7.7 FALLO DI ROTAZIONE**

### **1. RICHIESTA DI FORMAZIONE**

Quando il capitano in gioco richiede la formazione della propria squadra, il 2° arbitro deve farlo avvicinare nei pressi del tavolo del segnapunti e comunicargliela. Ciò allo scopo di non renderla nota anche alla squadra avversa.

*E' categoricamente VIETATO invitare tale capitano a leggersela direttamente sul referto di gara.*

### **11. ERRORE DI TRASCRIZIONE DEL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE**

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 di uno dei set seguenti il primo, 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° che fischia l'irregolarità.

Questo strano e deprecabile fatto e' 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 13; l'azione interrotta dal 2° deve essere rigiocata.

**34. Nel caso un atleta si infortuni durante il riscaldamento non ufficiale,** nessuna conseguenza regolamentare è prevista, se non la trascrizione del fatto nello spazio "osservazioni" del referto di gara. Di sicuro non è modificabile per alcuna ragione la lista riportata a referto.

*Se l'atleta si infortuna, invece, durante il riscaldamento ufficiale,* e quindi dopo la consegna del tagliando della formazione iniziale ove si trova registrato, deve essere accordata la 1^ sostituzione sul punteggio di 0-0.

**37. Controllo della formazione iniziale. NUOVO INSERIMENTO CQN-STAO**

Fermo restando che il 2° arbitro deve attentamente verificare le formazioni iniziali delle due squadre prima dell'inizio di ogni set, nelle gare ove è prevista la "presentazione" con il cosiddetto "starting players", buona norma per il 2° arbitro è quella di verificare i numeri di maglia degli atleti durante la loro presentazione da parte dello speaker, in corrispondenza con quelli riportati sui tagliandi delle formazioni iniziali, quale primo controllo da perfezionare successivamente con le posizioni in campo.

**56. 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 7.7.2 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. Per una doppia penalizzazione contemporanea, deve essere ugualmente annullato il punto conseguito dalla squadra in fallo e le stesse "annotazioni" riportate al momento che si era verificato l'evento, restano valide.

**60. 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 2° arbitro controlla le formazioni ed il 1° da inizio alla gara, che vede la squadra opposta conquistare i primi due punti. Dopodiché il servizio va 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.**

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° di cui si dovrà rendere conto nella sua valutazione. 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 per sostituzione,
- togliere il punto alla squadra in difetto;
- assegnare il servizio ed il punto alla squadra avversa (3-0), che deve, ovviamente, ruotare.

**62. All'inizio del 3° 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°, che dovrà renderne conto alla propria Struttura. 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.

**69. Al 5° set di una gara, al punteggio di 10-4, il segnapunti verifica che la squadra con 10 punti presenta un atleta in gioco non riportato sul tagliando della formazione iniziale, che esegue il servizio.**

- 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.

**80. Sul punteggio di 12-12, l'atleta n. 8 della squadra A va al servizio e la sua squadra consegue, in quel turno di servizio, 3 punti. Il segnapunti si accorge del fallo di rotazione solo dopo tre azioni (sul 15-12)**

Il 2° arbitro, su segnalazione del segnapunti, fischia il fallo di rotazione, il 1° arbitro assegna il servizio alla squadra avversaria che conquista quindi il punto. Poi vengono tolti i punti che la squadra in difetto ha conquistato nella formazione errata. Nel caso prospettato il punteggio di 15-12 a favore della squadra A verrà riportato a 12-13, trascrivendo il fatto sul referto nello spazio "OSSERVAZIONI" e, successivamente, sul rapporto di gara che il 1° arbitro invia al GU.

**96. Il capitano della squadra A chiede al 2° arbitro l'ordine di rotazione e viene informato che al servizio deve essere l'atleta N. 10, il quale serve e la squadra conquista di seguito 4 punti. A quel punto il segnapunti ravvisa che è stata fornita una informazione errata poiché al servizio doveva essere il N. 8.**

In questa incresciosa e particolare situazione si deve procedere come segue:

- debbono essere tolti i 4 punti e ristabilire la formazione corretta;
- la squadra A dovrà servire con il battitore N. 8; in questo speciale caso non viene assegnato il punto ed il servizio all'altra squadra;
- se nel periodo dei 4 punti sono state richieste sostituzioni o Tempi di Riposo (TO), questi vanno annullati, riprendendo la gara dal momento dell'errata informazione;
- se nel periodo dei 4 punti si è consumato un Tempo di Riposo Tecnico, questo resta validamente usufruito.

*Trattasi di una riedizione della Casistica presente nella "DIDATTICA ARBITRALE 2000-2001" - Regola 7 punto 4.*

## **CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO**

### **Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO**

#### **8.1 PALLA "IN GIOCO"**

#### **8.2 PALLA "FUORI GIOCO"**

#### **8.3 PALLA "DENTRO"**

#### **8.4 PALLA "FUORI"**

## **21. PENALIZZAZIONE UGUALE 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/la LIBERO era uscito/a o entrato/a 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;
2. Se era stata accordata una richiesta di sostituzione, dopo la penalizzazione la stessa squadra non può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

### ***Le RdG 2009/2012 prevedono tale evenienza:***

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

## **22. Doppio fallo ed azione di gioco**

Se il 1° arbitro assegna un doppio fallo decretando la ripetizione dell'azione, lo scambio di gioco effettivamente avvenuto deve essere considerato come un'azione di gioco. Pertanto:

1. Se il/la LIBERO era uscito/a o entrato/a prima di tale azione di gioco che va ad essere ripetuta, può rientrare o riuscire perché concretamente si è svolta un'azione di gioco tra questi suoi due movimenti di sostituzione;
2. Se era stata accordata una richiesta di sostituzione prima di tale azione di gioco che va ad essere ripetuta, la stessa squadra può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

## **24. Palla che tocca il soffitto**

Il 2° arbitro, tra le responsabilità che gli vengono assegnate dalla Regola 24.3, c'è quella prevista dalla 24.3.2.5 relativa al **contatto con un oggetto esterno**. Pertanto, nel caso la palla vada a toccare il soffitto, il 2° arbitro **deve** fischiare tale fallo.

### **89. Palla che tocca il soffitto, di chi la competenza a fischiare?**

Sia il 1° che il 2° arbitro hanno la competenza per sanzionare tale fallo, come previsto dalle Regole di Gioco 23.2.2 per il 1° e 24.3.2.5 specificamente per il 2° arbitro, nonché per entrambi la 8.4.1.

Pertanto non esiste la competenza assoluta di uno dei due arbitri: chi vede fischia e ciò può significare che i fischi possano essere due contemporanei.

Evidentemente se la struttura sportiva presenta delle travi sul soffitto, il 2° avendo la possibilità di spostarsi lateralmente, potrebbe essere l'unico a poter vedere e quindi l'unico a dover fischiare tale fallo.

## **91. R. 8.4 PALLA "FUORI"**

La palla è "fuori" quando:

R. 8.4.2 tocca un oggetto fuori del terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco.

### **NOTE A CHIARIMENTO**

*A) Se la palla è attaccata direttamente fuori il campo avverso, compreso oltre la zona libera (tribune, ostacoli, ecc.), la segnalazione deve essere quella di "palla fuori";*

*B) Se la palla d'attacco colpisce il muro e va fuori dal lato dell'attaccante, compreso oltre la zona libera (tribune, ostacoli, ecc.), la segnalazione deve essere quella di "palla fuori";*

*C) Se la palla colpisce l'antenna, le corde, i cavi e la parte esterna della rete, i pali, la net-camera, il seggiolone arbitrale, gli arbitri, il soffitto, sia direttamente che dopo aver colpito il muro, la segnalazione degli arbitri deve essere quella di "palla fuori", mentre i Giudici di Linea*

*dovranno mostrare quella loro N. 4 (Agitare la bandierina in alto sulla testa ed indicare l'antenna o il punto d'impatto);*

*D) Se la palla colpisce il muro e cade fuori dal lato dello stesso muro, compreso oltre la zona libera (tribune, ostacoli, ecc.), la segnalazione deve essere quella di "palla toccata". Per questa segnalazione attenersi scrupolosamente alla Fig.11 N. 24 delle RdG, che come si vede una delle mani sfrega il palmo sulla parte superiore delle dita dell'altra, formando una T (sarà una esagerazione, ma non ci costa niente ad uniformarvisi).*

**98. Può il 1° arbitro stabilire che una palla che si sta dirigendo fuori dall'area di gioco sia irraggiungibile e quindi ritenere l'azione terminata prima che essa cada a terra o impatti con un ostacolo o persona?**

La RdG 8.2 stabilisce che "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". Ciò a significare che l'azione termina quando gli arbitri fischiano un fallo da loro rilevato o un qualsiasi altro evento che interferisca con il gioco (palla o oggetto in campo, visibilità improvvisamente insufficiente, infortunio di atleta in gioco, area di gioco resa sdrucchiolevole, ecc.).

Nel caso specifico in cui la palla sta dirigendosi fuori dall'area di gioco, il 1° arbitro ne segue la traiettoria per stabilire se la direzione è fuori dello spazio di passaggio, nel qual caso fischierà non appena supera la zona libera opposta, oppure è oltre la propria zona libera e quindi fischierà nel momento dell'impatto, oppure, ancora, la direzione è all'interno dello spazio di passaggio superando la zona libera opposta per cui, anche in questo caso, fischierà nel momento dell'impatto. **Mai dovrà fischiare prima che si concretizzino questi eventi, anche valutando la palla irraggiungibile!**

Se in questo spazio di tempo si verifica un altro fallo, è questo che deve essere sanzionato dal 1° o dal 2° arbitro (se di sua competenza).

In questi frangenti la tecnica arbitrale prevede che mentre il 1° segue la traiettoria della palla ed anticipa l'impatto, il 2° deve restare con lo sguardo sulla rete per verificare i movimenti degli opposti atleti (attaccante e muro, se effettuato, o difensore) che si trovano nelle vicinanze della rete stessa. Solo nel caso in cui la traiettoria della palla superi il piano verticale della rete parzialmente o totalmente dal lato del 2°, questi, che avrà valutato tale passaggio, dovrà seguire la palla ed anticiparne l'impatto per poi sanzionarlo, mentre il 1° resta sulla rete controllando i movimenti degli atleti presenti nelle vicinanze.

**106. La palla ricevuta o difesa dalla squadra A si dirige, fuori dallo spazio di passaggio, verso la tribuna dello spazio opposto.**

Tale palla può essere recuperata da un atleta della squadra A fintanto che si trova nella zona libera opposta, quando supera tale zona non è più giocabile.

**109. Un atleta intento al recupero della palla nella zona libera opposta viene ostacolato da un avversario: oltre al fallo di gioco può essere rilevato un comportamento aggressivo?**

L'ostacolare il recupero della palla nella zona libera opposta è previsto come fallo di gioco dalla Regola 10.1.2.2. "La squadra opposta non può ostacolare tale azione". Non è previsto alcun intervento disciplinare in condizioni normali di ostacolo, che però può essere previsto nel caso di gesto teso a far male all'avversario. In questi casi, quindi, oltre all'aspetto tecnico con l'assegnazione del punto, il 1° arbitro deve assegnare anche l'appropriata sanzione disciplinare.

## **Regola 9: TOCCO DI PALLA**

### **9.1 TOCCHI DI SQUADRA**

### **9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO**

### **9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA**

### **23. Quattro tocchi o doppio tocco?**

Tutti sanno che le squadre hanno diritto di eseguire tre tocchi di palla prima di inviarla nello spazio opposto. Dal conteggio di questi tocchi è escluso il muro. Il 1° arbitro deve sanzionare l'eventuale quarto tocco mostrando la relativa segnaletica ufficiale:

1. Se il 4° tocco è eseguito dallo/a stesso/a atleta che ha effettuato anche il 3°, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di **doppio tocco (N. 17)**;
2. Se, invece, il 4° tocco è eseguito da atleta diverso/a da quello/a del 3°, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di **quattro tocchi (N. 18)**.

**40.BIS La Regola 9.1.2.3, relativa al tocco simultaneo sopra la rete, è stata modificata e quindi deve essere modificato quanto riportato nella domanda 40 del "NOTIZIARIO" anno 3 N. 02 del 9/12/04, come segue:**

***Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete causando una palla BLOCCATA (9.2.2), il gioco continua.***

***Casistica ufficiale.*** Evidentemente ciò 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.**

Si rammenta, inoltre, che la Regola 9.1.2.2 stabilisce: ***"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"***

### **Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE**

#### **10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE**

#### **10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE**

#### **10.3 PALLA IN RETE**

### **13. Impatto con la rete della palla dopo il 3° tocco**

Dopo il 3° tocco della squadra, per la palla che impatta la rete non si concretizza alcun fallo, il quale si verifica solo quando c'è un quarto tocco da parte della squadra o cade sul terreno di gioco. Solo in questi momenti il 1° arbitro deve fischiare per sanzionare il fallo verificatosi.

### **25. Palla nello spazio esterno**

Se la palla attraversa completamente 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 R. 24.3.2.7.

**109. Un atleta intento al recupero della palla nella zona libera opposta viene ostacolato da un avversario: oltre al fallo di gioco può essere rilevato un comportamento aggressivo?**

L'ostacolare il recupero della palla nella zona libera opposta è previsto come fallo di gioco dalla Regola 10.1.2.2. "La squadra opposta non può ostacolare tale azione". Non è previsto alcun intervento disciplinare in condizioni normali di ostacolo, che però può essere previsto nel caso di gesto teso a far male all'avversario. In questi casi, quindi, oltre all'aspetto tecnico con l'assegnazione del punto, il 1° arbitro deve assegnare anche l'appropriata sanzione disciplinare.

### **Regola 11: GIOCATORE A RETE**

#### **11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE**

#### **11.2 INVASIONE SOTTO RETE**

### 11.3 CONTATTO CON LA RETE

### 11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

Casistica della regola 11

#### 88. Regole di Gioco 11.3 (Contatto con la rete) e 11.4.4 (Falli del giocatore a rete).

##### Aggiornamenti.

Come previsto, le nuove Regole di Gioco introdotte in questa stagione sportiva, sono state ben assorbite e la loro applicazione, favorita dalla preziosa disponibilità delle Società Sportive, ha procurato le usuali problematiche delle novità.

Qualche difficoltà in più si è avuta nella applicazione delle nuove Regole inerenti il tocco della rete da parte degli/delle atleti/e 11.3 e 11.4.4. Le ragioni di tali maggiori difficoltà sono derivate in primis dalla assolutamente nuova concezione espressa dalle Regole, che coinvolge una serie di intendimenti della FIVB, tesi a valorizzare lo spettacolo sportivo, riducendo quelle interruzioni del gioco causate da falli tecnici che non avvantaggiano o svantaggiano.

Per facilitare le interpretazioni di tali Regole, sono state edite alcune circolari a fronte delle indicazioni fornite dalla stessa FIVB e da noi a più riprese sollecitate. Una di queste ha riguardato un punto relativo alla 11.4.4: Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro).

##### - **modificando vistosamente la posizione del bordo superiore della rete o ha portato la rete in basso**

Tale indicazione, però, non è mai apparsa nella stesura FIVB delle **Regole di Gioco 2009-2012**, sia in via provvisoria che definitiva. Essa è insita nei punti della definizione della interferenza dettati dalla Regola:

- **toccando la banda superiore della rete o la parte superiore dell'antenna (80 cm.) durante la sua azione di giocare la palla o**
- **prendendo a supporto la rete contemporaneamente al giocare la palla, o**
- **usufruendo di un vantaggio sull'avversario, o**
- **facendo una azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.**

Occorre chiarire, perciò, che 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.

In definitiva la tendenza ormai è quella che il tocco accidentale della rete da parte di un/a atleta, anche vistoso, non è fallo se non interferisce sul gioco dell'avversario, salvo se il tocco avviene sulla banda superiore della rete mentre è intento/a a giocare la palla, o se non ne trae vantaggio per raggiungere la palla, come l'appoggiarsi alla rete con le spalle o di fianco nel mentre sta giocando la palla.

Pertanto, nonostante il "brutto a vedersi" per chi pratica da molto tempo lo sport della pallavolo o per gli spettatori, i falli del tocco della rete sono stati limitati al minimo e pian piano ci si sta adattando a questo indirizzo normativo, così come è avvenuto con il "primo tocco di squadra", per la cui

normativa abbiamo a lungo discusso ed affinato nel tempo la interpretazione con l'esperienza sul campo.

**99. Durante una azione di gioco l'attaccante o il giocatore a muro cade sul piede dell'avversario superando in parte la linea centrale, non permettendo a questi di raggiungere e giocare la palla che cade a terra.**

Pur se le regole di gioco permettono all'atleta di superare con parte del piede la linea centrale (R. 11.2.2.1), tale parziale superamento deve rispondere alla Regola generale 11.2.1 "È permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario".

Perciò, nel caso specifico, il piede su quello dell'avversario che per questo è impedito a raggiungere la palla per giocarla, costituisce fallo che deve essere sanzionato anche dal 2° arbitro, anche perché egli è nelle condizioni migliori per ben vedere utilizzando la tecnica arbitrale che, in tale caso, lo obbliga a porre attenzione a quanto avviene nelle vicinanze della rete.

**100. Un atleta svolgendo la sua azione nelle vicinanze della rete tocca il campo avverso con una parte del corpo diverso dai propri piedi, lasciando sul terreno una vistosa macchia di sudore.**

Se il 1° arbitro valuta che tale macchia di sudore rappresenta un reale pericolo per gli atleti che stanno svolgendo l'azione nei pressi, deve fischiare la interferenza dell'invasione, come previsto dalla Regola 11.2.2.2.

## **Regola 12: SERVIZIO**

### **12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET**

### **12.2 ORDINE DEL SERVIZIO**

### **12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO**

### **12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO**

### **12.5 VELO**

### **12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO**

### **12.7 FALLI DOPO IL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE**

## **4. Fallo di posizione al servizio**

La tecnica arbitrale nella fase di servizio prescrive che il 2° arbitro controlli esclusivamente la formazione della squadra in ricezione, avendo la responsabilità di valutare ed eventualmente sanzionare il fallo di posizione al momento del colpo di servizio (R. 24.3.2.2)

**In questi frangenti, il 1° arbitro ha l'autorità di intervento?**

La regola 23.2.3 si esprime per il 1° arbitro "Ha autorità per decidere su ogni questione, anche su quelle non specificate dalle Regole".

**Non esiste una competenza esclusiva del 2° arbitro, se si eccettua per pura praticità quella del controllo delle formazioni iniziali.**

Quindi il 1° arbitro PUO' sanzionare il fallo di posizione della squadra in ricezione, che nella normalità è di competenza del 2° per pura, semplice ed ovvia praticità tecnica.

## **12. Palla di servizio che impatta la rete**

Quando 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 stessa rete.

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

## **87. Quando si configura un fallo di velo?**

Quando singolarmente o collettivamente, i giocatori eseguono movimenti o saltelli atti a nascondere la traiettoria della palla di servizio, o quando, singolarmente o in gruppo, alzano le braccia al di sopra della propria testa e la traiettoria della palla passa sopra di loro, o quando più atleti si raggruppano in

modo serrato con la chiara intenzione di nascondere agli avversari la visuale del battitore e della traiettoria della palla che passa sopra di loro. Ovviamente se tale traiettoria risulta molto alta rispetto alla rete, il velo non si può configurare.

### **Regola 13: ATTACCO**

#### **13.1 ATTACCO**

#### **13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO**

#### **13.3 FALLI DI ATTACCO**

### **Regola 14: MURO**

#### **14.1 IL MURARE**

#### **14.2 TOCCO DI MURO**

#### **14.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO**

#### **14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA**

#### **14.5 MURARE IL SERVIZIO**

#### **14.6 FALLI DI MURO**

## **CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI**

### **Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI**

#### **15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI**

#### **15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI**

#### **15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI**

#### **15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI**

#### **15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI**

#### **15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI**

#### **15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE**

#### **15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA**

#### **15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE**

#### **15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI**

#### **15.11 RICHIESTE IMPROPRIE**

### **10. Richieste improprie**

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

Successivamente ad una richiesta di **terzo tempo di riposo**, respinta con registrazione della RI sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere una **sostituzione** senza che il gioco sia ripreso.

Successivamente ad una richiesta di **7ª sostituzione**, respinta con registrazione della RI sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere un **tempo di riposo** senza che il gioco sia ripreso.

**26. La durata del Tempo di riposo (TO) e' di 30" dal fischio di autorizzazione a quello di rientro in campo emessi normalmente dal 2° arbitro** (alcuni dicono di aver avuto indicazioni di 25", come una vecchia regola in vigore qualche anno fa).

**70. 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 l'allenatore della stessa squadra chiede una sostituzione.**

Deve essere regolarmente accordata

**81. Nell'intervallo tra il 2° e il 3° set, il 2° arbitro si reca dai due allenatori per ritirare il tagliando della formazione iniziale. L'allenatore della squadra A lo consegna per tempo, quello della squadra B non l'ha ancora consegnato allo scadere dei 2'30".**

Alla non consegna del tagliando della formazione iniziale da parte dell'allenatore entro i 2'30", in presenza di sollecitazioni da parte del 2° arbitro, il 1° arbitro deve assegnare il "ritardo di gioco" e le squadre non sono autorizzate all'ingresso in campo. Se persiste il ritardo della consegna del tagliando, deve essere assegnata la sanzione della "penalizzazione per ritardo di gioco". Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunciataria e chiudere la gara (Vds. Casistica Regola 16). Comunque se si verifica lo "sforamento" dei 3' del tempo di intervallo tra i due set, l'orario d'inizio del set deve essere quello effettivo ed in tale caso l'evento deve essere anche trascritto con precisione nello spazio "osservazioni" del referto di gara. Le due squadre sono autorizzate ad entrare in campo solo dopo che i due tagliandi della formazione iniziale saranno in possesso del 2° arbitro.

**85. L'allenatore può rinunciare al TEMPO DI RIPOSO precedentemente richiesto?**

No, una volta che il Tempo di Riposo è stato richiesto ed accordato dagli arbitri, debbono trascorrere i previsti 30" di durata.

**86. Sostituzione ECCEZIONALE di riserva che ha precedentemente sostituito regolarmente un titolare infortunato o ammalatosi.**

Un atleta titolare si infortuna e viene sostituito regolarmente da una riserva. Successivamente tale riserva si infortuna a sua volta, ma il titolare già infortunato non può effettuare la sostituzione regolamentare per il perdurare dell'infortunio. **Vista la impossibilità del titolare di effettuare la sostituzione regolamentare, si autorizza quella eccezionale con uno degli atleti in quel momento in panchina ad eccezione del Libero e/o dell'atleta da lui sostituito. Va da se che questa sostituzione eccezionale interessa la riserva ed il titolare (entrambi infortunati): entrambi non potranno prendere parte al proseguo della gara ed il fatto è trascritto nelle OSSERVAZIONI del referto di gara.**

**95. Segnaletica da mostrare alla richiesta di sostituzione.**

Alla richiesta della sostituzione con l'ingresso nella zona di sostituzione dell'atleta o atleti/e, il 2° arbitro fischia mentre si sposta vicino al palo, quindi esegue il gesto ufficiale ed eventualmente indica al 1° quante sostituzioni sono richieste, se più di una, rivolge il suo sguardo al segnapunti, quindi mostra il gesto per lo scambio. Se il segnapunti alza un braccio ad indicare la irregolarità della richiesta, respinge la stessa e perciò non mostra il gesto per lo scambio, resta in attesa della decisione del 1° (RG se un'unica sostituzione, semplice respinta se una di più sostituzioni).

Pertanto in questa sequenza il 1° arbitro non esegue alcun gesto, a meno che non ci sia la necessità di respingere la richiesta e di assegnare un Ritardo di gioco (RG), di cui mostra, appunto, il gesto ufficiale.

**101. Durante la gara un atleta si infortuna e viene sostituito nei modi regolamentari, senza necessità di ricorrere alla sostituzione eccezionale. Procedure.**

L'infortunio deve essere immediatamente registrato sul referto di gara, per scopi assicurativi, nello spazio "Osservazioni", indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito in modo regolamentare o eccezionale, o non sia sostituito affatto.

Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso. Quest'ultima, nel caso in cui non si abbiano specifiche competenze mediche, deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione lesionata o altro. (Vds. RdG 2001-04 Sezione V, 4.3.9 "OSSERVAZIONI" Pag. 106 e VADEMECUM SEGNAPUNTI – 5ª edizione – Ottobre 2009, pag. 17)

**105. L'atleta N. 5 viene sostituito dal N. 8, successivamente il N. 8 si infortuna. L'allenatore dichiara che il N. 5 non può sostituire regolarmente il N. 8 perché malato.**

Si accorda la sostituzione eccezionale del N. 8 con uno degli atleti in quel momento in panchina. Tale sostituzione eccezionale interessa sia il N. 8 che il 5, i quali, entrambi, non possono più prendere parte alla gara, abbandonando la panchina.

**108. Durante un set di una gara diretta da un solo arbitro, il segnapunti, alla richiesta dell'arbitro, comunica che la squadra A ha usufruito di 4 sostituzioni regolamentari. Al termine del set l'arbitro**

**si accorge che alla squadra sono state accordate, invece, 8 sostituzioni. Quale deve essere il comportamento dell'arbitro?**

Nel caso di una gara diretta da un solo arbitro, l'operato corretto del segnapunti è indispensabile e, nel caso si abbia la sensazione che le informazioni ottenute dallo stesso non siano esatte, l'arbitro può/deve scendere per verificarle direttamente. Premesso ciò, si possono verificare 3 casi:

**Caso1:** L'arbitro rileva l'esistenza dell'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo, e la squadra che ha usufruito di un numero errato di sostituzioni **vince** il set.

Si applica quanto previsto dalla regola 15.9.2:

- l'arbitro annulla tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto dal momento in cui è stata concessa la 7<sup>a</sup> sostituzione, riportando il fatto nel riquadro delle osservazioni unitamente all'annullamento delle sostituzioni eccedenti (in questo caso la 7<sup>a</sup> e la 8<sup>a</sup>);
- assegna il servizio ed il punto all'altra squadra;
- il segnapunti proseguirà la registrazione del set rigiocato da quel momento su un altro referto (in quanto deve rimanere traccia notarile dell'errore), trascrivendovi il set in questione sino al momento della concessione della 7<sup>a</sup> sostituzione per entrambe le squadre, lasciando però i punti conseguiti dall'altra squadra insieme al numero di sostituzioni e TO di cui ha eventualmente usufruito. Terminato di nuovo il set, riprenderà la trascrizione della gara sul primo referto.

Nel caso una o entrambe le sostituzioni eccedenti siano state concesse contemporaneamente alla 6<sup>a</sup> (richiesta di più sostituzioni), la 7<sup>a</sup> deve essere stabilita dall'arbitro, se egli con certezza ricorda l'ordine delle sostituzioni, e la annullerà (in questo caso insieme all'8<sup>a</sup>). Se egli, invece, non ha sicurezza di tale ordine delle sostituzioni, chiederà all'allenatore quali devono essere annullate.

**Caso 2:** L'arbitro si accorge dell'errore alla fine del set, prima dell'inizio del set successivo e la squadra che ha usufruito di un numero errato di sostituzioni **perde** il set.

L'arbitro annullerà i soli punti acquisiti dalla squadra in difetto dopo aver usufruito della 7<sup>a</sup> sostituzione, riportando l'accaduto nel riquadro delle osservazioni e il nuovo punteggio sul riquadro del set ed in quello "RISULTATI" relativamente al set in questione.

**Caso 3:** Se l'arbitro si accorge dell'errore **dopo** che il set successivo è iniziato e/o al termine della gara, segnalerà l'accaduto nel suo rapporto di gara.

## **Regola 16: RITARDI DI GIOCO**

### **16.1 TIPI DI RITARDO**

### **16.2 SANZIONI PER I RITARDI**

## **Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO**

### **17.1 INFORTUNIO**

### **17.2 INTERFERENZE ESTERNE**

### **17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE**

## **53. Interruzioni prolungate: 2 e/o 4 ore?**

Nelle gare ufficiali possono verificarsi delle impraticabilità del campo di gara prima o durante, che causano delle interruzioni più o meno prolungate. Il **Regolamento Gare**, approvato dal C.F. nel 2003, prevede queste eventualità, prospettando delle normative con alcune modificazioni rispetto a quelle precedenti.

### **1. art. 14**

10. Nei campionati di SerieA1 e A2, qualora il 1° arbitro, prima dell'inizio di una gara, di sua iniziativa o dietro formale reclamo da parte della squadra ospitata, accerti l'esistenza di gravi

irregolarità del campo non immediatamente eliminabili, **non darà inizio alla gara**. In sede di omologa il GUF adotterà le decisioni regolamentari;

11. In tutti gli altri campionati, qualora il 1° arbitro, prima dell'inizio di una gara, di sua iniziativa o dietro formale reclamo della squadra ospitata, accerti l'esistenza di gravi irregolarità del campo non immediatamente eliminabili, **esigerà che l'affiliato ospitante reperisca un campo regolamentare sul quale far disputare l'incontro. La partita dovrà avere inizio entro un periodo di tempo determinato dall'arbitro come congruo rispetto alla situazione, ma comunque non superiore alle DUE ORE rispetto all'orario d'inizio previsto.**

## **2. art. 30**

4. Se una gara che si disputa su un impianto al coperto, dovesse essere sospesa per circostanze impreviste (mancanza luce, scivolosità del terreno, ecc.), essa sarà ripresa o rigiocata secondo le norme previste dalle RdG.

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

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

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

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

5. Nei campionati di Serie A1 e A2, in caso di sospensione della gara per le cause di cui al comma precedente, la durata dell'interruzione **non potrà essere superiore alle DUE ORE** a differenza di quanto previsto dalle Regole di Gioco.

**54. Prima dell'inizio della gara il primo arbitro constata la impraticabilità del campo di gioco, la Società ospitante fornisce un altro campo di gioco, ma questo non è disponibile per la presenza di altra manifestazioni sportive entro le previste due ore (ovviamente non è gara delle Serie A) .**

Il primo arbitro constatata la impossibilità di far disputare la gara, **controlla le documentazioni presentate dalla due squadre e la identità dei partecipanti alla gara**, quindi chiude il referto che spedirà al GU competente, unitamente al rapporto di gara con le liste dei partecipanti.

## **Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO**

### **18.1 INTERVALLI**

### **18.2 CAMBIO DEI CAMPI**

## **94. Movimenti del 2° arbitro nei TO, TTO ed intervalli tra i set.**

### ***Durante i TO/TTO***

- Segue lo spostamento degli asciugatori e si assicura che prendano posizione in tempo utile, quindi si gira verso le squadre per assicurarsi che siano posizionate in prossimità delle panchine, in caso contrario interviene per far rispettare la posizione almeno oltre la linea dell'allenatore.
- Si dirige verso il tavolo segnapunti per controllare il referto ed ottenere informazioni circa la posizione del Libero.
- Si gira per controllare gli asciugatori e fornisce, se necessario, informazioni al 1 arbitro.
- Per ultimo dà le spalle al palo per controllare che i/le giocatori/trici non entrino in campo prima del previsto e verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.

### ***Durante gli intervalli tra i set***

- Si assicura che le squadre si spostino in prossimità delle panchine portandosi nelle vicinanze del tavolo segnapunti.
- Segue lo spostamento degli asciugatori e si assicura che prendano posizione in tempo utile e ne controlla l'operato.
- Chiede i tagliandi delle formazioni
- Quando è in possesso di entrambi i tagliandi ne consegna una copia al DT (in Serie A) ed una al segnapunti verificandone la trascrizione
- Fornisce, se necessario, informazioni al 1° arbitro
- A 2'30" fischia l'ingresso in campo

#### **112. Posizione delle squadre nei Tempi di Riposo e negli intervalli tra i set.**

La Regola 15.4.2 precisa che "Durante tutti i tempi di riposo i giocatori in gioco debbono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina". Evidentemente tale posizione è tale che agevola le fasi della asciugatura del terreno prevista in tale spazio di tempo. Per questo il 2° arbitro deve pretendere che tutti si trovino almeno dietro la linea dell'allenatore nel mentre la asciugatura si sta attuando. Al termine non è più necessario che venga rispettata questa vicinanza alla panchina e gli atleti possono avvicinarsi alla linea laterale.

### **CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE "LIBERO"**

#### **Regola 19: IL GIOCATORE "LIBERO"**

##### **19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"**

##### **19.2 EQUIPAGGIAMENTO**

##### **19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"**

#### **14. Riconoscimento del libero in campo**

La Regola 19.2 stabilisce che il LIBERO deve indossare una uniforme, della quale almeno la maglia deve essere di colore contrastante con quella degli altri compagni di squadra.

La Casistica Ufficiale della stessa Regola, al punto 3. relativo al caso di **ridesignazione del LIBERO infortunato**, precisa che "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"".

Considerato che la sola necessità imposta dalle regole, e' la distinzione in campo del LIBERO rispetto ai suoi compagni, si aggiunge che se la maglia del nuovo LIBERO e' di diverso colore rispetto a quelle dei suoi compagni, è permesso che vi sia apposto un numero diverso, purché sia riportato a referto come sopra detto.

#### **16. Uscita e rientro in campo del libero**

Le libere sostituzioni del LIBERO sono sottoposte ad alcune limitazioni che vanno rispettate e fatte rispettare. Una di queste riguarda l'uscita dal campo del LIBERO e l'attesa di almeno un'azione di gioco prima di poter rientrare. Nel caso di rientro in campo del giocatore sostituito precedentemente dal LIBERO e dell'immediata uscita di altro atleta nella cui posizione si sposta il LIBERO senza uscire dal campo:

1. Il 2° o il 1°, anche se avvertiti dal segnapunti e/o dal delegato tecnico che si accorgono della mancata uscita del LIBERO e di quella di un altro atleta, debbono intervenire immediatamente, ripristinare la formazione ed il 1° deve assegnare un **ritardo di gioco**;
2. se, disgraziatamente, nessuno si avvede di tale infrazione ed il gioco continua con il successivo servizio, verificando il fatto successivamente:

a) se ciò avviene al termine della successiva azione, il 1° arbitro deve assegnare il fallo di posizione della squadra in difetto e quindi il punto alla squadra opposta, ripristinando la formazione facendo uscire il LIBERO, che potrà rientrare solo dopo almeno un'azione di gioco;

b) se ciò avviene dopo alcune azioni ed è possibile risalire al momento del fatto, il 1° arbitro deve assegnare l'ultima azione alla squadra opposta a quella in difetto, ripristinare la formazione come sopra e togliere tutti i punti conquistati con questa formazione errata alla squadra in difetto, lasciando quelli eventualmente conquistati da quella avversaria.

***Le modifiche alle RdG effettuate dalla FIVB nel Congresso del 2008 hanno accolto interamente questa nostra interpretazione, stabilendola addirittura come nuova Regola:***

**19.3.2.5** – Le conseguenze di una sostituzione non regolamentare del LIBERO sono le stesse di un fallo di rotazione.

### **17. Ridesignazione del libero da parte del capitano della squadra**

In caso di infortunio del LIBERO e richiesta dell'allenatore di sua ridesignazione, questo può essere effettuato con uno dei/delle giocatori/trici che nel momento della richiesta si trova fuori dal gioco (in panchina). Questi può essere anche il **capitano della squadra**, il/la quale, però, in questa evenienza dovrà trasferire tale sua qualifica ad altro/a giocatore/trice.

Il segnapunti, sotto la supervisione del 2° arbitro, dovrà registrare tale fatto sul referto, nello spazio "osservazioni".

***Le modifiche alle RdG effettuate dalla FIVB nel Congresso del 2008 hanno accolto interamente questa nostra interpretazione, stabilendola addirittura come nuova Regola:***

**19.3.3.1** – il capitano della squadra può rinunciare a tutti i diritti di leader per essere ridesignato come LIBERO al posto del titolare infortunato, se richiesto dall'allenatore.

### **20. Ritardata entrata in gioco del libero**

La Regola 19.3.2.3 specifica quale intervento deve effettuare il 1° arbitro nel caso il LIBERO entri in campo dopo il fischio di autorizzazione e prima del colpo di servizio e per la prima volta nella gara: un **avvertimento verbale** da assegnare alla squadra in difetto, comunicato **al capitano in gioco al termine dell'azione**.

Tale avvertimento verbale non è collegabile con nessun altro di tipo personale assegnato per Lieve Condotta Scorretta (LCS).

La stessa Regola prescrive che per **una seconda volta** che si verifichi lo stesso evento, si debba assegnare un **avvertimento per ritardo di gioco**, il quale, questo sì, è collegabile con eventuali altri **ritardi di gioco** assegnati del corso della gara alla medesima squadra.

In questo caso il 1° arbitro interrompe immediatamente l'azione di gioco per assegnare il Ritardo di Gioco, facendo rigiocare l'azione (avvertimento) o assegnando il punto ed il servizio alla squadra opposta (penalizzazione): la squadra al servizio, evidentemente, dipende dal tipo di sanzione che ne deriva (nuova RdG 19.3.2.3).

**33. Il LIBERO non può mai essere utilizzato per le sostituzioni regolari, né per quelle eccezionali, anche se la squadra è composta di soli 7 atleti/e.**

**35. AVVERTIMENTO VERBALE PER LIBERO che entra in gioco dopo la autorizzazione del servizio.**

La RdG 19.3.2.3 specifica quale intervento deve effettuare il 1° arbitro nel caso il LIBERO entri in campo dopo il fischio di autorizzazione del servizio e prima del colpo di servizio e per la prima volta: un **avvertimento verbale** da assegnare alla squadra in difetto, comunicato **al capitano in gioco al termine dell'azione di gioco**.

Questo avvertimento verbale è assegnato **alla squadra** e non è ovviamente collegabile con quelli eventualmente assegnati ai singoli partecipanti alla gara: quelli sono personali e solo personalmente collegabili!

La stessa Regola prevede che per **un'altra volta** che si verifica lo stesso evento, deve essere assegnato un **ritardo di gioco**. Poiché qualsiasi altro **ritardo di gioco** e' riferito alla squadra, in presenza di assegnazioni di ritardo di gioco precedenti o successivi, deve essere rispettata la normale normativa del cumulo: il secondo ed i successivi sono **penalizzazioni per RG**.

*Si interrompe lo scambio di gioco, viene assegnato un Ritardo di Gioco: se la conseguenza è l'avvertimento, si rigioca l'azione di gioco, se, invece, è la penalizzazione viene assegnato il punto ed il servizio alla squadra opposta.*

**39. A volte si nota che nei Tempi di Riposo, siano essi tecnici che richiesti, alcune squadre che escono dal campo con il LIBERO in formazione, vi rientrano senza lo stesso, ma con l'atleta che era stato da lui sostituito in precedenza.**

Si precisa che in ogni occasione il LIBERO deve **visibilmente** sostituire un atleta difensore, così come questi, a sua volta, debba visibilmente risostituirlo, come specificato dalla Regola **19.3.2.4 "Il LIBERO ed il giocatore da lui sostituito, devono entrare ed uscire dal campo dalla linea laterale davanti alla propria panchina, tra la linea d'attacco e quella di fondo"**.

Nell'evenienza di cui sopra, nel caso il rientro sia in formazione errata perché il LIBERO ha effettuato lo scambio non visibilmente durante il TO o TTO, il 2° arbitro deve ripristinare la esatta formazione in campo, quindi può avvenire lo scambio visibilmente ed il 1° arbitro deve assegnare il Ritardo di Gioco alla squadra in difetto.

E' assolutamente necessario che se la squadra, dopo aver usufruito del TO o TTO, desidera far rientrare l'atleta sostituito dal LIBERO in precedenza, deve far rientrare in campo la stessa formazione che ne era uscita e subito dopo procedere VISIBILMENTE a tale sostituzione.

In questa occasione, l'attenzione degli arbitri, in particolare quella del 2° che viene informato dal segnapunti con la prevista gestualità, deve essere rivolta a rilevare quando le squadre si recano in panchina per l'interruzione, la presenza o meno del LIBERO in campo. Ciò permetterà al 2° di essere pronto ad intervenire immediatamente nel caso la squadra, dopo il TO o TTO, rientra in campo con una diversa formazione.

**41. La Regola 19.3.1.4 stabilisce il fallo di attacco a seguito del palleggio con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco.**

E' assolutamente ovvio che "si trova nella sua zona d'attacco", significa che il LIBERO, al momento del suo palleggio, poggia i/il piede/i o vi stacca i/il piede/i per raggiungere la palla da palleggiare all'interno della **SUA** zona d'attacco e del suo prolungamento.

**42. Al momento del controllo della formazione iniziale di una squadra prima dell'inizio del set, il 2° arbitro si avvede della presenza in campo del LIBERO.**

Il secondo 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.

**43. 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 dichiara la squadra incompleta per quel set.

**44. Una squadra conta 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 per quel set dal 1° arbitro, perché non è possibile una sostituzione regolamentare del n. 6: il Libero non può sostituirlo.

**45. Una squadra dispone di sette atleti, di cui uno è il LIBERO. Il n. 5 si infortuna.**

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 sostituito dal n. 5 se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta, con le conseguenze regolamentari.

**46. Il LIBERO è in gioco per il n. 5, ma viene squalificato.**

Il n. 5 deve rientrare in gioco al posto del LIBERO, il quale non può essere più utilizzato.

La squadra deve continuare a giocare il resto della gara senza LIBERO, o senza quel LIBERO se ne ha due in elenco.

**47. Il LIBERO effettua lo scambio con un giocatore difensore dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo del servizio stesso.**

Il gioco non è interrotto e continua, al termine dell'azione di gioco il 1° arbitro assegna un "avvertimento verbale" alla squadra in difetto.

**48. Il LIBERO effettua lo scambio con un difensore dopo il colpo di servizio.**

Il 1° arbitro deve fischiare per sanzionare un errore di posizione alla squadra al servizio, il 2° o il 1° il fallo di posizione della squadra in ricezione.

**49. Il giocatore al servizio n. 3 viene sostituito dal n. 7, il quale, dopo aver perso il turno di servizio, viene sostituito dal LIBERO. Quando il LIBERO, per effetto della rotazione, arriva nella posizione 4 viene rilevato dal n. 3 e la squadra conquista 2 punti.**

Se l'allenatore vuol far entrare in campo il giocatore n. 3, deve prima far uscire il LIBERO ed entrare il n. 7, quindi chiedere la sostituzione regolamentare del n. 7 con il n. 3: questo è possibile anche nella stessa interruzione di gioco.

Nel caso specifico, al momento in cui gli arbitri si avvedono dell'errore, devono sanzionare la squadra in difetto con la perdita dell'ultima azione di gioco, quindi togliere i 2 punti conquistati intanto che erano in errore di formazione, lasciando all'altra squadra i punti eventualmente conquistati nello stesso tempo.

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

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.

**51. Durante una gara il LIBERO di una squadra sostituisce il n. 6 e mentre è in gioco si infortuna. L'allenatore vorrebbe rinominare il nuovo LIBERO con il n. 6.**

Al momento dell'infortunio il n. 6 deve entrare in gioco per il LIBERO. Stando in gioco, quindi, il n. 6 non può essere rinominato come nuovo LIBERO. Per poter attuare il suo desiderio, l'allenatore deve sostituire il n. 6 con altro giocatore e quindi richiedere la rinomina del LIBERO con il n. 6.

Va da sé che se il n. 6 non è sostituibile in modo regolare perché titolare già sostituito e poi rientrato in gioco, per quel set egli non può essere utilizzato dall'allenatore per essere rinominato come LIBERO: in tale evenienza l'allenatore può far trascorrere il set in corso per poi procedere alla rinomina del LIBERO con il n. 6.

**52. In una squadra il LIBERO è anche allenatore.**

Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, così come al LIBERO di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore LIBERO/allenatore, quando si trova in gioco

non può svolgere le funzioni di allenatore, quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e gli arbitri non possono pretendere che egli stia seduto in panchina, ma debbono permettergli di svolgere tale funzione anche stando in piedi e muoversi davanti alla propria panchina, come previsto dalle RdG per l'allenatore.

**59. 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 rinominato quale nuovo LIBERO.**

Al momento dell'infortunio il n. 6 deve entrare in gioco per il LIBERO. Il capitano della squadra, stando in gioco, non può essere rinominato come nuovo LIBERO.

Per poter attuare il suo desiderio, l'allenatore deve sostituire il capitano con altro giocatore e quindi richiedere la rinomina 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:

- 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 del 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

**71. Il LIBERO di una squadra si infortuna mentre si trova in gioco. L'allenatore chiede la nomina immediata di un nuovo libero.**

Se la richiesta è di una immediata rinomina di un nuovo LIBERO, questi può rilevare il Libero infortunato direttamente in gioco senza la necessità di far trascorrere una azione di gioco.

**72. Il nuovo LIBERO ridesignato che si infortuna a sua volta. (Versione 2011/12)**

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

**77. La Società presenta una lista con due LIBERO e dichiara che uno dei due arriverà in ritardo. Durante il gioco il LIBERO presente si infortuna, mentre il secondo LIBERO non si è ancora presentato.**

Evidentemente la normativa è tutta FIPAV e non ci sono riferimenti nelle Regole di Gioco e nella Casistica Ufficiale e quindi deve essere tenuto in considerazione lo spirito che ha portato la FIPAV ad adottare la normativa e con esso il buon senso.

In questo caso è la successiva richiesta dell'allenatore che stabilisce l'operato degli arbitri:

1. Se egli non richiede la "rinomina" di un nuovo LIBERO, conferma che il secondo LIBERO iscritto a referto sarà da lui impiegato come previsto dalla normativa. Quindi al suo arrivo, dopo il suo riconoscimento, prende parte regolarmente alla gara, sia che l'altro sia in condizioni di giocare oppure no.
2. Se, invece, ne richiede la rinomina con uno degli atleti in quel momento in panchina, esclude la possibilità di impiego del secondo LIBERO nel caso in cui giunga, perché la normativa, in presenza dei due LIBERO e in caso di infortunio di uno di loro, non prevede la "rinomina" se non dopo l'eventuale infortunio anche dell'altro LIBERO. Pertanto se il secondo LIBERO si presenta alla gara, non potrà essere in nessun modo parteciparvi.

## **78. Allenatore-giocatore sostituito dal LIBERO.**

L'allenatore-giocatore, quando entra in gioco quale atleta, non può svolgere le funzioni di allenatore fintanto che non venga sostituito da altro giocatore.

Questo vale anche quando egli è sostituito dal LIBERO: intanto che il LIBERO si trova in gioco al suo posto, egli svolge le funzioni di allenatore.

**111. Una squadra informa che l'unico LIBERO riportato sul CAMP 3 non è presente al riconoscimento, ma arriverà successivamente e prenderà parte alla gara. Durante lo svolgersi del 1° set l'allenatore di quella squadra chiede di rinominare un nuovo Libero al posto dell'assente.**

E' evidente come sia illogico porre un atleta al posto di uno non presente. Perciò non è permesso all'allenatore la richiesta di rinomina del LIBERO assente, la quale richiesta è da ritenere Impropria.

Diverso il caso in cui siano due i Libero riportati nel CAMP 3, come specificato al punto 77.

## **CAPITOLO SETTIMO - COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI**

### **Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO**

#### **20.1 CONDOTTA SPORTIVA**

#### **20.2 FAIR - PLAY**

### **Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI**

#### **21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA**

#### **21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE**

#### **21.3 SCALA DELLE SANZIONI**

#### **21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI**

#### **21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET**

#### **21.6 CARTELLINI**

**57. Nel corso del 3° set di una gara, un atleta titolare di una squadra è squalificato (espulso) .**

**Successivamente il campo di gioco diviene impraticabile e la gara viene ripresa in un altro campo di gioco.**

La R. 17.3.2.2 stabilisce che quel 3° set deve essere completamente rigiocato sul nuovo terreno di gioco, con le stesse formazioni iniziali. Nel caso, però, di squalifica o espulsione di un giocatore avvenuta nello stesso set, al posto dell'atleta sanzionato deve essere inserito nel tagliando della formazione iniziale di quella squadra QUELLO CHE LO AVEVA SOSTITUITO nel corso del set annullato.

**58. Al termine del 4° set una squadra è sanzionata con una penalizzazione. Al sorteggio prima del 5° set, la squadra penalizzata sceglie di servire.**

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 giallo. Al che la squadra in ricezione conquisterà un punto, che il segnapunti cerchierà, e deve ruotare la sua formazione ed andare al servizio. E' evidente che, in questo particolare caso, 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.

**63. Una gara è interrotta per la impraticabilità del campo di gioco ed è ripresa su un altro campo. Nel set in corso ed annullato per essere ripreso dall'inizio, era stata assegnata una penalizzazione.**

Il set in corso al momento della interruzione deve essere ridisputato dall'inizio, annullando tutti i punti conquistati dalle due squadre, compreso quello derivante dalla penalizzazione. La quale come sanzione resta in carica per quel set e per la persona che l'ha ricevuta. Il fatto va, comunque, trascritto nello spazio delle "annotazioni" del referto di gara.

**65. Saluto degli arbitri a fine gara: costituisce fatto disciplinare il non saluto da parte di uno o più atleti a fine gara?**

L'unico riferimento al saluto degli arbitri a fine gara, si trova nella Regola 5.1.3, la quale specifica "AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra:

5.1.3.1 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 (Reg. 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 o 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.

**83. Prima dei preliminari di gara, prima del sorteggio, il capitano della squadra viene "squalificato" o "espulso".**

In presenza di entrambe le situazioni di provvedimento disciplinare, il capitano della squadra non potrà espletare le sue funzioni ad iniziare dal sorteggio. Per tale ragione il Dirigente Accompagnatore della squadra o l'allenatore dovranno nominare un nuovo capitano della squadra, che parteciperà al sorteggio e resterà in carica per il primo set nel caso della "espulsione" e per tutta la gara nel caso della "squalifica". Tale nomina va trascritta sul referto, nello spazio "Osservazioni".

Nel caso della "espulsione", il primitivo capitano della squadra rientra nella sua funzione al secondo set.

**84. A seguito della comminazione delle sanzioni per ritardo di gioco, l'arbitro può nella immediatezza aderire ad altra richiesta di interruzione avanzata dalla società che ha subito la sanzione?**

Si debbono distinguere le situazioni:

1. Richiesta di sostituzione - L'assegnazione di un RdG in relazione alla sostituzione richiesta non permette di richiedere ancora una sostituzione se non dopo che sia passata almeno un'azione di gioco. La stessa squadra, però, può chiedere il Tempo di riposo.
2. Richiesta di Tempo di riposo - Se è la richiesta di 3° TO, il 1° deve assegnare una richiesta impropria (RI) e farla riportare a referto. Se, però prima della ripresa del gioco chiede di effettuare una sostituzione, questa deve essere concessa.
3. Richiesta di sostituzione multipla - Se una sostituzione è pronta, viene concessa, se le altre non sono pronte vengono respinte senza sanzioni.

**104. Durante un intervallo di gioco un atleta viene sanzionato con una penalizzazione (giallo).**

**Mentre il segnapunti sta registrando a referto questa sanzione, un atleta dell'altra squadra è sanzionato a sua volta con una uguale penalizzazione. Queste due penalizzazioni devono essere considerate contemporanee?**

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

**110. Squadra A-Squadra B 23-24. Un atleta della squadra A merita una penalizzazione per condotta maleducata e conseguentemente un giocatore della squadra B risponde in maniera offensiva e quindi viene sanzionato con l'espulsione. La penalizzazione comminata alla squadra A, con l'assegnazione del servizio e del relativo punto alla squadra B, causa il punteggio di 23-25 e la conseguente fine del set. Gli effetti dell'espulsione del giocatore della squadra B devono interessare il set in corso o il set successivo?**

In questi frangenti si deve tener conto anche delle conseguenze che una sanzione deve avere.

Nel caso della espulsione, la R. 21.3.2.1 recita "Un componente della squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set" e la R. 21.5 "Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set e' sanzionata secondo quanto previsto dalla R. 21.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente".

A fronte di quanto regolamentato, non ravvisandosi "la restante parte del set", poiché' dopo le due sanzioni non si svolge alcuna azione di gioco stante il punteggio di 23/25, la espulsione va scontata nel set seguente e se quello era l'ultimo set della gara, la sanzione va semplicemente riportata a referto e nella relazione della gara da parte del 1' arbitro.

**110. Squadra A-Squadra B 23-24. Un atleta della squadra A merita una penalizzazione per condotta maleducata e conseguentemente un giocatore della squadra B risponde in maniera offensiva e quindi viene sanzionato con l'espulsione. La penalizzazione comminata alla squadra A, con l'assegnazione del servizio e del relativo punto alla squadra B, causa il punteggio di 23-25 e la conseguente fine del set. Gli effetti dell'espulsione del giocatore della squadra B devono interessare il set in corso o il set successivo?**

In questi frangenti si deve tener conto anche delle conseguenze che una sanzione deve avere. Nel caso della espulsione, la R. 21.3.2.1 recita "Un componente della squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set" e la R. 21.5 "Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set e' sanzionata secondo quanto previsto dalla R. 21.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente". A fronte di quanto regolamentato, non ravvisandosi "la restante parte del set", poiché' dopo le due sanzioni non si svolge alcuna azione di gioco stante il punteggio di 23/25, la espulsione va scontata nel set seguente e se quello era l'ultimo set della gara, la sanzione va semplicemente riportata a referto e nella relazione della gara da parte del 1' arbitro.

## **SEZIONE II**

### **CAPITOLO OTTAVO - ARBITRI**

#### **Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE**

##### **22.1 COMPOSIZIONE**

##### **22.2 PROCEDURE**

#### **Regola 23: PRIMO ARBITRO**

##### **23.1 POSIZIONE**

##### **23.2 AUTORITÀ**

##### **23.3 RESPONSABILITÀ**

#### **RECLAMI**

Si richiama l'attenzione su quanto previsto nel caso il capitano in gioco desideri preannunciare reclamo durante la gara.

Come riportato a pag. 91 del volume delle Regole di Gioco e Casistica 2009-2012, "I reclami debbono essere preannunciati dal capitano al PRIMO ARBITRO verbalmente al momento del verificarsi del fatto che da luogo alla contestazione.

Il PRIMO ARBITRO è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il capitano ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

#### **Regola 24: SECONDO ARBITRO**

##### **24.1 POSIZIONE**

## 24.2 AUTORITÀ

## 24.3 RESPONSABILITÀ

### Regola 25: SEGNAPUNTI

#### 25.1 POSIZIONE

#### 25.2 RESPONSABILITÀ

**28. Non è necessario che il segnapunti indichi agli arbitri l'ultimo punto del set:** non è previsto dalle RdG, quindi non deve essere indicato anche perché non è necessario creare altre tensioni!

### Regola 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI

#### 26.1 POSIZIONE

#### 26.2 RESPONSABILITÀ

### Regola 27: GIUDICI DI LINEA

#### 27.1 POSIZIONE

#### 27.2 RESPONSABILITÀ

**38.** Durante i Corsi di aggiornamento, che si sono svolti nell'ambito delle Fasi Finali della Coppa Italia maschile, sono state fornite alcune direttive speciali dal CQN-STAO, che qui vengono riportate per essere applicate immediatamente. Sarà cura dello stesso CQN-STAO modificare di conseguenza l'apposita GUIDA, che sarà inviata dopo i successivi Corsi per via e-mail e postale per i non possessori di posta elettronica.

1. **Palla dentro.** La palla che tocca il terreno nelle immediate vicinanze della mano dell'atleta che cerca di recuperarla, normalmente in tuffo, **deve** essere segnalata **dentro o fuori** dal GdL che vede con **assoluta sicurezza la palla che tocca il pavimento dentro o fuori il terreno di gioco**, senza insistere nel caso il 1° arbitro non colga la segnalazione.
2. **Palla 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 GdL**, 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 in recupero (palla fuori).
  - c) Nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna **nello spazio esterno** (totalmente o parzialmente) in diagonale rispetto alla rete, è possibile che i GdL che sono in condizioni migliori per ben vedere siano quelli di posizione 2 e 4, i quali, in tali casi e se sono in condizione di ben vedere, debbono segnalare la palla fuori se è indirizzata verso il campo opposto.

### Regola 28: GESTI UFFICIALI

#### 28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (*Figura 11*)

#### 28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (*Figura 12*)

## 2. Fallo sanzionato dal 2° arbitro

Il 2° arbitro fischia il fallo, mostra il tipo di fallo con la segnaletica ufficiale prevista, indica, se necessario, l'atleta in fallo.

A questo punto il 1° arbitro indica assegnando il servizio (**solo questa gestualità**), gesto che il 2° deve ripetere.

***Dopo il fischio, il 2° arbitro si deve trovare dal lato della squadra in fallo, se necessario spostandosi, quindi eseguire la gestualità ufficiale (anche quando ripete la gestualità del 1°).***

***Ciò vale anche quando il 2° deve ripetere la gestualità del 1° arbitro.***

#### **5. Tecnica del 2° arbitro nella fase di servizio**

Compito del 2° arbitro è quello della verifica della corretta posizione della squadra in ricezione, al momento preciso del colpo di servizio, di cercare di aiutare il collega 1° nel caso della palla di servizio che cade a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali o dei lievi tocchi di palla di atleti/e (in questi casi ha la possibilità UNICA di poter anticipare, al pari del 1°, l'impatto della palla).

A parte questi casi specifici, per i quali è opportuno e funzionale che egli resti fermo nella sua posizione, il 2° arbitro deve prevedere lo spostamento verso il campo opposto, da dove dovrà seguire le prevedibili successive fasi dell'attacco della squadra in ricezione.

Il 2° arbitro, dovendosi funzionalmente trovare sempre dalla parte della squadra che si difende, durante lo svolgersi dell'azione di gioco (scambio) deve muoversi da una parte all'altra della rete con estrema tranquillità, mantenendo lo sguardo sullo svolgersi dell'azione, sempre parallelamente alla linea laterale e ad una distanza da essa leggermente superiore a quella del palo: **lo scopo è quello di poter indirizzare la sua totale attenzione allo svolgersi dell'azione e nessuna alla inevitabile e continua misurazione della distanza dell'ostacolo del palo al suo movimento, come avviene nel caso si muova ad U con avvicinamento alla linea oltre il palo stesso.**

Nel solo caso di un attacco che si svolge dal suo lato, il 2° deve indietreggiare per avere un più ampio campo di visuale.

#### **8. Palla di servizio che impatta la rete**

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 (Fig. 11. N. 19), dopo aver indicato l'assegnazione del successivo servizio. Il 2° arbitro **deve ripetere** tale segnaletica, indicando l'assegnazione del successivo servizio e quindi, con la mano a dita distese, la rete.

#### **29. Nella fase di servizio il 2° arbitro si posiziona per verificare la squadra in ricezione.**

La disomogeneità sta nello stabilire quando il 2° deve spostarsi verso il lato della squadra che difenderà nella fase successiva. Alcuni hanno avuto l'indicazione di attendere sempre e comunque il primo tocco della squadra in ricezione: ciò non è produttivo perché comunque ritarda lo spostamento del 2° arbitro! Solo in alcuni casi (palla a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali, palla recuperata in tuffo), egli può decidere di ritardare il suo spostamento allo scopo di poter valutare gli eventi da fermo e poter dare un valido aiuto al collega 1°.

**30. In qualche zona sembra che venga indicata la necessità di spostamento del 2° arbitro oltre la linea d'attacco nella fase di servizio:** il limite massimo ragionevole per tale eventuale spostamento, deve essere considerato il prolungamento della linea d'attacco. Tale distanza permette l'agevole rientro verso il lato opposto per la verifica della successiva fase dell'azione dalla parte della squadra in difesa.

**31. La segnalazione discreta del tocco del muro da parte del 2° arbitro** rappresenta un dovere teso ad informare il collega 1°, anche nei casi di tocco evidente, quando l'azione termina con palla fuori dal lato del muro stesso.

**32. 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° dal prosieguo dello scambio.

**36. 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.**

#### **40. Posizione del secondo arbitro con fallo della squadra in attacco (NUOVO INSERIMENTO CQN-STAO)**

1. PALLA IN RETE SU SERVIZIO. Nel momento in cui la palla impatta la rete, il 2° arbitro deve portarsi nella parte opposta del terreno di gioco per posizionarsi per la prossima azione. In tale nuova giusta posizione deve ripetere la segnaletica del 1°. La ripetizione della gestualità del 1° non deve essere contemporanea, ma successiva e quindi con il tempo per portarsi nella nuova posizione con uno spostamento che risulta breve.
2. INVASIONE. Lo stesso discorso vale per la invasione a rete o della linea centrale: se queste avvengono dalla parte della squadra ove si trova il 2°, egli deve mostrare la segnaletica restando nel lato stesso anche per la successiva azione di gioco; se, invece, avvengono dall'altro lato, egli si deve prima spostare in tale lato e quindi effettuare la dovuta segnaletica, restandovi per la successiva azione di gioco.

#### **90. Posizione del 2° arbitro successivamente al fallo sanzionato 1° arbitro o da lui stesso.**

A seguito di un fallo sanzionato dal 1° arbitro, il 2° deve ripetere tutta la segnaletica mostrata nell'occasione dallo stesso 1°, seguendolo nella gestualità. La posizione assunta dal 2° arbitro nell'occasione deve essere:

1. Se il fallo avviene nello spazio della squadra in ricezione o difesa e dove perciò egli è posizionato, resta in tale posizione da dove "ripete" la segnaletica del 1°.
2. Se il fallo si verifica dal lato della squadra al servizio o attaccante, egli si deve portare dall'altro lato della rete, rispetto alla posizione in cui si trova, da dove "ripete" la segnaletica del 1°. Tra l'altro, tale nuova posizione è quella che deve assumere al successivo servizio.

A seguito di un fallo sanzionato dal 2° arbitro, lo stesso, subito dopo il fischio, deve restare o portarsi dal lato dove è avvenuto il fallo e da tale posizione eseguire la prevista gestualità.

Da evidenziare che ripetere la gestualità del 1° arbitro da parte del 2°, significa eseguirla successivamente e non contemporaneamente.

#### **103. Quali gesti deve mostrare il 2° arbitro al termine dei TO e TTO?**

Il Tempo di Riposo richiesto dall'allenatore è sotto la diretta gestione del 2° arbitro, il quale fischia allo scattare del 30° secondo, mostra il gesto convenzionale autorizzando l'ingresso in campo delle due squadre. Il 1° arbitro a sua volta mostrerà il solo gesto convenzionale, senza fischiare.

Il Tempo di Riposo tecnico, invece, è gestito dal segnapunti con la supervisione del 2° arbitro.

Pertanto il Segnapunti aziona l'apposita tromba elettrica o altro segnale sonoro all'8° e al 16° punto ed allo scadere dei 60" lo stesso segnapunti aziona ancora lo strumento sonoro e le squadre escono ed entrano in campo senza segnalazioni da parte dei due arbitri.

### **PROTOCOLLO e PREGARA**

#### **3. Saluto degli arbitri**

Prima dell'inizio della gara è d'uso che il 1° ed il 2° arbitro si stringano la mano quale gesto beneaugurante per il buon andamento della gara stessa.

#### **Dove?**

Con il protocollo della Serie A, subito dopo la loro presentazione a cura dello speaker al centro del campo, **senza che il 2°accompagni il collega al seggiolone.**

Nelle altre Serie, davanti al tavolo del Segnapunti, dopodiché il 1° si reca sul seggiolone.

#### **6. Riconoscimento dei componenti la squadra**

Se uno o più componenti la squadra si presentano al riconoscimento pre-gara senza documento di identità e non può produrre nemmeno una sua 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 federale presente.

### **7. Documenti di identità**

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

### **9. Inizio ritardato della gara**

Nel caso si verifichi un ritardato inizio della gara a causa di sopravvenute difficoltà nell'approntamento delle strutture e/o attrezzature di gioco, il segnapunti, sotto la guida del 2° e/o 1° arbitro, deve annotare prima dell'inizio il fatto nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto.

### **15. Gli scoutmen**

Nei campionati che si svolgono in Italia, anche al di fuori delle Serie A, molte squadre si avvalgono della preziosa opera degli **addetti alle statistiche**, che rilevano le prestazioni degli/delle atleti/e mediante un PC. Questi tecnici all'inizio delle gare spesso chiedono di essere messi a conoscenza della lista degli/delle giocatori/trici della squadra avversaria per inserirli nel loro file.

Fermo restando che le liste ufficiali sono di esclusiva competenza degli arbitri, questi, considerato che il nostro sport si avvale di queste moderne tecniche di rilevazione, debbono collaborare fornendo le notizie che vengono richieste.

Lo stesso vale per le uguali richieste eventualmente rivolte su tale aspetto da parte delle TV che trasmettono le gare. Se trattasi di gare di Serie A, è il Delegato Tecnico che dovrà trattare tale materia.

### **61. 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 a partire con il "Protocollo".

### **64. 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.**

- a) Le squadre devono attendere 30' e poi si debbono ritenere libere di andarsene.
- b) Gli arbitri comunicano che arriveranno in un tempo oltre i 30' di attesa. Quali sono i diritti ed i doveri delle due squadre in questo caso:
  - hanno il diritto di andarsene comunque dopo i 30' di attesa
  - non hanno l'obbligo di attendere il loro arrivo. Se, però, entrambe si trovano d'accordo nell'attenderli, la gara si può iniziare all'arrivo degli arbitri dopo i 30' regolamentari di ritardo.

### **73. Ricevuta della tassa gara in originale o in copia.**

Nella Circolare Organizzativa 2007/08, pag. 2, è riportato:

1. La ricevuta in ORIGINALE del versamento, deve essere esibita al primo arbitro contestualmente alla presentazione dei documenti di gara.
2. Nel caso la Società non abbia effettuato il versamento con nessuno dei due mezzi previsti, il dirigente potrà consegnare al 1° arbitro un assegno bancario intestato Federazione Italiana Pallavolo, per una cifra pari all'importo del relativo contributo gara. Tale assegno dovrà essere inviato insieme al referto ed al rapporto di gara, riportando l'accaduto sul rapporto di gara. In

sede di omologa il GUF sanzionerà la Società con una multa pari al doppio del previsto contributo gara.

3. Nel caso di mancato versamento del contributo gara, l'arbitro deve far comunque disputare la gara stessa, rimandando al GUF le decisioni del caso.

***Se la Società presenta la COPIA della ricevuta di versamento postale della tassa gara.***

Considerato quanto riportato dalla suddetta Circolare:

- a) La gara si deve disputare comunque e gli arbitri devono assolutamente farla disputare in assenza dell'originale;
- b) Non si deve pretendere il versamento della somma prevista con un assegno;
- c) Avvisare la squadra che il fatto sarà regolarmente riportato sul rapporto di gara;
- d) Sarà il GUF a verificare, attraverso gli uffici federali, se il versamento sia stato effettivamente effettuato e quale sanzione amministrativa comminare.
- e) Il buon senso logico è chiaro ed i rapporti con le Società restano ottimali, con la consapevolezza che gli arbitri stanno facendo semplicemente il loro dovere con assoluta tranquillità, predisponendosi alla direzione della gara con la dovuta concentrazione e serenità.***

**75. Uso dei tamburi durante la gara.**

Dalla Circolare Organizzativa 2007/08, nel Capitolo "Uso impianto microfonic e strumenti acustici", pag. 10, è chiaramente riportato "Per quanto riguarda l'uso di trombe e tamburi, le Società di Serie A1 e A2 sono state invitate a far limitare da parte del pubblico l'uso di questi strumenti acustici nei limiti della tollerabilità legata alle dimensioni dell'impianto ed alla intensità della diffusione sonora".

Si sottolinea il SONO STATE INVITATE, che non significa intervento degli Arbitri e dei Delegati Tecnici per vietarne l'uso, anche perché la normativa prosegue "Pertanto si invitano i signori arbitri a riportare nel rapporto di gara l'uso di questi strumenti acustici quando arrechino disturbo al regolare svolgimento della gara".

Tutto ciò è diverso da quanto introdotto in questa stagione sportiva, relativamente a "Limitazione utilizzo impianti acustici nelle gare di A1 e A2M", in quanto si fa chiaramente riferimento ad impianti acustici elettrici ed al momento del servizio, come riportato nella suddetta Circolare, nell'allegato "Modifica RdG 2007/08", pag 26..

**102. Alla presentazione prevista dal Protocollo di gara ci sono disposizioni sull'ordine di posizione sul campo?**

Accanto a ciascun arbitro deve porsi il Capitano della squadra, alla testa della fila della propria squadra, quindi L1 e, se presente, L2 a chiudere la fila..

***SOLLECITO APPLICAZIONE NORMATIVA.***

**Nei PROTOCOLLO DI GARA 2010/2011 sono stati specificati due aspetti operativi che vanno diligente applicati dagli Arbitri e valutati dai Delegati Tecnici ed Osservatori:**

***1. Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di gara.***

PER LA A. 1°, 2° e segnapunti si portano dal loro spogliatoio sul terreno di gioco in tempo utile, prima dell'inizio del Protocollo, per procedere al riconoscimento degli atleti/e insieme al Delegato Tecnico.

PER LA B e ALTRI 1°, 2° e segnapunti si portano dal loro spogliatoio sul terreno di gioco qualche minuto prima dell'inizio del Protocollo a loro discrezione secondo le esigenze che si manifestano.

**2. SQUADRE:**

i/le giocatori/trici, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente agli arbitri secondo quanto risultato dal sorteggio, con il capitano di ciascuna squadra ad iniziare la fila dietro la linea d'attacco vicino all'arbitro posto dal suo lato, L1 accanto e di seguito al capitano, L2 ultimo della fila.

**Gli Arbitri non possono derogare, debbono applicare diligentemente, i Delegati Tecnici e gli Osservatori debbono verificare che la normativa sia applicata!!!**

## **TECNICA**

### **NOTA GENERALE**

L'indirizzo culturale sportivo che il Settore Arbitrale ha perseguito attraverso incontri e corsi in tutto il territorio nazionale e, soprattutto, le note e circolari emanate dal CQN-STAO, è teso all'uso di una terminologia tecnica appropriata ed univoca.

Purtroppo, però, ancora oggi si evidenziano, non solo nei discorsi verbali, ma anche negli scritti di tecnici e di docenti, alcune terminologie che si rifanno a quelle approssimative di vecchio stampo, quando la pallavolo era allo stato pionieristico ed i regolamenti erano trasmessi soprattutto a voce e per sentito dire.

Così si assiste ancora a pseudo trattati in cui si scrive:

- **linea dei tre metri**, anziché la corretta **linea d'attacco**;
- **zona dei tre metri anteriori**, anziché **zona d'attacco**;
- **battuta**, anziché **servizio**;
- **giocatore di seconda linea**, anziché **giocatore difensore**.

L'invito rivolto agli arbitri, osservatori, delegati tecnici, docenti è quello di sforzarsi ad utilizzare in ogni occasione esclusivamente i termini tecnici appropriati: è la semplice dimostrazione di una cultura sportiva acquisita!