REGOLE DI GIOCO E CASISTICA

CON LE DISPOSIZIONI PER IL GIOCO CON SQUADRE “MISTE”

E ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA

EDIZIONE 2007 - 2008

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

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

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

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

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

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

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

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

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO – INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

REGOLA 1: AREA DI GIOCO

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

1.1: DIMENSIONI

Il terreno di gioco è un rettangolo di metri 18 per 9, circondato da una zona libera larga almeno 3 metri in ogni parte. Lo spazio di gioco libero è quello sopra l'area di gioco che è libero da ogni ostacolo. Lo spazio di gioco libero al di sopra della superficie di gioco deve essere di almeno 7 metri.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare almeno 5 metri dalle linee laterali ed almeno 8 metri dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 metri al di sopra della superficie di gioco.

1.2: SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme. Essa non deve presentare alcun pericolo per i giocatori. E' vietato giocare su superfici rugose o scivolose.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, le superfici in legno o in materiale sintetico sono le sole permesse. Ogni superficie deve essere precedentemente omologata dalla FIVB.

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

1.2.3 Per i terreni all'aperto è permessa una pendenza di 5 mm per metro per il drenaggio. Sono vietate le linee segnate con materiali solidi.

1.3: LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.3.1 Le linee sono larghe 5 cm. Esse devono essere di colore differente da quello del terreno di gioco e di ogni altra linea eventualmente su esso tracciata.

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

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

1.3.4. LINEA D'ATTACCO
Su ogni campo è tracciata una linea a 3 metri dall'asse della linea centrale, che delimita la zona d'attacco (Regola 1.4.1).
Le linee d'attacco sono prolungate oltre le linee laterali con cinque tratti di 15 cm, larghi 5 cm, distanti 20 cm l'uno dall'altro, per una lunghezza totale di 1,75 metri.

1.3.5 LINEA DELL'ALLENATORE

Una linea tratteggiata parallela alla linea laterale dal lato delle panchine, posta a m. 1,75 dalla stessa linea laterale, che parte dal prolungamento della linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo. Dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm. all'interno della distanza di m. 1,75, i tratti lunghi 15 cm. e distanti 20 cm. uno dall'altro. L'allenatore non deve mai superarla verso il campo di gioco, rimanendo dietro di essa nella sua attività durante la gara.

1.4: ZONE ED AREE

1.4.1 ZONA D'ATTACCO

Su ogni campo la zona d'attacco è delimitata dall'asse della linea centrale e dalla linea d'attacco (inclusa nella zona).

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

1.4.2 ZONA DI SERVIZIO

La zona di servizio è l'area larga 9 metri situata oltre la linea di fondo. Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm, tracciate a 20 cm dalla linea di fondo sul prolungamento delle linee laterali, entrambe incluse nella larghezza della zona. In profondità la zona di servizio si estende fino al termine della zona libera.

1.4.3 ZONA DI SOSTITUZIONE

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

1.4.4 AREA DI RISCALDAMENTO

Nelle competizioni mondiali e ufficiali FIVB, le aree di riscaldamento, di dimensioni di metri 3 per 3, sono collocate agli angoli, dal lato delle panchine, oltre la zona libera.

1.4.5 AREA DI PENALIZZAZIONE

Un'area di penalizzazione, di dimensioni di metri 1 per 1 ed equipaggiata con due sedie, è localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina, sul prolungamento della linea di fondo. Essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm di larghezza.
(questa disposizione non viene attualmente utilizzata in Italia)

1.5: TEMPERATURA

La temperatura minima non può essere inferiore ai 10°C.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la temperatura non può essere superiore a 25°C ed inferiore a 16°C.

1.6: ILLUMINAZIONE

L'illuminazione deve essere compresa fra 500 e 1500 lux ad 1 metro dal suolo.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, l'illuminazione dell'area di gioco deve essere compresa tra 1000 e 1500 lux, misurata ad 1 metro dalla superficie dell'area di gioco.

REGOLA 2: RETE E PALI

2.1: ALTEZZA DELLA RETE

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

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

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

2.2: STRUTTURE

La rete misura 1 metro di larghezza e da 9,50 a 10 metri di lunghezza (con la rete da 25 a 50 cm oltre ciascuna banda laterale), ed è fatta di maglie quadrate nere di 10 cm di lato.
Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda di tela bianca, larga 7 cm, per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa. All'interno di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore. Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale larga cm 5, simile alla banda superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e fissa ai pali.

2.3: BANDE LATERALI

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

2.4: ANTENNE

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale similare, di metri 1,80 di lunghezza e di mm 10 di diametro. Sono fissate al bordo esterno di ciascuna banda laterale ed ai lati opposti della rete.
La parte superiore di ogni antenna si estende per 80 cm sopra la rete ed è verniciata a fasce alternate di 10 cm in colori contrastanti, preferibilmente bianco e rosso. Esse sono considerate come facenti parte della rete e delimitano lateralmente lo spazio di passaggio (Regola 11.1.1).

2.5: PALI

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

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

2.6: ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

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

REGOLA 3: PALLONI

3.1: CARATTERISTICHE

Il pallone deve essere sferico, composto da un involucro di cuoio soffice o sintetico con all'interno una camera d'aria in gomma o materiale simile.
Il suo colore può essere uniforme e chiaro o una combinazione di colori.
Il materiale sintetico e la combinazione dei colori per i palloni utilizzati nelle competizioni internazionali ufficiali, devono essere stabiliti dalla FIVB.
La sua circonferenza deve essere di 65 – 67 cm ed il suo peso di 260 – 280 grammi. La sua pressione interna deve essere da 0,30 a 0,325 Kg/cmq.

3.2: UNIFORMITA' DEI PALLONI

I palloni utilizzati durante un incontro debbono avere le stesse caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.
Nelle competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, così come i campionati nazionali o di lega, debbono essere giocati con palloni omologati FIVB.

3.3: SISTEMA DEI TRE PALLONI

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

CAPITOLO SECONDO – PARTECIPANTI

REGOLA 4: SQUADRE

4.1: COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Un squadra si compone di un massimo di dodici giocatori, un allenatore, un vice-allenatore, un dirigente, un medico e un massaggiatore.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali della FIVB, il medico deve essere preventivamente accreditato dalla FIVB e non è previsto il dirigente.

4.1.2 Uno dei giocatori, diverso dal LIBERO, è il capitano della squadra che deve essere indicato sul referto di gara.

4.1.3 Soltanto i giocatori iscritti a referto possono entrare sul terreno di gioco e prendere parte alla gara. Dopo la consegna della lista dei partecipanti alla gara, debitamente firmata, la composizione della squadra non può più essere modificata.

4.2: POSIZIONE DELLA SQUADRA

4.2.1 I giocatori non in gioco devono stare seduti sulla propria panchina o sostare nella propria area di riscaldamento (Regola 1.4.4).
L'allenatore (Regola 5.2.3), così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma può temporaneamente alzarsi.
Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, al di fuori della zona libera.

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

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

4.2.3.1 durante il gioco, nell'area di riscaldamento (Regola 1.4.4)

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

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

4.3: EQUIPAGGIAMENTO

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

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

4.3.2 Le scarpe debbono essere leggere e morbide, con suole in gomma o in cuoio, senza tacco.
Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB senior, il colore delle scarpe deve essere uniforme per tutta la squadra; tuttavia il marchio della ditta produttrice può essere di colore e disegno diverso. Maglie e calzoncini debbono essere conformi agli standard omologati dalla FIVB.

4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate dall'1 al 18. Nei campionati regionali e provinciali è permessa la numerazione da 1 a 99.

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

4.3.3.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm sul petto e di 20 cm sul dorso. Il nastro con cui vengono formati i numeri deve avere una larghezza di almeno 2cm.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, i numeri dei giocatori debbono essere ripetuti sulla gamba destra dei calzoncini, delle dimensioni da 4 a 6 cm in altezza, con il nastro di almeno 1 cm di larghezza.

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

4.3.5 E' vietato indossare uniformi di colore diverso da quello degli altri giocatori, ad eccezione del LIBERO, e/o senza i numeri ufficiali (Regola 20.2).

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori:

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

4.4.2 a cambiare le uniformi umide tra un set e l'altro o dopo la sostituzione dell'atleta, a condizione che le nuove siano del medesimo colore, modello e numero;

4.4.3 a giocare con le tute in caso di temperatura rigida, a condizione che siano per tutta la squadra dello stesso colore e modello (ad eccezione del LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.

4.5 OGGETTI VIETATI

4.5.1 E' vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che gli indossa.

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

REGOLA 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il capitano e l'allenatore sono entrambi responsabili della condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra. Il LIBERO non può essere capitano della squadra.

5.1 CAPITANO

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

5.1.2 DURANTE LA GARA e quando è sul terreno di gioco, il capitano della squadra esplica le sue funzioni di capitano in gioco. Quando il capitano della squadra non è sul terreno di gioco, l'allenatore o lui stesso debbono designare un altro giocatore in campo, ma non il LIBERO, per assumere le funzioni di "capitano in gioco".
Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando viene sostituito o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.
Quando la palla è fuori gioco, il capitano in gioco, e lui soltanto, è autorizzato a parlare con gli arbitri.

5.1.2.1 per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione delle regole di gioco e per portare a conoscenza dell'arbitro le richieste o le questioni formulate dai suoi compagni di squadra.
Se le spiegazioni non lo soddisfano, può esprimere immediatamente il suo disaccordo, che alla fine della gara può essere confermato per iscritto (Regola 24.2.4);

5.1.2.2 per domandare l'autorizzazione:
a) a cambiare equipaggiamento;
b) a verificare le posizioni delle squadre;
c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc

5.1.2.3 per richiedere i tempi di riposo e le sostituzioni (Regola 16.2.1).

5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra:

5.1.3.1 ringrazia gli arbitri;

5.1.3.2 quando è stato espresso, nel dovuto tempo, un disaccordo al primo arbitro, può confermare la sua protesta ufficiale per iscritto (Regola 5.1.2.1).

5.2 ALLENATORE

5.2.1 Per tutta la gara l'allenatore conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo per fornire istruzioni. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il 2° arbitro.

5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto, che poi sottoscrive.

5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:

5.2.3.1 prima di ogni set consegna al segnapunti od al secondo arbitro il tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato;

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

5.2.3.3 richiede i tempi di riposo e le sostituzioni;

5.2.3.4 può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in gioco. L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea di attacco all'aera di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco.

5.3 VICE ALLENATORE

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

5.3.2 Nel caso in cui l'allenatore debba abbandonare la sua squadra, egli assume le sue funzioni, previa autorizzazione del primo arbitro, su richiesta del capitano in gioco.

CAPITOLO TERZO – FORMULA DEL GIOCO

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

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.1.1 PUNTO
Una squadra conquista un punto:
6.1.1.1 quando la palla cade a terra nel campo opposto;
6.1.1.2 quando la squadra avversa commette un fallo;
6.1.1.3 quando la squadra avversa riceve una “penalizzazione”.

6.1.2 FALLO DI GIOCO
Una squadra commette un fallo di gioco eseguendo una azione di gioco contraria alle regole (o violandole per altri versi). Gli arbitri giudicano i falli e ne stabiliscono le conseguenze in accordo con le Regole di Gioco:
6.1.2.1 Se due o più falli sono commessi successivamente, solo il primo di essi è sanzionato.
6.1.2.2 Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da avversari, è sanzionato un “doppio fallo” e lo scambio è ripetuto.

6.1.3 CONSEGUENZE DI UNO SCAMBIO VINTO
Uno scambio è la sequenza di un’azione di gioco dal momento del colpo di servizio fino a che la palla è “fuori gioco”:
6.1.3.1 se la squadra al servizio vince lo scambio, essa conquista un punto e continua a servire;
6.1.3.2 se la squadra in ricezione vince lo scambio, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

6.2 VINCERE UN SET

Un set (eccetto il 5° decisivo set) è vinto dalla squadra che per prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno due punti.
In caso di 24 pari, il gioco continua fino a conseguire lo scarto di due punti (26 - 24, 27 - 25,…...)

6.3 VINCERE LA GARA

6.3.1 La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica tre set.
6.3.2 Nel caso di parità di set, 2 – 2, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con uno scarto di almeno due punti.

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

6.4.1 Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per rinuncia, con il punteggio di 0 – 3 per la gara e 0 – 25 per ogni set.
6.4.2 Una squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, senza una valida ragione, è dichiarata perdente con il medesimo punteggio di cui alla regola 6.4.1.
6.4.3 Una squadra dichiarata INCOMPLETA per il set o per la gara (Regola 7.3.1), perde il set o la gara. Si attribuiscono alla squadra avversaria i punti ed i set mancanti per vincere il set o la gara. La squadra incompleta conserva i punti ed i set acquisiti.

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro effettua il sorteggio per decidere sul primo servizio e sulla parte del terreno di gioco (campo) del primo set.
Se deve essere giocato il set decisivo, sarà effettuato un nuovo sorteggio.

7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle squadre.
7.1.2 Il vincente al sorteggio sceglie:
7.1.2.1 il diritto a servire o a ricevere il servizio,
oppure
7.1.2.2 la parte del terreno di gioco.
Il perdente ottiene la restante alternativa.
7.1.3 In caso di riscaldamento ufficiale separato, la squadra che deve servire si riscalda per prima a rete

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un riscaldamento ufficiale di 6 minuti insieme a rete, altrimenti di 10 minuti.
7.2.2 Se uno dei capitani richiede un riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo consecutivamente per 3 minuti ciascuna o 5 minuti, in accordo con la Regola 7.2.1.

7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra.
Il tagliando della formazione iniziale indica l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Questo ordine deve essere mantenuto per tutto il set.
7.3.1.1 Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", in gioco devono essere sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile
7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al 2° arbitro od al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato (vedi Regola 20.1.2).
7.3.3 I giocatori non inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set (eccetto per il LIBERO).
7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.
7.3.5 Discrepanze tra la posizione iniziale dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale:
7.3.5.1 quando qualche discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione;
7.3.5.2 quando, prima dell'inizio del set, un giocatore in campo non è registrato sul tagliando della formazione iniziale di quel set, la formazione in campo deve essere rettificata secondo quanto riportato sul tagliando, senza sanzioni;

7.3.5.3 tuttavia, se l'allenatore desidera mantenere in campo il/i giocatore/i non riportato/i sul tagliando, deve richiedere la/e sostituzione/i regolamentare/i, da registrare sul referto.

7.4 POSIZIONI

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

7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

7.4.1.1 i tre giocatori posizionati lungo la rete sono gli "avanti" ed occupano le posizioni 4 (sinistro-avanti), 3 (centro-avanti) e 2 (destro-avanti);

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

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori.

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

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

7.4.3 le posizioni dei giocatori sono determinate e controllate attraverso il contatto dei loro piedi con il terreno come segue:

7.4.3.1 ogni giocatore "avanti" deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea centrale dei piedi del corrispondente "difensore";

7.4.3.2 ogni giocatore destro (sinistro) deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea laterale destra (sinistra) dei piedi del giocatore di centro della propria linea.

7.4.4 Dopo il colpo di servizio i giocatori possono spostarsi ed occupare qualsiasi posizione sul loro campo e sulla zona libera.

7.5 FALLI DI POSIZIONE

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

7.5.2 Se il giocatore al servizio commette un fallo di esecuzione del servizio (Regole 13.4 e 13.7.1), il suo fallo prevale su quello eventuale di posizione.

7.5.3 Se il servizio diviene falloso dopo l'esecuzione (Regola 13.7.2), è il fallo di posizione che deve essere sanzionato.

7.5.4 Un fallo di posizione porta le seguenti conseguenze:

7.5.4.1 la squadra è sanzionata con la perdita dello scambio (regola 6.1.3);

7.5.4.2 le posizioni dei giocatori debbono essere corrette.

7.6 ROTAZIONE

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

7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori debbono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in posizione 1 si porta in posizione 6, ecc.

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

7.7.1 Si determina un fallo di rotazione quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione (Regola 7.6.1). Ciò comporta le seguenti conseguenze:

7.7.1.1 la squadra perde lo scambio (Regola 6.1.3);

7.7.1.2 l’ordine di rotazione viene rettificato.

7.7.2 Inoltre, il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all’errore devono essere annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.
Se questo momento non può essere determinato, non si procede all’annullamento dei punti e la perdita dello scambio è la sola azione da adottare.

CAPITOLO QUARTO – AZIONI DI GIOCO

REGOLA 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

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

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

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

8.3 PALLA "DENTRO"

La palla è "dentro" quando tocca la superficie del terreno di gioco, comprese le linee di delimitazione (Regola 1.3.2)

8.4 PALLA "FUORI"

La palla è "fuori" quando:

8.4.1 la parte della palla che viene a contatto con il suolo è completamente fuori dalle linee di delimitazione;
8.4.2 tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;
8.4.3 tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;
8.4.4 attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, ad eccezione di quanto previsto dalla Regola 10.1.2
8.4.5 attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.

REGOLA 9: TOCCO DI PALLA

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

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un tocco è qualsiasi contatto della palla con un giocatore in gioco. Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre a quello del muro, Regola 14.4.1), per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di "*quattro tocchi*".

9.1.1 TOCCHI CONSECUTIVI

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

9.1.2 TOCCHI SIMULTANEI

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

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

9.1.2.2 Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi.
Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.

9.1.2.3 Se il tocco simultaneo fra due avversari causa una palla "bloccata" (Regola 9.2.2), il gioco continua.

9.1.3 TOCCO AGEVOLATO

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

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.

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

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

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

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

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

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

9.3.2 TOCCO AGEVOLATO un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature per raggiungere la palla entro l'area di gioco(Regola 9.1.3).

9.3.3 PALLA TRATTENUTA: un giocatore non colpisce la palla, che è fermata e/o lanciata (Regola 9.2.2).

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

REGOLA 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.1.1 La palla inviata nel campo avverso deve passare al di sopra della rete entro lo spazio di passaggio (Figura 5).

Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata:

10.1.1.1 inferiormente dalla parte superiore della rete;

10.1.1.2 lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario;

10.1.1.3 superiormente dal soffitto.

10.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata, entro i tre tocchi previsti per la squadra, a condizione che:

10.1.2.1 non sia toccato il campo avverso da parte del giocatore in recupero;

10.1.2.2 la palla quando viene rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello spazio esterno dallo stesso lato del campo.
La squadra avversa non può ostacolare tale azione.

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

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

10.3 PALLA IN RETE

10.3.1 La palla inviata in rete può essere ripresa entro il limite dei tre tocchi permessi (Regola 9.1)

10.3.2 Se la palla rompe le maglie della rete o la fa cadere, l'azione è annullata e deve essere rigiocata.

REGOLA 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

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

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

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

11.2.1 E' permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca nel gioco avversario.

11.2.2 La penetrazione nel campo avverso oltre la linea centrale:

11.2.2.1 E' permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i e/o la/e mano/i, a condizione che una parte del/i piede/i o della/e mano/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa.

11.2.2.2 E' vietato toccare il suolo del campo avverso con ogni altra parte del corpo.

11.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è fuori gioco (Regola 8.2).

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

11.3 CONTATTO CON LA RETE

11.3.1 Il contatto con la rete o con l'antenna (Regola 11.4.4) non è fallo, eccetto quando un giocatore la tocca durante la sua azione di giocare la palla o interferisce con il gioco.

Alcune azioni di giocare la palla possono includere azioni in cui i giocatori non toccano effettivamente la palla.

11.3.2 Dopo aver giocato la palla, un giocatore può toccare i pali, i cavi o qualsiasi oggetto oltre la lunghezza totale della rete, a condizione che ciò non interferisca con il gioco.

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

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio avverso prima o durante l'attacco avversario (Regola 11.1.1).

11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio avverso sotto la rete interferendo nel gioco (Regola 11.2.1).

11.4.3 Un giocatore penetra nel campo avverso (Regola 11.2.2.2).

11.4.4 Un giocatore tocca la rete o l'antenna durante la sua azione di giocare la palla o interferendo con il gioco (Regola 11.3.1).

REGOLA 12: SERVIZIO

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

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

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

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

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

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

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

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

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

12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

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

12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO

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

12.4.2 E’ permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. E’ permesso, però, far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.

12.4.3 Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio al salto, il giocatore non deve toccare il terreno di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all’esterno della zona di servizio. Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.

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

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

12.5 VELO

12.5.1 I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli avversari di vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla per mezzo di un velo individuale o collettivo.

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l’esecuzione del servizio, o sono raggruppati per coprire la traiettoria della palla (Figura 6).

12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

12.6.1 Falli di servizio
I seguenti falli causano un cambio del servizio, anche se la squadra avversaria è in fallo di posizione (Regola 12.7.1).
Il giocatore al servizio:

12.6.1.1 viola l’ordine di servizio (Regola 12.2);

12.6.1.2 non effettua correttamente il servizio (Regola 12.4).

12.6.2 Falli di servizio dopo che la palla è stata colpita.
Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene falloso (a meno che un giocatore avversario sia in fallo di posizione) se la palla (Regola 12.7.2):

12.6.2.1 tocca un giocatore della squadra al servizio o non oltrepassa il piano verticale della rete completamente nello spazio di passaggio (Regole 8.4.4, 8.4.5 e 10.1.1);

12.6.2.2 va “fuori” (Regola 8.4);

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

12.7 FALLI DOPO IL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

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

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

REGOLA 13: ATTACCO

13.1 ATTACCO

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

13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se il contatto con la palla è netto e la stessa non viene trattenuta o accompagnata.

13.1.3 Un attacco è completato nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccatala un avversario.

13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (eccezione Regola 13.2.4).

13.2.2 Un difensore può completare un attacco a qualsiasi altezza dietro la zona di attacco:

13.2.2.1 al momento del salto, il suo piede/i non deve toccare o avere superato la linea di attacco;

13.2.2.2 dopo il colpo egli può cadere nella zona di attacco.

13.2.3 Un difensore può anche completare un qualsiasi attacco nella zona di attacco, se al momento del tocco la palla non si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Figura 7).

13.2.4 Non è permesso ai giocatori di completare un attacco sul servizio avversario, quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

13.3 FALLI DI ATTACCO

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

13.3.2 Un giocatore invia la palla "fuori" (Regola 8.4.);

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

13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona di attacco ed interamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 13.2.4);

13.3.5 Il LIBERO completa un attacco, se al momento del tocco la palla si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete (Regola 19.3.1.2; Figura 7);

13.3.6 Un giocatore completa un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco (Regola 19.3.1.4).

REGOLA 14: MURO

14.1 IL MURARE

14.1.1 Il murare è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete.
Soltanto ai giocatori "avanti" è permesso di effettuare un muro effettivo.

14.1.2 TENTATIVO DI MURO
Un tentativo di muro è l'azione di muro senza toccare la palla.

14.1.3 MURO EFFETTIVO
Un muro è effettivo quando la palla è toccata da un giocatore partecipante al muro (Figura 8).

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

14.2 TOCCO DI MURO

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

14.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo di attacco.

14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto della palla da parte del muro non è conteggiato come un tocco di squadra (Regola 9.1). Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.

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

14.5 MURARE IL SERVIZIO

E' vietato murare la palla del servizio avversario.

14.6 FALLI DI MURO

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o contemporaneamente al colpo di attacco avversario (Regola 14.3).

14.6.2 Un difensore o il LIBERO effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo (Regole 14.1.3 e 19.3.1.3).

14.6.3 Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avverso (Regola 14.5).

14.6.4 Il muro invia la palla "fuori" (Regola 8.4).

14.6.5 Il muro tocca la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.

14.6.6 Il LIBERO tenta di effettuare un muro, individuale o collettivo.

CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI E RITARDI

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Le interruzioni regolamentari di gioco sono i TEMPI DI RIPOSO e le SOSTITUZIONI dei giocatori.

15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

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

15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI

15.2.1 Le interruzioni possono essere richieste dall'allenatore o dal capitano in gioco, e soltanto da loro. La richiesta è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale (Figure 11.4 e 11.5), quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio.
Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB è obbligatorio l'uso del segnalatore acustico - visivo e poi il segnale ufficiale.

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

15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI

15.3.1 La richiesta di uno o due tempi di riposo può essere seguita o preceduta da una richiesta di sostituzione di una o/e dell'altra squadra, senza la necessità di ripresa del gioco.

15.3.2 Comunque, una squadra non può porre più richieste consecutive di sostituzione di giocatori nella stessa interruzione di gioco.
Due o più giocatori possono essere sostituiti nella stessa interruzione di gioco (Regola 15.6.1).

15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI

15.4.1 La durata dei tempi di riposo che sono richiesti è di 30 secondi.
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, nei primi quattro set sono applicati automaticamente due "tempi di riposo tecnici" per set, della durata di 60 secondi ciascuno, quando la squadra al comando raggiunge gli 8 ed i 16 punti.
Nel set decisivo (5°) non sono previsti "tempi di riposo tecnici"; ogni squadra può richiedere solo i due tempi di riposo regolamentari della durata di 30 secondi.

15.4.2 Durante tutti i tempi di riposo, i giocatori in gioco debbono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.

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

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

15.6 *LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI*

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

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

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

15.6.4 Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", le sostituzioni devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile

15.6.4.1 In caso di sostituzione singola, il giocatore che entra in gioco dovrà essere dello stesso sesso di quello che esce;

15.6.4.2 In caso di sostituzione multipla (due o quattro), i giocatori che entrano potranno sostituire giocatori uscenti di sesso opposto, ma sempre nel rispetto del numero di femmine e maschi presenti in gioco.

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore infortunato (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una *sostituzione eccezionale*, oltre le limitazioni della Regola 15.6.

Per *sostituzione eccezionale* si intende che ogni giocatore non in gioco al momento dell'infortunio (ad eccezione del LIBERO o del giocatore da lui sostituito) può sostituire l'infortunato. Il giocatore infortunato, così sostituito, non può prendere parte al prosieguo della gara.

Una *sostituzione eccezionale* non deve essere conteggiata, in ogni caso, come una sostituzione regolamentare.

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

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

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

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

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

15.9.1 Una sostituzione è irregolare se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7).
15.9.2 Quando una squadra effettua una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso (Regola 8.1), si deve applicare la seguente procedura:
15.9.2.1 la squadra è sanzionata con la perdita dello scambio di gioco (Regola 6.1.3);
15.9.2.2 la sostituzione viene rettificata;
15.9.2.3 i punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

15.10 PROCEDURA PER LA SOSTITUZIONE

15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione (Regola 1.4.3 – Figura 1).
15.10.2 Le interruzioni per sostituzione sono limitate al tempo necessario alla registrazione sul referto dei giocatori ed alla loro uscita ed entrata nel campo.
15.10.3 Al momento della richiesta di sostituzione il/i giocatore/i deve essere pronto per entrare, in piedi accanto alla zona di sostituzione (Regola 1.4.3).
Se così non è, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco (Regola 16.2).
Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni.
15.10.4 Se la squadra intende procedere a più di una sostituzione, deve segnalarne il numero al momento della sua richiesta. In tal caso le sostituzioni debbono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro.

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

15.11.1 E' improprio richiedere una interruzione:
15.11.1.1 nel corso di uno scambio di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio (Regola 15.2.1);
15.11.1.2 da parte di un componente della squadra non autorizzato (Regola 15.2.1);
15.11.1.3 per sostituzione, senza che il gioco sia ripreso, dopo che la stessa squadra aveva effettuato precedentemente una sostituzione (Regola 15.3.2);
15.11.1.4 dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni permesso (Regola 15.1).
15.11.2 La prima richiesta impropria che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, senza altre conseguenze.
15.11.3 Ripetere una richiesta impropria nella gara, costituisce un ritardo di gioco.

REGOLA 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

Un'azione impropria che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo del gioco, fra le altre:

16.1.1 ritardare una sostituzione;
16.1.2 prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;
16.1.3 richiedere una sostituzione non regolamentare (Regola 15.9);
16.1.4 ripetere una richiesta impropria (Regola 15.11);
16.1.5 ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

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

REGOLA 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO

17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. Lo scambio è rigiocato.
17.1.2 Se un giocatore infortunato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente (Regole 15.6 e 15.7), è concesso un tempo di recupero di 3 minuti, ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara.
Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata incompleta (Regole 6.4.3 e 7.3.1).

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

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

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

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

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

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

REGOLA 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

Tutti gli intervalli tra i set hanno una durata di tre minuti.
Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi ed alla registrazione delle formazioni sul referto di gara.
L'intervallo tra il secondo ed il terzo set può essere esteso a 10 minuti dalla competente giuria su richiesta degli organizzatori.

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

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

18.2.2 Nel set decisivo (5°), quando una squadra raggiunge gli 8 punti, le squadre cambiano i campi senza ritardo e le posizioni dei giocatori restano le stesse. Se il cambio non viene effettuato al momento regolamentare, si deve effettuare nel momento in cui viene segnalato; i punti conseguiti nel frattempo restano acquisiti.

CAPITOLO SESTO – IL GIOCATORE "LIBERO"

REGOLA 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL LIBERO

19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista dei 12 atleti uno specialista come difensore "LIBERO".

19.1.2 Il LIBERO deve essere registrato sul referto prima della gara nella speciale riga riservatagli.

19.1.3 Il LIBERO non può essere né capitano della squadra, né capitano in gioco.

19.1.4 Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", ogni squadra ha il diritto di designare nella lista dei 12 atleti uno specialista per sesso come difensore "LIBERO".
Il/I LIBERO/due LIBERO deve/devono essere registrato sul referto prima della gara nella speciale riga riservatagli

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

Il LIBERO deve indossare una uniforme (o giacca/canotta per il LIBERO di rimpiazzo), della quale almeno la maglia deve essere di colore contrastante con quella degli altri compagni di squadra.
L'uniforme del LIBERO può avere un disegno diverso, ma deve essere numerata come il resto della squadra.

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

19.3.1 LE AZIONI DI GIOCO

19.3.1.1 Il LIBERO è autorizzato a sostituire qualsiasi giocatore difensore.

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

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

19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco o sua estensione. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal LIBERO che si trova al di fuori della sua zona d'attacco o sua estensione.

19.3.2 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

19.3.2.1 Le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiate. Esse sono illimitate, ma ci deve essere sempre un'azione di gioco fra due di queste sostituzioni.
Il LIBERO può essere sostituito soltanto dallo stesso giocatore che era stato da lui sostituito.

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

19.3.2.3 Una sostituzione effettuata dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettata, ma deve essere oggetto di un avvertimento verbale al termine dello scambio.
Una susseguente ritardata sostituzione, deve essere sanzionata con un "ritardo di gioco".

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.

19.3.2.5 Nelle competizioni giocate con squadre di "misto", il LIBERO deve sostituire soltanto un giocatore di uguale sesso.

19.3.2.6 E' consentita in gioco la presenza di un solo LIBERO per squadra

19.3.3 NOMINA DI UN NUOVO LIBERO

19.3.3.1 In caso di infortunio del LIBERO e con l'autorizzazione del primo arbitro, l'allenatore può rinominare un nuovo LIBERO, uno dei giocatori non in campo nel momento della richiesta di rimpiazzo.
Il LIBERO infortunato e rimpiazzato non può rientrare in gioco per il resto della gara. Il giocatore designato a rimpiazzare il LIBERO infortunato, deve svolgere la funzione di LIBERO per il resto della gara.

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

CAPITOLO SETTIMO – COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

REGOLA 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.1.1 I partecipanti devono conoscere le Regole di Gioco ed uniformarvisi.
20.1.2 I partecipanti devono accettare le decisioni arbitrali con sportività, senza discuterle. In caso di dubbio può essere richiesta una spiegazione solo attraverso il capitano in gioco.
20.1.3 I partecipanti devono astenersi da azioni o atteggiamenti atti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.

20.2 FAIR-PLAY

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

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una LIEVE CONDOTTA SCORRETTA non è soggetta a sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbalmente o un gesto alla persona per mezzo del capitano in gioco.
Questo avvertimento non è una sanzione e non ha conseguenze immediate. Esso non deve essere registrato a referto.

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

La condotta scorretta di un componente la squadra verso gli ufficiali, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la gravità degli atti.
21.2.1 Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deplorevoli.
21.2.2 Condotta offensiva: gesti o parole insultanti o diffamatori.
21.2.3 Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del primo arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono:
21.3.1 PENALIZZAZIONE
La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con la perdita dello scambio.

21.3.2 ESPULSIONE

21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set e deve restare seduto nell'area di penalizzazione (Regola 1.4.5; Figura 1), senza altre conseguenze.

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

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

21.3.3 SQUALIFICA

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

21.3.3.2 La prima condotta aggressiva è sanzionata con la SQUALIFICA, senza altre conseguenze.

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

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

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

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

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

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

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

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

SEZIONE II - GLI ARBITRI

LORO RESPONSABILITA' E GESTI UFFICIALI

REGOLA 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

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

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

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

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

22.2 PROCEDURE

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

22.2.1.1 il primo arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio allo scambio di gioco;

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

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

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato la fine dello scambio, essi devono indicare con i gesti ufficiali (Regola 28.1):

22.2.3.1 se il fallo è fischiato dal primo arbitro, egli indicherà:

a) la squadra che dovrà effettuare il servizio;
b) la natura del fallo;
c) il giocatore che lo ha commesso (se necessario).

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

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

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

In questo caso il primo arbitro non mostra il fallo ed il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

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

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

REGOLA 23: PRIMO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

Il primo arbitro svolge le sue funzioni seduto od in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete. I suoi occhi debbono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete (Figura 10).

23.2 AUTORITA'

23.2.1 Il primo arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre.
Durante la gara le sue decisioni sono definitive.
Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore. Il primo arbitro può regolarmente sostituire un componente del collegio arbitrale che non svolge correttamente la sua funzione.
23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori.
23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione, anche su quelle non specificate dalle Regole.
23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni.
Tuttavia, a richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sulla applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione.
Se il capitano in gioco non è d'accordo con le spiegazioni del primo arbitro e chiede di annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara, lo deve autorizzare a farlo (Regole 5.1.2.1 e 5.1.3.2).
23.2.5 Il primo arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature.

23.3 RESPONSABILITA'

23.3.1 Prima dell'incontro, il primo arbitro:
23.3.1.1 controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature;
23.3.1.2 effettua il sorteggio con i due capitani delle squadre;
23.3.1.3 controlla il riscaldamento delle squadre.
23.3.2 Durante la gara, solo il primo arbitro è autorizzato:
23.3.2.1 a comunicare gli AVVERTIMENTI alle squadre;
23.3.2.2 a sanzionare le condotte scorrette ed i ritardi di gioco;
23.3.2.3 a decidere su:

a) i falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo;
b) i falli di tocco di palla;
c) i falli sopra la rete e sulla sua parte superiore;
d) l'attacco falloso del LIBERO e dei difensori;
e) l'attacco completato da un giocatore su palla proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco o sua estensione;
f) la palla che attraversa il piano verticale della rete sotto di essa (Regola 8.4.5).

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

REGOLA 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

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

24.2 AUTORITA'

24.2.1 Il secondo arbitro assiste il primo, ma ha anche il proprio campo di competenza (Regola 24.3).
Può rimpiazzare il primo arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.
24.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.
24.2.3 Controlla l'operato del segnapunti.
24.2.4 Il secondo arbitro controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta.
24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento (Regola 4.2.3).
24.2.6 Autorizza le interruzioni, ne controlla la loro durata e respinge le richieste improprie.
24.2.7 Controlla il numero dei tempi di riposo e delle sostituzioni utilizzate da ciascuna squadra e segnala al primo arbitro ed all'allenatore interessato il 2° tempo di riposo e la 5° (quinta) e 6° (sesta) sostituzione richieste.
24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale (Regola 15.7) o il tempo di recupero (Regola 17.1.2).
24.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente la zona di attacco.
Durante la gara controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.
24.2.10 Controlla i componenti delle squadre nell'area di penalizzazione ed avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta.

24.3 RESPONSABILITA'

24.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, verifica che le posizioni dei giocatori sul terreno di gioco corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali.
24.3.2 Durante la gara, il secondo arbitro decide, fischia e segnala:
24.3.2.1 la penetrazione nel campo avverso e dello spazio sotto la rete (Regola 11.2);
24.3.2.2 i falli di posizione della squadra in ricezione (Regola 7.5);
24.3.2.3 il contatto falloso con la parte inferiore della rete o con l'antenna situata dalla sua parte;
24.3.2.4 il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del LIBERO (Regole 13.3.3; 14.6.2 e 14.6.6);
24.3.2.5 il contatto della palla con un oggetto esterno (Regole 8.4.2; 8.4.3 e 8.4.4);
24.3.2.6 il contatto della palla con il terreno, quando il primo arbitro non è in condizione di vedere il contatto;
24.3.2.7 la palla che attraversa il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto, o colpisce l'antenna dal suo lato.
24.3.3 Al termine della gara firma il referto.

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

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

25.2 RESPONSABILITA'

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il secondo arbitro.
Egli usa un campanello o altro dispositivo sonoro per avvertire gli arbitri secondo le proprie responsabilità.

25.2.1 Prima della gara e di ciascun set, il segnapunti:
25.2.1.1 registra i dati della gara e delle squadre, incluso nome e numero del LIBERO, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;
25.2.1.2 registra le formazioni iniziali delle squadre secondo quanto riportato sui relativi tagliandi. Se non riceve per tempo i tagliandi delle formazioni iniziali, deve informare immediatamente il secondo arbitro.
25.2.2 Durante la gara il segnapunti:
25.2.2.1 registra i punti acquisiti;
25.2.2.2 controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala gli errori agli arbitri immediatamente dopo l'esecuzione del servizio;
25.2.2.3 registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone il numero ed informandone il secondo arbitro;
25.2.2.4 segnala agli arbitri le richieste di interruzioni al di fuori delle regole;
25.2.2.5 comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;
25.2.2.6 registra le sanzioni;
25.2.2.7 registra tutti gli altri eventi su direttiva del secondo arbitro, come ad esempio sostituzioni eccezionali (Regola 15.7), tempo di recupero (Regola 17.1.2), interruzioni prolungate (Regola 17.3), interferenze esterne (Regola 17.2), ect.
25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:
25.2.3.1 scrive il risultato finale;
25.2.3.2 in caso di reclamo, con l'autorizzazione del primo arbitro, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal capitano della squadra proponente;
25.2.3.3 dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri.

REGOLA 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI

26.1 POSIZIONE

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

26.2 RESPONSABILITA'

Registra le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO.
Assiste il segnapunti nelle sue funzioni.
Se il segnapunti non può svolgere il suo lavoro, lo sostituisce nelle sue funzioni.
26.2.1 Prima della gara e del set, l'assistente segnapunti:

26.2.1.1 prepara il modulo di controllo del LIBERO,
26.2.1.2 prepara il referto di gara di riserva.
26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:
26.2.2.1 registra le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO;
26.2.2.2 avverte l'arbitro su ogni errore di sostituzione del LIBERO;
26.2.2.3 fa partire e terminare il tempo relativo al Tempo di Riposo Tecnico;
26.2.2.4 aziona il segnapunti manuale che si trova sul tavolo segnapunti;
26.2.2.5 si assicura della concordanza del tabellone segnapunti;
26.2.2.6 se necessario, fornisce il referto di gara di riserva al segnapunti.
26.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:
26.2.3.1 firma il modulo di controllo del LIBERO e lo consegna per il controllo;
26.2.3.2 firma il referto di gara.

REGOLA 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

Se sono impiegati soltanto due Giudici di Linea, si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ogni arbitro, diagonalmente a 1 o 2 metri dall'angolo.
Ciascuno di loro controlla la linea di fondo e quella laterale dalla propria parte (Figura 10).
Per le competizioni mondiali e ufficiali della FIVB è obbligatorio disporre di quattro giudici di linea.
Sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 metri da ogni angolo del terreno di gioco, sul prolungamento immaginario della linea che controllano.
Le linee di fondo sono controllate dal giudice di linea a sinistra del primo arbitro e da quello a sinistra del secondo arbitro, quelle laterali dagli altri due (Figura 10).

27.2 RESPONSABILITA'

27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40x40 cm) come mostrato nella Figura 12, per segnalare:
27.2.1.1 la palla "dentro" e "fuori" (Regole 8.3 e 8.4) ogni qualvolta la palla cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;
27.2.1.2 il tocco della palla "fuori", che è stata toccata dalla squadra ricevente (Regola 8.4);
27.2.1.3 la palla che tocca l'antenna, la palla di servizio che supera la rete fuori dallo spazio di passaggio, ecc. (Regole 8.4.3 e 8.4.4);
27.2.1.4 un giocatore (escluso il battitore) che si trova fuori dal suo campo al momento del servizio;
27.2.1.5 i falli di piede dei giocatori al servizio (Regola 12.4.3);
27.2.1.6 ogni contatto con l'antenna dal proprio lato, da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce sul gioco.
27.2.1.7 La palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato.
27.2.2 I giudici di linea debbono ripetere la segnalazione su richiesta del primo arbitro.

REGOLA 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figura 11)

Gli arbitri debbono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o l'intenzione della interruzione autorizzata).
Il segnale deve essere mantenuto per un momento e, se è indicato con una mano, quella corrispondente al lato della squadra in fallo o che ha richiesto.

28.2 SEGNALAZIONE DEI GIUDICI DI LINEA

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

RECLAMI

I reclami debbono essere preannunciati dal capitano della squadra al primo arbitro, verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.
Il primo arbitro è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il capitano della squadra ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.
In difetto di questa annotazione il reclamo è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro quindici minuti dalla fine della gara, il reclamo deve essere confermato per iscritto dal capitano o dal dirigente al primo arbitro.
Il reclamo è inammissibile se la squadra non ha portato a termine la partita per ritiro dal terreno di gioco. Il reclamo, infine, si propone con lettera raccomandata da inviarsi, a pena di inammissibilità, entro le ventiquattro ore successive alla gara, in duplice esemplare, di cui uno alla competente Commissione gare, allegando la ricevuta del versamento della prevista tassa – reclamo, e l'altro al sodalizio avversario.

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

SEZIONE III - FIGURE

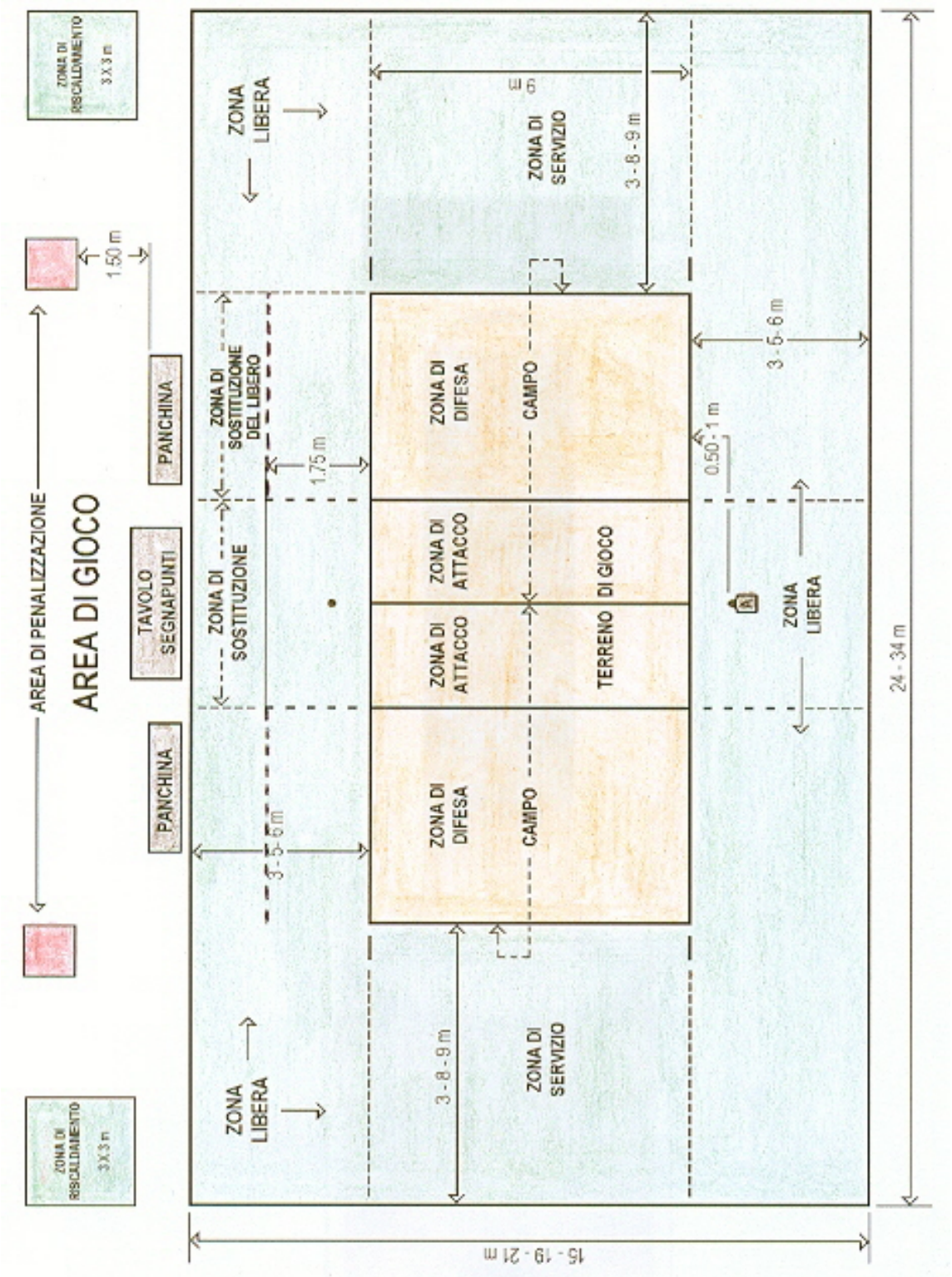


Figura 1 – Campo di gioco – Regola 1

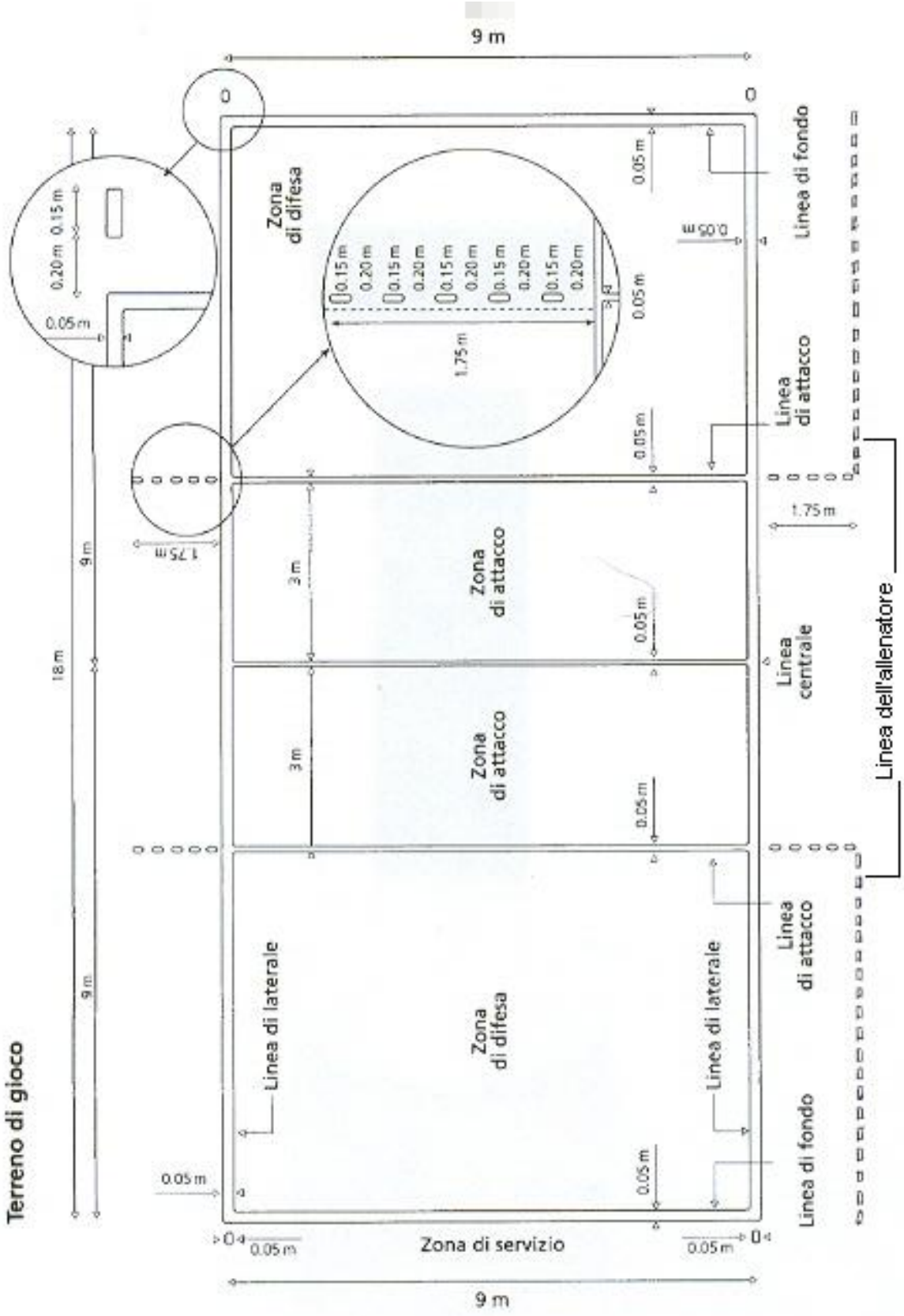


Figura 2 – Terreno di gioco – Regola 1

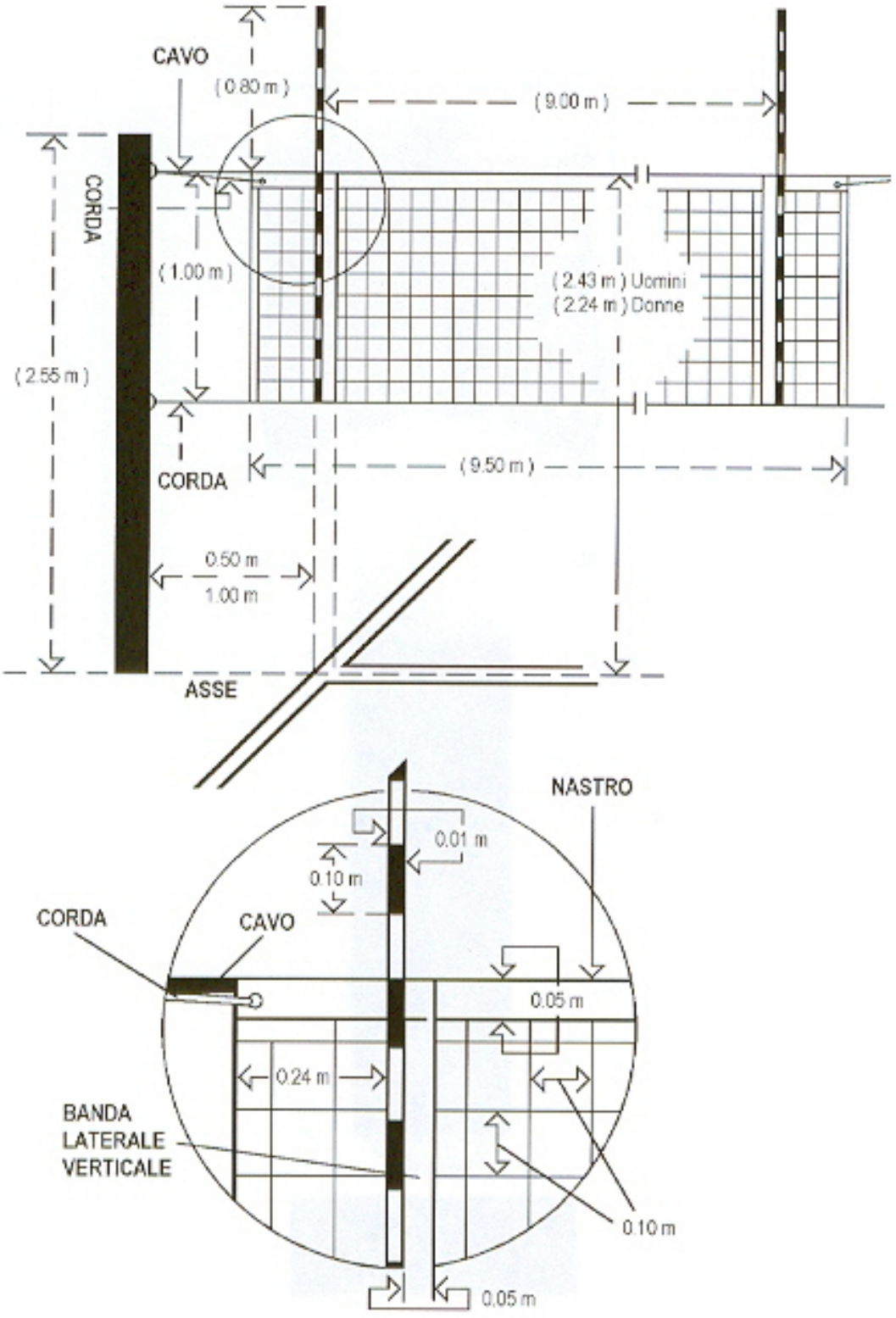


Figura 3 – Disegno della rete – Regola 2

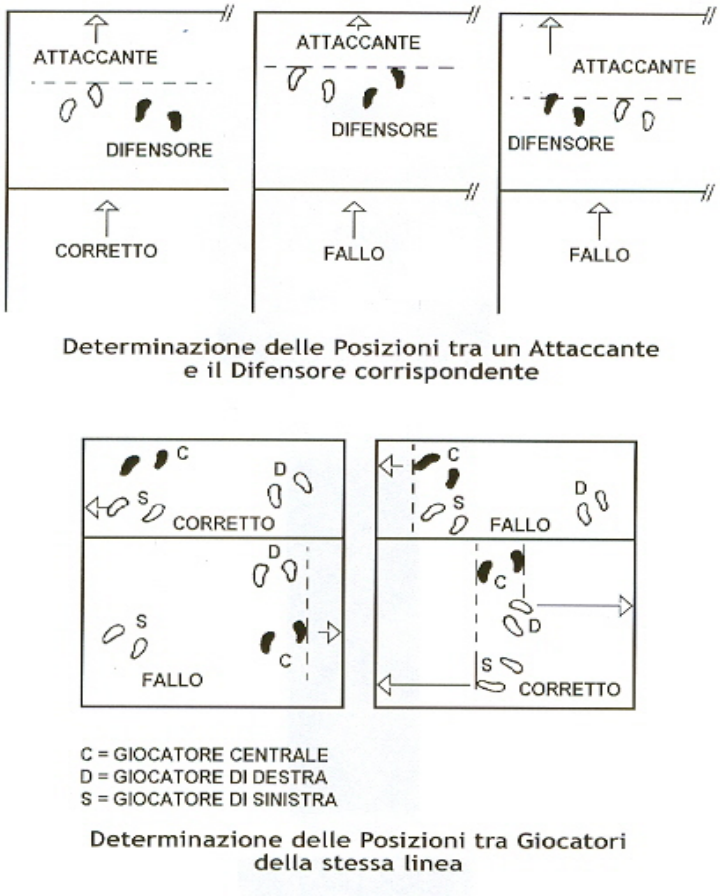


Figura 4 – Posizione dei giocatori – Regola 7.4 – 7.5

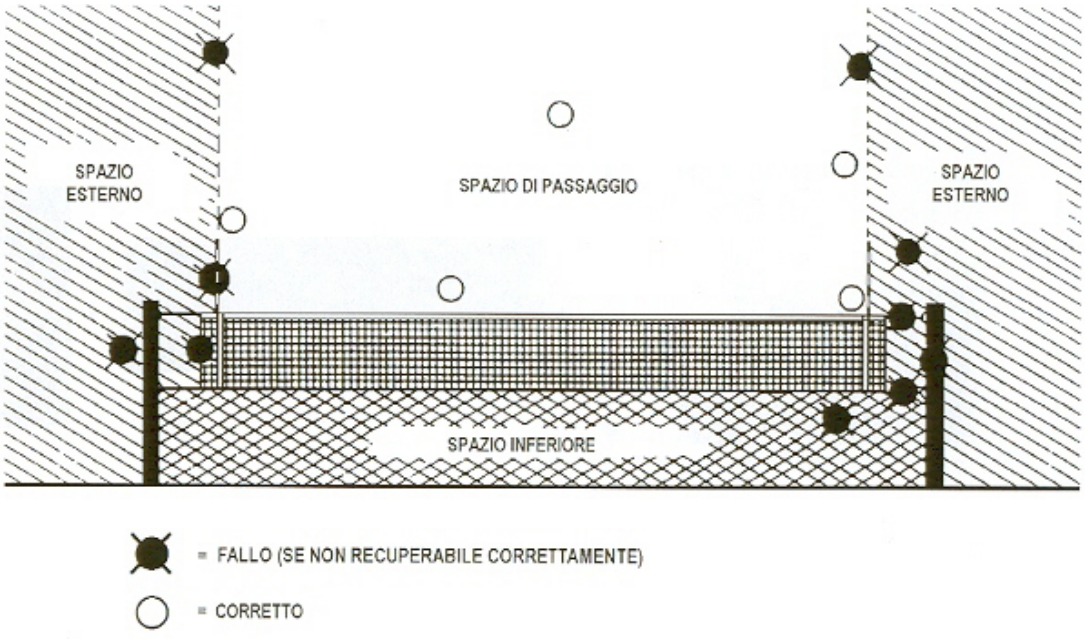


Figura 5 – Pallone che attraversa il piano verticale della rete – Regola 2.4 – 8.4 – 10.1

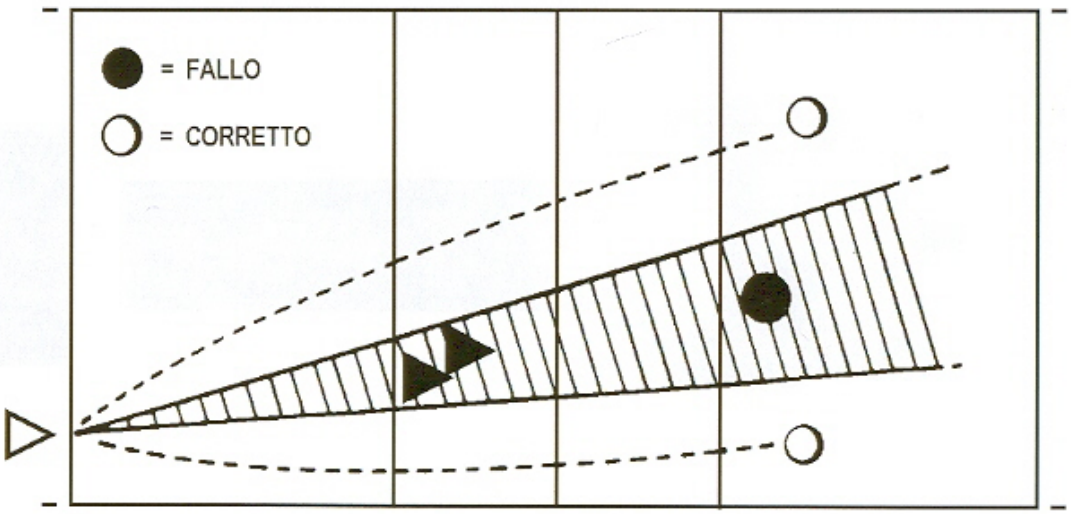


Figura 6 – Velo collettivo – Regola 12.5.2

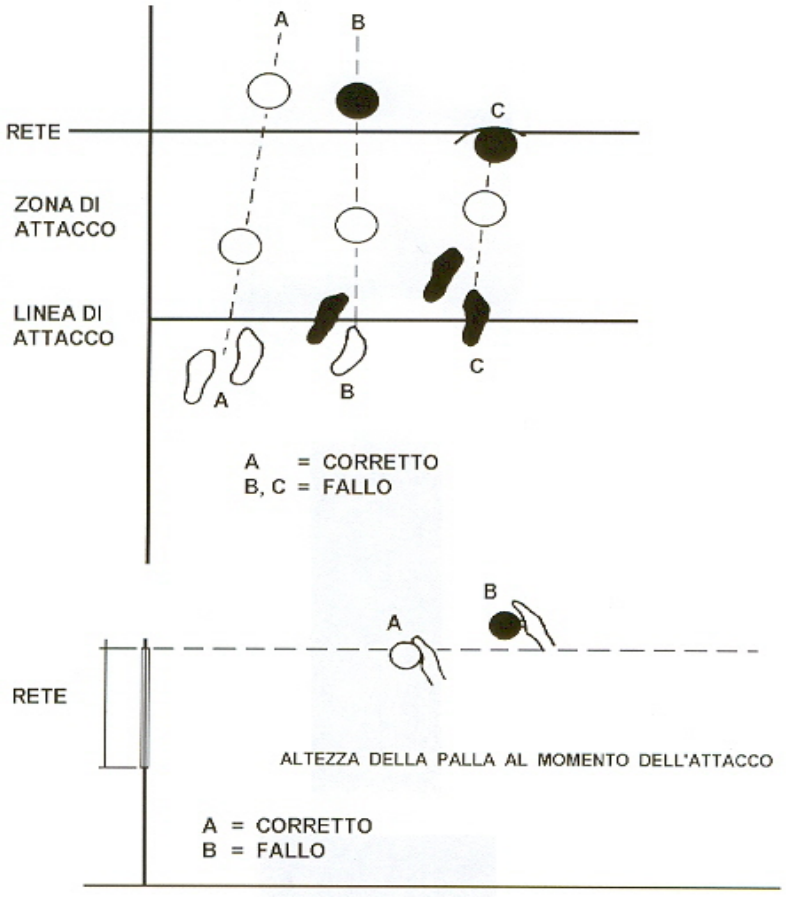


Figura 7 – Attacco dei difensori – Regola 13.2

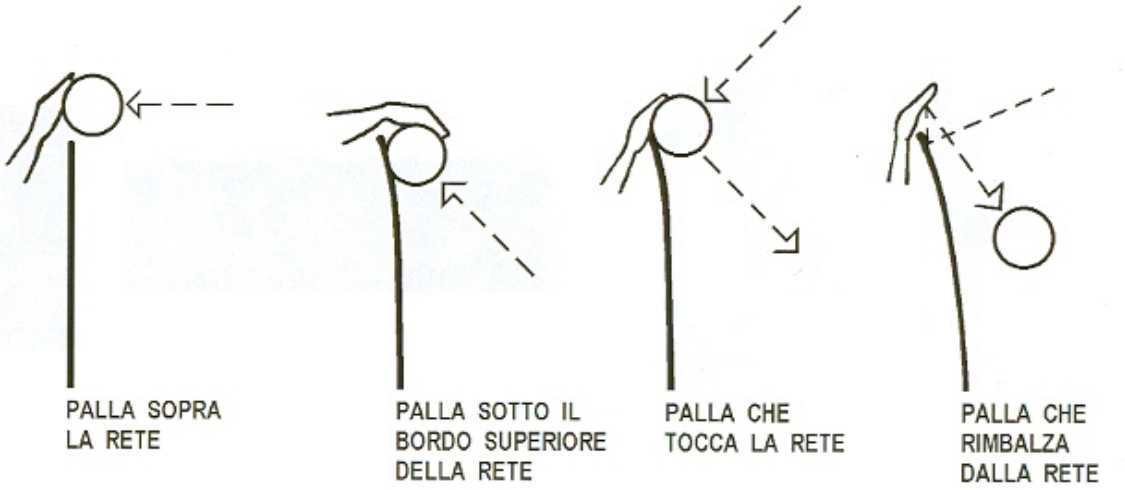
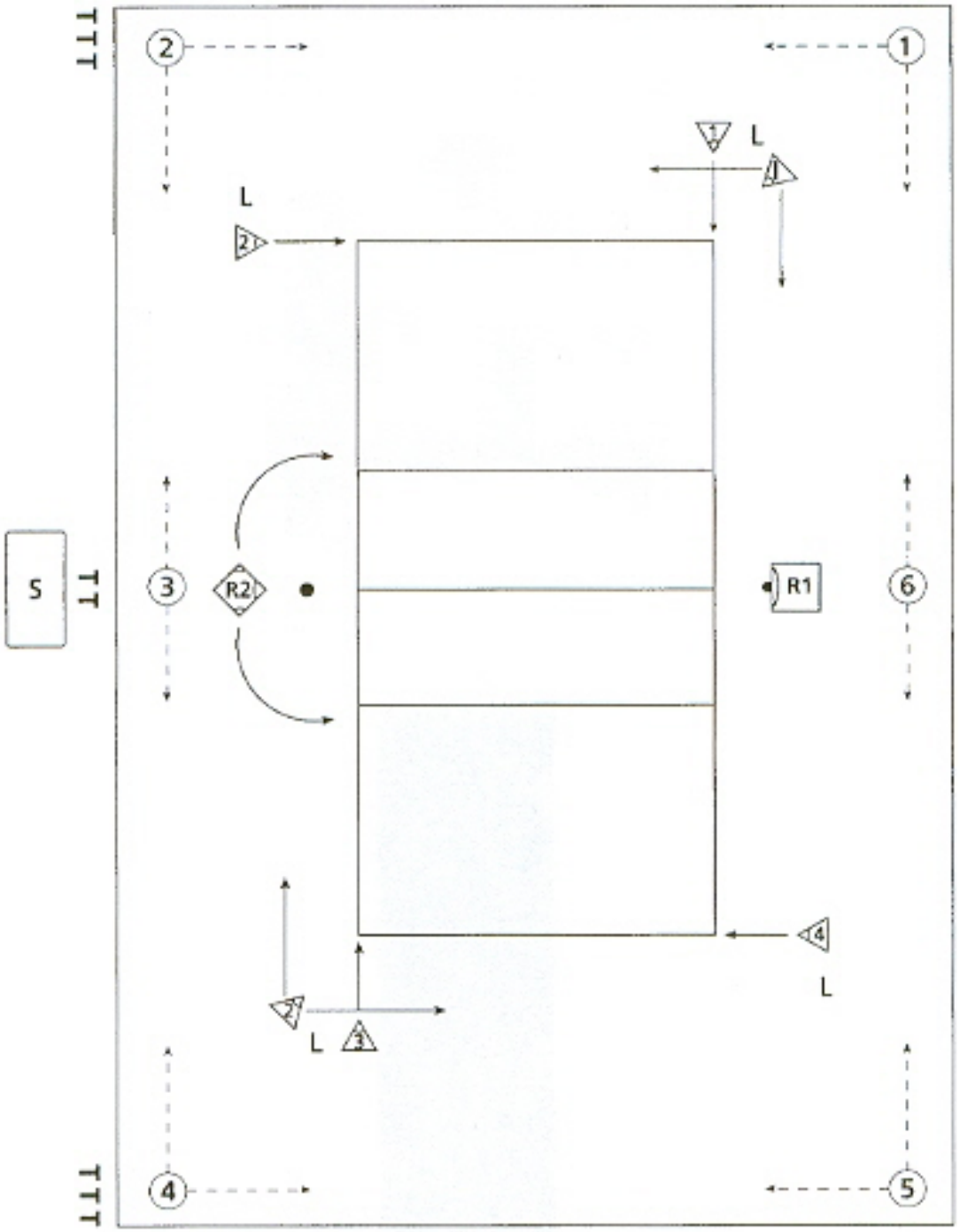


Figura 8 – Muro effettivo – Regola 14.1.3

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

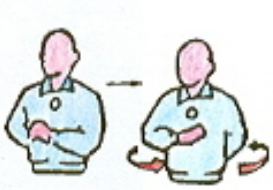
Figura 9 – Sanzioni – Regola 21



R1 = Primo arbitro
R2 = Secondo arbitro
S = Segnapunti
L = Giudici di linea
T = Adetti pulizia campo
O = Raccattapalle

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

Figura 11 – Gesti ufficiali degli Arbitri

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Autorizzazione al Servizio **Regola 12.3**	1° Arbitro		1 Muovere la mano per indicare la direzione del Servizio
Squadra al Servizio **Regola 21.2.3**	1° Arbitro 2° Arbitro		2 Stendere il braccio dal lato della squadra che dovrà servire
Cambio di campo **Regola 18.2**	1° Arbitro 2° Arbitro		3 Piegare le braccia sul petto e sulla schiena e farle ruotare intorno al corpo
Tempo di Riposo **Regola 15.4**	1° Arbitro 2° Arbitro		4 Porre il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di una T)
Sostituzione **Regola 15.5**	1° Arbitro 2° Arbitro		5 Ruotare un avambraccio intorno all'altro
Penalizzazione per Condotta Scorretta **Regola 21.3.1**	1° Arbitro		6 Mostrare il Cartellino GIALLO
Espulsione **Regola 21.3.2**	1° Arbitro		7 Mostrare il Cartellino ROSSO

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Squalifica **Regola 21.3.3**	1° Arbitro		8 Mostrare entrambi i Cartellini nella stessa mano
Fine del Set **o della Gara** **Regola 6.2 – 6.3**	1° Arbitro 2° Arbitro		9 Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte
Palla non staccata dal Servizio **Regola 12.4.1**	1° Arbitro		10 Alzare il braccio teso con il palmo della mano verso l'alto
Ritardo nel Servizio **Regola 15.4**	1° Arbitro		11 Alzare otto dita divaricate
Fallo di Muro o Velo **Regola 14.6 –12.5**	1° Arbitro 2° Arbitro		12 Alzare le braccia, palmi delle mani in avanti
Fallo di Posizione **o di Rotazione** **Regola 7.5 – 7.7**	1° Arbitro 2° Arbitro		13 Fare un movimento circolare con l'indice di una mano
Palla "Dentro" **Regola 8.3**	1° Arbitro 2° Arbitro		14 Stendere il braccio e le dita verso il suolo

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

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Invasione o passaggio della palla sotto rete **Regola 11.2.2.2 – 8.4.5**	1° Arbitro 2° Arbitro		22 Indicare la linea centrale
Doppio Fallo ed azione da rigiocare **Regola 6.1.1.2 – 9.1.2.3**	1° Arbitro		23 Alzare verticalmente i pollici delle mani
Palla "Toccata" **Regola 8.4**	1° Arbitro 2° Arbitro		24 Sfregare con il palmo di una mano le dita della altra, posta verticalmente
Avvertimento per Ritardo **Regola 16.2.2**	1° Arbitro		25.1 Indicare il polso con le dita
Penalizzazione per Ritardo **Regola 16.2.2**	1° Arbitro		25.2 Indicare il polso con il Cartellino GIALLO

N.B. La definizione "Competenza" va intesa quale riferimento all'autorità dell'arbitro di sanzionare il fallo od autorizzare lo specifico evento di cui alle singole Regole, secondo quanto riportato alle Regole 23.3 e 24.3.
La segnaletica dovrà poi essere eseguita da entrambi gli arbitri, secondo quanto riportato alla Regola 23.2.

Figura 12 – Gesti ufficiali dei Giudici di Linea

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

SEZIONE IV - CASISTICA

La casistica è l'interpretazione ufficiale delle Regole di Gioco della Federazione Italiana Pallavolo, alla quale debbono attenersi tutti gli affiliati.

La casistica è stata integrata con le ulteriori interpretazioni fornite dal CQN/STAO.

REGOLA 1: AREA DI GIOCO

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

Sì, il campo di gara deve essere omologato annualmente dalla FIPAV su richiesta della società che lo utilizza per le gare ufficiali.
Prima dell'inizio della gara, l'arbitro deve controllare l'area di gioco e le attrezzature per constatarne la rispondenza al verbale di omologazione.
Se riscontra delle irregolarità non riportate nel verbale stesso, tali da rendere il campo inagibile, deve esigere dal sodalizio ospitante il reperimento di un altro campo idoneo.
Se ciò non è possibile, non deve far disputare la gara.
In assenza del verbale di omologazione, il primo arbitro deve far disputare la gara solo se ritiene omologabile l'area di gioco, procedendo alle necessarie verifiche.

2. A quale livello deve trovarsi la superficie della zona di servizio?

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

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

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

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

La zona libera deve essere delimitata da ostacoli e non da linee sul terreno. Pertanto la zona libera si estende in profondità fino al primo ostacolo posto sul pavimento, che deve delimitare il rettangolo simmetrico della zona libera intorno al terreno di gioco.
E' perciò ovvio che gli ostacoli posti sul terreno per delimitare la zona libera, debbono essere posizionati in modo tale da formare appunto un rettangolo simmetrico per segmenti retti allineati senza soluzione di continuità.
Gli ostacoli costituiti dai basamenti di sostegno dei tabelloni da pallacanestro sono esclusi da tale considerazione.

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

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

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

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

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

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

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

Il 1° arbitro può dichiarare impraticabile il terreno di gioco se ritiene che la situazione verificatasi non permetta il regolare svolgimento della gara, chiedendo la disponibilità di altro campo idoneo.
Tuttavia, se valuta che l'asciugatura ripristini la praticabilità del terreno di gioco, deve intervenire in tal senso ritardando la ripresa del gioco per far asciugare il terreno.

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

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

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

Deve considerare il terreno di gioco non regolamentare.

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

Se tale presenza non è riportata sull'omologazione del campo, l'arbitro, per tempo, deve richiederne lo spostamento alla Società ospitante.
Se tale presenza è riportata sull'omologazione del campo o non è possibile eliminarla, il 1° arbitro deve ritenere terminata l'azione di gioco ogni qualvolta la palla impatta tale ostacolo, sanzionando il fallo alla squadra che ve l'ha inviata.
Nel caso in cui, in tale situazione, la zona di servizio ha una profondità tale che il giocatore al servizio può essere coperto dal tabellone alla vista dei giocatori in ricezione e/o del 1° arbitro, quest'ultimo deve pretendere che il servizio sia eseguito da una posizione per cui l'azione non sia coperta dallo stesso tabellone. Di tale evenienza l'arbitro deve informare i capitani delle squadre.

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

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

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

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

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

REGOLA 2: RETE E PALI

1. Come deve essere verificata la tensione della rete?

Il 1° arbitro deve controllare la tensione della rete servendosi di un pallone che, lanciato verso il centro della stessa, deve rimbalzare indietro con sufficiente forza.

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

No, salvo che l'inconveniente venga eliminato.

3. E' consentito giocare con una rete con maglie non quadrate?

No.

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

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

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

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

6. Quando deve misurarsi l'altezza della rete?

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

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

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

8. Quali sono le attrezzatura complementari?

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

REGOLA 3: PALLONI

1. **Come si deve comportare l'arbitro nel caso in cui il pallone si sgonfi durante il gioco?**

La pressione interna dei palloni deve essere controllata con l'apposito manometro o, in sua assenza, premendo i pollici sulla loro superficie, che deve cedere senza opporre grande resistenza.
Se il pallone perde considerevolmente pressione durante una azione, il primo arbitro deve giudicare se tale stato ha determinato sfavorevolmente l'azione stessa ed in tal caso deve farla ripetere con il pallone di riserva.

2**. Come si attua il sistema dei tre palloni?**

Sei raccattapalle si dispongono alla estremità perimetrale della zona libera:
a) uno per ogni angolo;

b) uno davanti al tavolo del segnapunti;
c) uno dietro la postazione del 1° arbitro.

Prima dell'inizio della gara i raccattapalle posti a sinistra del primo arbitro ed a sinistra del secondo arbitro, ricevono un pallone ciascuno dal 2° arbitro, che ne consegna un terzo al giocatore che deve eseguire il primo servizio.
Durante il gioco, quando la palla è "fuori gioco":

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

Nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set, il pallone con il quale si è giocata l'ultima azione deve essere in possesso del raccattapalle.
Alla fine del 4° set, uno dei tre palloni deve essere in possesso del 2° arbitro, il quale lo consegnerà al giocatore che effettuerà il primo servizio del 5° set.
Il pallone recuperato dopo la fine dell'azione, deve essere scambiato fra raccattapalle facendolo rotolare al suolo (non lanciandolo o facendolo rimbalzare) per farlo pervenire a quello dell'angolo vicino ad una delle zone di servizio che in quel momento ne è sprovvisto.

REGOLA 4: SQUADRE

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

Non necessariamente.

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

Sì, dopo il controllo della loro identità da parte di uno degli arbitri, possono svolgere subito le loro funzioni (vale per giocatori, allenatori, dirigente, medico e massaggiatore).

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

L'articolo 67 del Regolamento Gare prescrive che l'elenco, firmato dal capitano e dal dirigente, deve essere consegnato agli arbitri almeno 15 minuti prima dell'inizio della gara e che i nominativi non compresi in elenco non possono prendere parte alla gara stessa.
Pertanto la consegna dell'elenco esclude la successiva possibilità di una sua modifica, comprese eventuali aggiunte, ritenendo tale consegna come avvenuta trascrizione sul referto di gara.

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

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

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

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

6. Si può giocare indossando la tuta?

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

7. Si può giocare con i guanti?

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

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

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

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

No.

10. Quali numeri possono essere posti sulle maglie dei giocatori?

Nei campionati nazionali ogni giocatore deve indossare una maglia con un numero da 1 a 18. negli altri campionati, compresi quelli giovanili a tutti i livelli, da 1 a 99.

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

Nel caso della calzamaglia non è necessaria alcuna autorizzazione, se però la indossano più atleti, questa deve essere dello stesso colore.
Nel caso di pantaloni della tuta invece è necessaria l'autorizzazione del 1° arbitro (vedi punto 6).

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

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

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

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

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

La patente di guida, a tutti gli effetti, è riconosciuta per legge come documento di identità, anche quella nel nuovo formato tipo "carta di credito" con foto (CQN 1/03.7).

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

Se uno o più componenti la squadra si presentano al riconoscimento pre-gara senza documento d'identità e non può/possono produrre nemmeno una sua/loro foto da firmare nel retro, è prevista la possibilità del riconoscimento personale da parte di uno degli arbitri, il quale deve dichiarare per iscritto tale avvenuto riconoscimento.
Al di fuori dei due arbitri ufficiali della gara, nessun'altra persona tesserata può effettuare questo riconoscimento personale, nemmeno un altro arbitro o dirigente federale presente (CQN 1/02.6).

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

Al momento in cui un componente di una squadra, riportato sulla lista ufficiale e non presente al riconoscimento pre-gara, si presenta sul terreno di gioco, deve essere subito riconosciuto dal 2° o 1° arbitro al termine dell'azione di gioco in corso, riportando nello spazio "osservazioni" del referto il set, il punteggio e l'orario dell'operazione. Nel caso di atleta, questi in divisa di gioco, può immediatamente prendere parte al gioco (CQN 5/01.66).

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

E' consentito, anzi raccomandato, dalla normativa della asciugatura del terreno di gioco, agli atleti di dotarsi di apposito panno per l'asciugatura personale del terreno.

Il 1° arbitro, però, non deve ritardare la ripresa del gioco per attendere che questa operazione personale si compia, ma deve far procedere il gioco normalmente. Ugualmente se l'atleta intento ad asciugare si dovesse trovare fuori posizione, gli deve essere sanzionato il fallo (CQN4/02.55).

REGOLA 5: I RESPONSABILI DELLA SQUADRA

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

No, le formazioni sono segrete e note solo agli arbitri della gara, i quali possono accedere solo alle richieste dei capitani in gioco, relativamente alle proprie formazioni.

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

A richiesta del capitano in gioco, il 1° arbitro deve fornire le spiegazioni richieste, senza ammettere però alcuna discussione.
E' consigliabile che gli arbitri siano molto precisi nelle segnalazioni dei falli, ovviando così ad inutili richieste di spiegazione che, se reiterate, possono essere sanzionate.

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

Nell'intervallo tra due set, è il capitano della squadra che espleta tale funzione.

4. Nel corso del gioco, il capitano e l'allenatore possono chiedere uno le sostituzioni e l'altro i tempi di riposo?

Sia il capitano in gioco che l'allenatore hanno il diritto di chiedere agli arbitri le interruzioni di gioco regolamentari; il diritto dell'uno non esclude quello dell'altro. Tuttavia l'arbitro accederà alla richiesta formulata per prima.

5. Se un giocatore è anche l'allenatore regolarmente iscritto a referto, quando può espletare le sue funzioni di allenatore?

Durante la gara soltanto quando si trova fuori dal gioco.

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

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

7. Come deve intervenire il 1° arbitro nel caso in cui l'allenatore impartisca direttive ai propri giocatori in campo disturbando lo svolgimento della gara?

Sanzionando una penalizzazione per condotta scorretta.

8. E’ consentito all’allenatore di chiedere il punteggio al segnapunti?

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

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

Esclusivamente per richiedere sostituzioni e tempi di riposo.

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

No.

11. Se il set inizia con il capitano della squadra in panchina e questi entra in campo durante il suo svolgimento, chi assolverà la funzione di capitano in gioco?

Nel momento in cui il capitano della squadra entra in campo, rileva automaticamente la funzione del capitano in gioco, anche se questi resta in campo.

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

Se tale capitano in gioco è anche il capitano della squadra, nel rientrare in campo riacquista automaticamente la sua qualifica.
Se non è il capitano della squadra, al suo rientro in campo non riacquista tale qualifica, che resta al giocatore in gioco che era stato nominato al momento della sua sostituzione.

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

Soltanto il capitano in gioco.

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

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

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

Il 1° arbitro deve pretendere l’interruzione dell’operazione di asciugatura nel momento in cui fischia la fine del tempo di riposo, intervenendo sul capitano in gioco della squadra ospitante con una richiesta di sollecitazione sugli addetti a tale

operazione, quindi assegnando un “avvertimento verbale” per lieve condotta scorretta allo stesso capitano al ripetersi del fatto.

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

Durante la gara solo il capitano in gioco può conferire con gli arbitri ed è quindi il solo che può intervenire per richiedere di ristabilire la formazione della propria squadra prima del fischio di autorizzazione del servizio.
Il 2° arbitro deve comunicare la formazione, con la collaborazione del segnapunti, al capitano in gioco, il quale si può avvicinare al tavolo del segnapunti per evitare di renderla nota

17. Il 1° allenatore, fra le direttive permessegli, può comunicare agli atleti in campo la propria valutazione di palla “dentro” o “fuori”?

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

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

No. Il capitano in gioco deve sempre richiedere la formazione della propria squadra agli arbitri ed il 2° arbitro deve farlo avvicinare nei pressi del tavolo del segnapunti e comunicargliela.
E’ categoricamente vietato invitare il capitano a leggersela direttamente sul referto di gara (CQN1/01.1).

19. Il vice allenatore può dare istruzioni alla squadra?

Il vice allenatore, come tutti gli altri componenti della panchina, può dare istruzioni.
La dizione “senza diritto di intervento” della Regola 5.3.1 si riferisce alle richieste di tempo di riposo e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all’allenatore ed al capitano in gioco (CQN 2/03.27).

20. Durante la gara, quando l’allenatore di una squadra si trova in piedi davanti alla panchina, il suo posto a sedere 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 (CQN 1/06.67).

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

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

Gli arbitri devono sanzionare con il fischio il fallo che individuano con sicurezza (Regola 22.2.1.2), intervenendo con immediatezza. Nel caso si verifichino due falli, il

1° arbitro deve decidere quale dei due si è temporalmente verificato per primo e quello deve sanzionare, a prescindere dall'eventuale doppio fischio dei due arbitri. La stessa regola vale per due falli esattamente contemporanei di due avversari: il 1° arbitro deve sanzionare il "doppio fallo", a prescindere dal momento in cui vengono emessi gli eventuali fischi dei due arbitri.

2. Nel caso in cui si verifichino i due falli di palla a terra inviata da un giocatore attaccante e di tocco della rete da parte di un giocatore avversario, quale dei due deve essere sanzionato?

A tale proposito si possono verificare due casi distinti:

a) se la palla cade all'interno del campo della squadra in difesa, non esiste problema perché entrambi i falli sono da attribuire a questa squadra;
b) se la palla cade fuori del campo della squadra in difesa, i due falli sono attribuibili alle due diverse squadre ed il 1° arbitro, a prescindere dal momento del suo fischio e di quello del collega 2°, deve stabilire quale si è verificato per primo e sanzionarlo (palla "fuori" o "rete toccata da un giocatore"). Se i due falli opposti si sono verificati esattamente in contemporaneità, il 1° arbitro deve sanzionare il "doppio fallo" e far rigiocare l'azione.

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

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

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

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

REGOLA 7: STRUTTURA DEL GIOCO

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

La squadra ospitante deve presentare dei palloni al 1° arbitro fra i quali scegliere quelli per la gara (5 per la serie A1 e A2; 2 per le altre serie). Nel caso in cui i palloni forniti dalla squadra ospitante non siano giudicati idonei e la squadra ospite ne presenti altri idonei, la gara si disputerà con questi.

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

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

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

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

Sì, quello ufficiale (3 minuti), anche se ciò comporterà il protrarsi dell'orario d'inizio.

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

L'arbitro deve dare inizio alla gara, dopo il riscaldamento ufficiale, non appena le due squadre presentano almeno 6 giocatori ciascuna.
In tale caso non si deve attendere che passino i 30 minuti di ritardo massimo accordato alle squadre per presentarsi in campo.

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

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

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

No.

7. Se un atleta registrato sul tagliando della formazione iniziale, consegnato dall'allenatore prima dell'inizio del set, non si trova in campo al momento del controllo da parte del 2° arbitro e conseguentemente viene chiesta la sostituzione con l'atleta che occupa la sua posizione in campo, si deve ritenere come partecipante alla gara e l'arbitro deve vidimare il suo cartellino personale se non aveva in precedenza partecipato a gare della stessa serie?

L'inizio effettivo di ogni set si concretizza nel momento in cui viene effettuato il primo servizio e pertanto la condizione di partecipazione alla gara da parte dell'atleta prevista dall'articolo 20/4 del R.A.T. non si registra nel caso in cui il giocatore venga sostituito prima dell'inizio del gioco, sul punteggio ovviamente di 0/0, per discordanza fra tagliando e formazione in campo, con l'allenatore che opta per il mantenimento della formazione in campo.
L'arbitro perciò non dovrà vidimare il cartellino di quell'atleta a meno che non entri effettivamente in gioco nel prosieguo della gara. L'arbitro dovrà invece riportare l'evento sul proprio rapporto di gara.

8. Come debbono disporsi i giocatori difensori rispetto al battitore al momento del colpo di servizio?

Il giocatore al servizio è esentato dall'ordine di formazione e non costituisce perciò riferimento per gli altri giocatori in campo.

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

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

10. Commette fallo la squadra che conquistando il servizio non effettua la rotazione?

Sì, il segnapunti in tal caso deve avvertire il 2° arbitro che sanziona il fallo dopo che la squadra in difetto ha effettuato il servizio.
La squadra in difetto perde l'azione e dovrà effettuare la prevista rotazione, non eseguita in precedenza, prima che il gioco riprenda.

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

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

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

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

13. Nel caso si verifichi un ritardato inizio della gara a causa di difficoltà nell'approntamento delle strutture/attrezzature di gioco, dove deve essere annotata tale circostanza?

In tale circostanza il segnapunti, sotto la guida del 2° e/o 1° arbitro, deve annotare prima dell'inizio della gara il fatto nello spazio "osservazioni" del referto (CQN 1/03.9).

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

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non esistente nella lista della squadra a referto, deve essere permessa la correzione dello stesso e della formazione a referto.
Un caso particolare si può presentare a causa di un superficiale controllo arbitrale:

- LIBERO della squadra con il n° 13 di maglia;
- sul tagliando della formazione iniziale è riportato il n° 13 trascritto anche nella formazione a referto, mentre in campo c'è il giocatore n° 9;

- quando il 9, per effetto della rotazione va al servizio, il segnapunti richiama l'attenzione del 2° arbitro che fischia l'irregolarità.

Questo strano e deprecabile fatto è assimilabile a quello del numero del giocatore inesistente nella lista ufficiale: alla stessa stregua, anche in questo caso, si deve procedere alla correzione del tagliando e del referto, inserendo il n° 9 al posto del n° 13; l'azione interrotta dal 2° arbitro deve essere rigiocata (CQN 1/03.11).

15. Come si deve comportare il 2° arbitro se, al momento del controllo della formazione iniziale di una squadra prima dell'inizio del set, si avvede della presenza in campo del LIBERO?

Il 2° arbitro deve far uscire il LIBERO e rimettere in campo l'atleta titolare, controllare la formazione iniziale e quindi accordare l'ingresso in campo del LIBERO, senza alcuna sanzione (CQN 4/01.42).

16. A seguito di un fallo di rotazione è necessario annullare dei punti ad una squadra. Come si debbono comportare gli arbitri se tra i punti da annullare ce n'è uno acquisito per una penalizzazione assegnata alla squadra avversaria? E se nel tempo in cui la squadra si è trovata in errore di rotazione fosse stata assegnata una doppia penalizzazione?

La Regola 7.2.2 è assolutamente chiara: "tutti i punti" vanno annullati, senza alcuna distinzione, però la "penalizzazione" come aspetto disciplinare resta riportata a referto sul quale, nello spazio "annotazioni", va annotato esattamente il momento (set, punteggio, ragione dell'intervento, nuovo punteggio) in cui si è deciso di togliere i punti, quanti, compreso quello cerchiato. La doppia penalizzazione contemporanea, che non ha avuto come conseguenza la acquisizione di punti, doveva già essere trascritta nelle stesse "annotazioni" al momento che si era verificato l'evento (CQN 4/02.56).

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

Il 1° arbitro al sorteggio deve avvertire i capitani che sanzionerà la squadra e prima di autorizzare il primo servizio del 5° set deve mostrare il cartellino giallo. Il sorteggio si deve svolgere senza condizionamenti: la squadra che vince il sorteggio può effettuare la scelta che crede più opportuna, di servire, di ricevere, il campo.
Nel caso la squadra penalizzata scelga di servire, dopo che le squadre sono entrate in campo ed il 1° arbitro ha mostrato il cartellino giallo, la squadra in ricezione conquisterà un punto, che il segnapunti cerchierà, e deve far ruotare la sua formazione ed andare al servizio (CQN 4/02.58).

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

Evidentemente il secondo arbitro non ha correttamente verificato le formazioni in campo prima dell'inizio del set, ma le Regole assegnano all'allenatore la responsabilità dell'errore, fermo restando la superficialità del 2° 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 mediante sostituzione,
- Togliere il punto alla squadra in difetto,
- Assegnare il servizio ed il punto alla squadra avversa (3-0) che deve, ovviamente, ruotare (CQN 4/02.60).

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

Alla base di un incontro di pallavolo c'è la necessità di presentare gli atleti ad iniziare la gara in condizioni fisiche ottimali. Per questo viene adottato il "Protocollo di gara", che permette questa indispensabile condizione. Normalmente, in tali casi, se le due squadre non possono disporre di uno spazio adatto per il riscaldamento fisico, nel qual caso si parte subito con il "Protocollo ufficiale" appena il terreno di gioco è libero, si concede un tempo di almeno 20', per poi iniziare con il "Protocollo" (CQN 4/02.61).

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

La responsabilità della formazione iniziale è tutta dell'allenatore che la fornisce, pur in presenza di una superficiale verifica da parte del 2° arbitro, che dovrà successivamente renderne conto alla propria Struttura tecnica.
Pertanto, al momento in cui ci si accorge dell'errore di formazione, si deve assegnare il servizio alla squadra avversa, ripristinare quella esatta e togliere i punti conquistati dalla squadra in difetto nell'errata formazione (CQN 4/06.62).

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

a) Le squadre devono attendere 30' e poi si debbono ritenere libere di andarsene.
b) Gli arbitri comunicano che arriveranno in un tempo di attesa superiore ai 30'. In tal caso:
    - Hanno il diritto di andarsene comunque dopo i 30' di attesa;
    - Non hanno l'obbligo di attendere il loro arrivo. Se però, entrambe le squadre si trovano d'accordo nell'attenderli, la gara si può iniziare all'arrivo degli arbitri dopo i 30' regolamentari di ritardo (CQN 5/01.64).

22. 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 (CQN 6/01.68).

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

a) gli arbitri debbono fermare il gioco, assegnando il servizio ed un punto (5) alla squadra opposta, ripristinare la formazione corretta, togliere tutti i punti conquistati dalla squadra in difetto (10), se si può risalire all'errore dall'inizio del set;
b) il punteggio risulterà quindi di 0 – 5 per la squadra in difetto, ma in precedenza all'8° punto erano stati cambiati i campi: occorre perciò, ritornare ai campi precedenti all'8° punto;
c) si riprende il gioco con il nuovo punteggio dopo aver ripristinata l'esatta posizione dei campi (CQN 6/01.69).

REGOLA 9: TOCCO DI PALLA

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

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

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

Doppio fallo.

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

Sanzionerà il fallo di "palla toccata" ed assegnerà la palla alla squadra avversaria.

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

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

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

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

1. se il quarto tocco è eseguito dallo/a stesso/a atleta che ha effettuato anche il terzo, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di "doppio tocco" (n° 17);
2. se, invece, il quarto tocco è eseguito da atleta diverso/a da quello/a del terzo, la segnaletica ufficiale è quella di "quattro tocchi" (n° 18) (CQN 2/02.23).

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

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

REGOLA 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

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

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

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

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

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

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

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

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

REGOLA 11: GIOCATORE A RETE

1. E’ sempre fallo quando un giocatore tocca la rete?

No, secondo quanto previsto dalla Regola 11.3.1.
Un giocatore che tocca la rete mentre è intento a giocare la palla, commette fallo anche se la tocca al di fuori delle bande laterali, con le limitazioni previste dalla stessa Regola.
Se, però, la palla colpendo la rete la spinge a toccare un giocatore, questi non commette fallo anche se si posiziona in modo tale da esserne colpito.
Infatti non si può vietare ai giocatori di posizionarsi dove meglio credono nello spazio del proprio campo di gioco ed in questo particolare caso il giocatore commette fallo solo se sposta qualsiasi parte del suo corpo verso la rete per così toccarla insieme alla palla che l’ha spinta verso di lui.

2. Può un giocatore invadere lo spazio avversario sotto la rete per recuperare la palla proveniente dal proprio campo?

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

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

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

4. Può un giocatore giocare la palla al di sopra del bordo superiore della rete, colpendola nella parte che si trova nello spazio avverso?

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

REGOLA 12: SERVIZIO

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

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

2. Cosa si intende per tentativo di servizio?

Il tentativo di servizio non è più contemplato dalle Regole di Gioco e quindi non deve essere più considerato questo concetto. Nell’ambito degli 8” il battitore può lanciare o lasciare la palla per eseguire correttamente il servizio. Se la lascia cadere o,

prima, la tocca o ne viene toccato, si deve sanzionare il fallo di servizio. E' consentito, però, preparare il servizio facendo rimbalzare la palla a terra o scambiandosela tra le mani, per poi lanciarla o lasciarla e colpirla per eseguire il servizio.

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

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

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

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

5. Esiste nel servizio il fallo di trattenuta?

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

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

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

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

Doppio fallo.

8. Al momento del colpo di servizio, la squadra in ricezione è in fallo di posizione, mentre quella al servizio in fallo di "velo"; quale dei due deve essere sanzionato?

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

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

Sì, il 1° arbitro deve fischiare l'autorizzazione al servizio, senza perdita di tempo, quando il giocatore che serve si trova in possesso della palla dentro o nei pressi della zona di servizio, pronto a servire.
Questi successivamente si può muovere liberamente sia dentro che fuori di essa, ma al momento del colpo sulla palla o del salto per colpirla deve essere con i piedi all'interno della zona di servizio.

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

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

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

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

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

Sì, deve essere considerato fallo di servizio.

13. Quando si configura un fallo di velo?

Quando singolarmente o collettivamente, i giocatori eseguono movimenti o saltelli atti a nascondere la traiettoria della palla di servizio, o quando, singolarmente o in gruppo, alzano le braccia al di sopra della propria testa e la traiettoria della palla passa sopra di loro.
Ovviamente se tale traiettoria risulta molto alta rispetto alla rete, il velo non si può configurare.

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

Il gesto ufficiale è quello della Figura 11, gesto 19 “Toccare lateralmente la rete”.

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

Il fallo si verifica nel momento in cui la palla di servizio impatta la rete e non la supera.
Il 1° arbitro deve considerare il fallo nel momento in cui la palla impatta la rete e fischiare quando è certo che essa non supera il piano verticale della rete stessa.
Quindi non è necessario attendere che la palla cada a terra o venga toccata da un/a atleta (CQN 01/04.12).

REGOLA 13: ATTACCO

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

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

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

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

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

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

4. Un giocatore che invade il campo avversario sotto la rete, dopo che la palla tocca il terreno avverso, commette fallo?

Se l'invasione sottorete del giocatore è successiva all'impatto della palla con il suolo, si deve sanzionare il fallo di palla a terra perché avvenuto per primo (Regola 6.1.2.1).

5. Un giocatore "avanti" (di prima linea) può in ogni caso effettuare un "attacco"?

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

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

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

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

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

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

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

REGOLA 14: MURO

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

Tale tocco deve essere considerato muro.

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

Il giocatore, mentre esegue l'azione di muro, può toccare la palla oltrepassando la rete, ma dopo il tocco dell'attacco avversario. Ciò significa che nel caso di un tocco simultaneo dell'attaccante e del bloccante con la palla completamente nello spazio dell'attaccante, quello del muro deve essere considerato un tocco irregolare e quindi sanzionato.

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

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

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

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

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

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

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

Alla squadra in attacco, considerando regolare il muro.

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

Quando l'attacco avverso è completato.

REGOLA 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

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

No, i 30" debbono sempre e comunque trascorrere completamente. In questo tempo, fra l'altro, deve essere sistematicamente asciugato il terreno di gioco a cura degli addetti messi a disposizione dalla squadra ospitante.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

No, egli deve restare fuori dall'area di controllo (area di gioco, panchina e suoi pressi, area di riscaldamento).

7. Come deve avvenire la sostituzione dei giocatori?

A palla fuori gioco, l'allenatore o il capitano in gioco debbono rivolgere la richiesta con la segnalazione ufficiale al 2° o al 1° arbitro, indicando il numero delle sostituzioni che si intendono effettuare, se più di una.
Avuto l'assenso dagli arbitri, il giocatore che deve entrare in campo, in piedi nella zona di sostituzione vicino alla linea perimetrale (con in mano, tenuta in alto, la paletta con il numero del compagno che deve sostituire, se previsto), attende l'autorizzazione del 2° arbitro ad entrare in campo e per il suo compagno ad uscire.

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

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

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

No, lo si può fare solo nei tempi di riposo.

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

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

11. Quali sono le conseguenze di una richiesta impropria?

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

PROGRESSIONE DELLE SANZIONI NELLA STESSA GARA PER:

- RICHIESTE IMPROPRIE (RI)
- RITARDI DI GIOCO (RG)

(nc) - non concesse, senza sanzione
(sc) - avvertimento, senza cartellino
(g) - penalizzazione, cartellino giallo

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

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

Se come conseguenza della richiesta impropria è prevista la semplice respinta della stessa o l'assegnazione dell'avvertimento per ritardo di gioco(2° richiesta nella gara), l'azione non deve essere interrotta riservandosi di intervenire a fine della stessa.
Se come conseguenza è prevista la sanzione della penalizzazione per ritardo di gioco (3° e successive richieste improprie o 2° e successive richieste improprie dopo che era stato assegnato alla stessa squadra nella gara un avvertimento per ritardo), il 1° arbitro deve interrompere l'azione mostrando il cartellino giallo con la conseguenza dell'assegnazione di un punto alla squadra che aveva eseguito il servizio, se la penalizzazione è assegnata alla squadra in ricezione, o un punto ed il cambio del servizio se tale penalizzazione interessa la squadra che aveva effettuato il servizio stesso.

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

Sì, a condizione che le sostituzioni siano richieste nei modi regolamentari e che ne venga effettuata almeno una; l'allenatore non riceve nessuna sanzione se nella esecuzione della sostituzione non causa ritardo alla ripresa del gioco.
Nell'ipotesi che, invece, dopo la richiesta rinunci a tutte le sostituzioni, alla squadra verrà assegnato un "avvertimento per ritardo", se è il primo nel corso della gara, o una "penalizzazione" se è recidiva.

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

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

15. Può il capitano della squadra, che si trova in panchina perché sostituito o perché non entrato in campo, richiedere le sostituzioni ed i tempi di riposo?

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

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

Gli arbitri respingeranno questa seconda richiesta senza alcuna sanzione (Regola 15.11), in quanto richiesta impropria, se trattasi della prima richiesta impropria della gara.

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

Non accolgono la richiesta perché non formulata.

18. Come si comporteranno gli arbitri nel caso in cui l'allenatore o il capitano in gioco non indichino il numero di sostituzioni che intendono effettuare?

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

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

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

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

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

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

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

22. Come deve essere sostituito un giocatore infortunato?

Nei modi regolamentari: se è una riserva, dal titolare precedentemente da lui sostituito; se è un titolare, da una delle riserve in panchina che in quel set non è ancora entrata in campo. Nel caso non sia possibile una sostituzione regolamentare come sopra detto, deve esserne concessa una eccezionale con uno dei giocatori in panchina in quel momento, senza distinzione fra riserve e titolari.
Se l'eccezionalità riguarda il numero oltre le sei sostituzioni permesse per set, si deve accordare la 7° sostituzione, possibilmente con le modalità di attuazione regolamentari. Il giocatore sostituito in maniera eccezionale non può rientrare in gioco per la gara e quindi deve lasciare l'area di gioco.

23. E' possibile effettuare una o più sostituzioni prima dell'inizio del set?

Sì, tali sostituzioni vengono registrate sul referto al punteggio di 0-0.
Dopo il controllo della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, anche il LIBERO può effettuare la sostituzione di un "difensore" prima dell'inizio del set.

24. Nelle gare dove è previsto l'impianto acustico - visivo per le richieste di tempo di riposo e sostituzioni, come deve essere utilizzato nel caso l'allenatore non si trovi nei pressi?

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

25. Come deve essere registrata una richiesta impropria?

Qualsiasi "richiesta impropria" deve essere registrata sul referto di gara come previsto, a cura del segnapunti e con la supervisione del 2° arbitro (CQN1/03.10).

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

Successivamente ad una richiesta di terzo "tempo di riposo", respinta con registrazione della richiesta impropria sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere una "sostituzione" senza che il gioco sia ripreso.
Successivamente ad una richiesta di settima "sostituzione", respinta con registrazione della richiesta impropria sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere un "tempo di riposo" senza che il gioco sia ripreso (CQN1/03.10).

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

Sì, lo scambio di gioco effettivamente avvenuto deve essere considerato come un'azione di gioco e pertanto la squadra può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione (CQN2/02.22).

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

La Regola 17.1.1 così si esprime: Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. Lo scambio è rigiocato.
La Regola 15.7 recita: SOSTITUZIONE ECCEZIONALE - Un giocatore infortunato (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una sostituzione ECCEZIONALE, oltre le limitazioni della Regola 15.6.

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

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

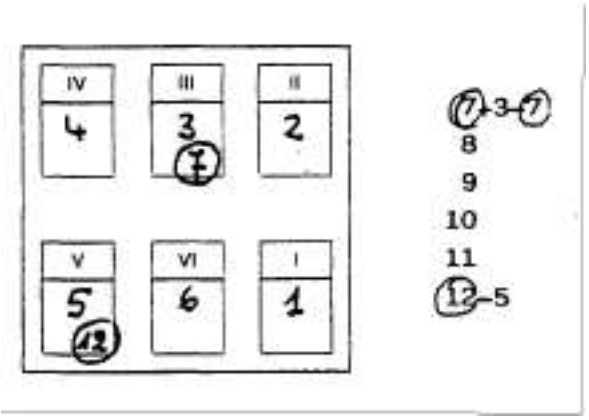
15.6.2 Un giocatore della formazione iniziale può uscire e rientrare in gioco una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione.

15.6.3.1 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set al posto di un giocatore

della formazione iniziale e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito.

Il concetto base, quindi, che anima la regolamentazione è che una sostituzione eccezionale deve essere concessa per sostituire un giocatore infortunatosi in gioco, se non è possibile che egli possa essere sostituito nei modi regolamentari sia nel numero che nel tipo previsto dalle regole 15.6.2. e 15.6.3. La sostituzione ECCEZIONALE non entra nel computo delle 6 possibili per set, deve essere solo registrata nello spazio “osservazioni” del referto di gara.
Il giocatore sostituito in modo ECCEZIONALE non può più rientrare in gioco.
Solo nel caso non sia possibile la sostituzione regolamentare, né quella eccezionale, deve essere concesso un tempo di recupero di tre minuti (17.1.2.), ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara.
Vengono di seguito riportati alcuni casi per esplicitare meglio quanto sopra riportato.

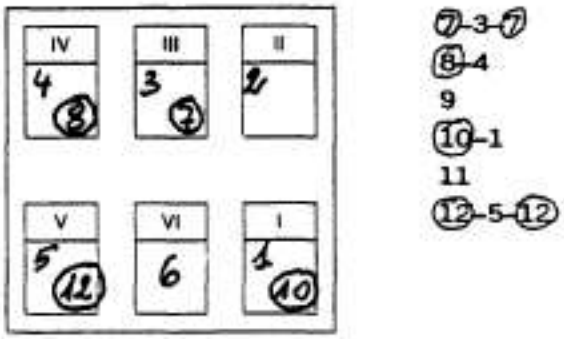
1° Caso
In campo all'inizio del set ci sono gli atleti con i numeri 1-2-3-4-5-6, in panchina le riserve 7-8-9-10-11-12.



Il giocatore con il n° 3 viene sostituito dal n° 7 ed è rientrato al suo posto.
Il giocatore con il n° 5 viene sostituito dal giocatore n° 12.
Se si infortuna il giocatore con il n° 12, deve essere effettuata la sostituzione, nei modi regolamentari, con il n° 5 e sarà, ovviamente, conteggiata come la quarta di quel set.
Se, invece, ad infortunarsi è il giocatore con il n° 3, la sostituzione da effettuarsi e da concedersi è ECCEZIONALE nei modi, con uno qualsiasi degli atleti in quel momento in panchina, compresi il n° 7 ed il n° 5.

La sostituzione ECCEZIONALE non deve essere conteggiata come sostituzione regolamentare.

2° Caso
La formazione iniziale e le riserve in panchina sono le stesse del l° caso



I giocatori con i n° 1 e 4 sono stati sostituiti rispettivamente con quelli con il n° 10 e n° 8.
Il giocatore con il n° 3 è stato sostituito con il n° 7 ed è in seguito rientrato in gioco.
Ugualmente il giocatore con il n° 5, dopo essere stato sostituito dal n° 12, è rientrato in campo.
A questo punto la squadra ha usufruito delle previste sei sostituzioni regolamentari.
Se un atleta si infortuna deve essere concessa ECCEZIONALMENTE una 7° sostituzione, oltre la limitazione prevista dalla regola 15.6.1.

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

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

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

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

Sì, la sostituzione deve essere regolarmente accordata (CQN6/01.70).

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

Per infortunio di deve intendere la dichiarazione verbale dell'allenatore o del capitano in gioco, che va riportato sul referto nello spazio "osservazioni", "in primis"

a scopi assicurativi, sia che la sua sostituzione sia stata regolamentare (potrà rientrare nel prosieguo della gara), che "eccezionale", in questo caso con l'aggiunta della eccezionalità della sostituzione, per la cui ragione l'infortunato non potrà più prendere parte alla gara (CQN 26.03.07).

REGOLA 16: RITARDI DI GIOCO

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

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

2. Se al momento della richiesta di sostituzione da parte dell’allenatore il giocatore che deve entrare in campo non si trova nella zona di sostituzione, quale sanzione sarà applicata?

Avvertimento per ritardo se la squadra non aveva in carico già un altro ritardo di gioco; penalizzazione per ritardo, se la squadra nella gara era già stata sanzionata per uno o più ritardi di gioco, anche se diversi dalla ritardata sostituzione.
La sostituzione, comunque, sarà accordata dopo un’altra azione effettiva di gioco e se regolarmente nuovamente richiesta.

3. Se dopo il fischio dell’arbitro che determina la fine del tempo di riposo, una delle due squadre si attarda a parlare con l’allenatore senza riprendere posto in campo, come si comporterà il primo arbitro?

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

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

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

REGOLA 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

1. Se un set iniziato su un terreno di gioco che diviene impraticabile e che venga rigiocato su un altro, reperito dalla squadra ospitante, dopo una interruzione inferiore alle quattro ore, si sono verificate sostituzioni regolamentari per

giocatore/i espulso/i, squalificato/i o per incidente, quali formazioni iniziali dovranno essere presentate?

Le formazioni che debbono iniziare il set annullato e da rigiocare su altro terreno, debbono essere le stesse che erano state presentate per quel set, a prescindere da eventuali sostituzioni di giocatori che fossero state effettuate.
Fanno eccezione quelle eseguite per giocatore/i espulso/i squalificato/i o per infortunio, nel qual caso i giocatori che sono subentrati dovranno far parte, necessariamente, delle formazioni iniziali del set da rigiocare.
Le sanzioni disciplinari adottate non vengono annullate.

2. Una squadra dispone di una sola riserva in panchina, che ha già sostituito un titolare ed è stata sostituita dallo stesso; nel caso si verifichi un infortunio ad altro titolare, si deve effettuare una "sostituzione eccezionale" o possono essere accordati i tre minuti di recupero?

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

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

Il 1° arbitro dovrà sanzionare il fallo della squadra per la presenza di 7 giocatori in campo o di persona oltre i 6 giocatori.

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

Se all'inizio della gara il terreno di gioco non è agibile per evento irreparabile, il 1° arbitro deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e trasferirvisi. Tale tempo non può essere superiore alle 4 ore e le due squadre debbono restare a disposizione dell'arbitro. Nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto, il 1° arbitro dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

5. Per gare o campionati particolari sono state emesse disposizioni differenti?

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 Consiglio Federale 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 GU 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 uno 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 (CQN04/01.53).

6. Nel corso del 3° set di una gara, un atleta titolare di una squadra è stato squalificato (espulso). Successivamente il campo di gioco diviene impraticabile e la gara viene ripresa in un altro campo di gioco. Come ci si dovrà comportare?

La Regola 17.3.2.2 stabilisce che quel 3° set debba 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 (CQN04/02.57).

7. 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. Come ci si deve comportare?

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. Detta penalizzazione, 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 (CQN05/01.63).

REGOLA 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

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

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

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

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

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

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

REGOLA 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

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

Per la prima volta il 1° arbitro, a fine azione, assegna un avvertimento verbale; per le successive infrazioni dello stesso tipo, dopo aver interrotto il gioco, deve sanzionare un "ritardo di gioco", mostrando la prevista segnaletica ufficiale, respingendo la sostituzione avvenuta e ripristinando così la formazione.

L'avvertimento verbale da assegnare alla squadra in difetto, deve essere 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 Regola prescrive che, se per una seconda volta si verifica lo stesso evento, si deve assegnare un avvertimento per "ritardo di gioco", il quale, in questo caso, è collegabile con eventuali altri "ritardi di gioco" assegnati nel corso della gara alla medesima squadra. (CQN02/01.20)

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

Il 1° arbitro deve respingere la sostituzione sanzionando un "ritardo di gioco" e mostrando la prevista segnaletica ufficiale.

3. Il LIBERO infortunato deve essere rimpiazzato immediatamente?

No, l'allenatore può decidere di richiedere il rimpiazzo del LIBERO infortunato anche dopo qualche tempo. Nel momento in cui viene richiesto il "rimpiazzo" del LIBERO infortunatosi, l'allenatore può utilizzare a tale scopo esclusivamente uno dei giocatori in quel momento fuori dal gioco (in panchina).

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

4. Sostituzione attraverso il LIBERO.

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

5. Come ci si deve comportare se il LIBERO entra in campo dopo che l’azione è iniziata?

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

6. 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 segnapunti, il 2° o il 1° arbitro, il 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 (CQN02/01.16).

7. Rimpiazzo del LIBERO da parte del capitano della squadra

In caso di infortunio del LIBERO e successiva richiesta dell’allenatore o del capitano di rimpiazzo, 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” (CQN02/01.17).

8. Se il primo arbitro assegna un “doppio fallo” decretando la ripetizione dell’azione ed all’inizio di tale azione il LIBERO era entrato/uscito prima di tale azione, come ci si dovrà comportare?

Lo scambio di gioco effettivamente avvenuto deve essere considerato come un’azione di gioco e pertanto se il LIBERO era entrato/uscito 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 (CQN02/02.22).

9. Nel caso una squadra sia composta di sette atleti, di cui uno LIBERO, in caso di infortunio è consentito il ricorso ad una sostituzione eccezionale?

No, il LIBERO non può mai essere utilizzato sia per le sostituzioni regolari sia per quelle eccezionali (CQN02/03.33).

10. Come si deve comportare l’arbitro quando, in occasione del tempo di riposo, una squadra esca dal campo con il LIBERO e vi rientri senza, o viceversa?

Si precisa che in ogni occasione il LIBERO deve visibilmente sostituire un atleta difensore, cosi come questi, a sua volta, debba visibilmente risostituirlo, come specificato dalla Regola 19.3.2.3 "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, gli arbitri, anche con il suggerimento del segnapunti che controlla tali movimenti compilando l'apposito referto, o del delegato tecnico ove presente, debbono assegnare un “ritardo di gioco” alla squadra in difetto e ripristinare la formazione corretta.
E' assolutamente necessario che se la squadra, dopo aver usufruito del tempo di riposo o tempo tecnico di riposo, desidera far rientrare l'atleta 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 (CQN03/02.39).

11. Cosa si intende per palleggio del LIBERO 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 zona d’attacco e del suo prolungamento (CQN03/02.41).

12. 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; come si deve comportare?.

Il secondo arbitro deve far uscire il LIBERO e far entrare in campo l’atleta titolare, controllare la formazione iniziale e quindi accordare l’ingresso in campo del LIBERO, senza alcuna sanzione (CQN04/01.42).

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

Non essendoci alcuna possibilità di sostituzione regolamentare dello squalificato (il LIBERO non può prendere parte a sostituzioni regolamentari o eccezionali), il 1° arbitro dichiarerà la squadra incompleta (CQN04/01.43).

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

La squadra viene dichiarata incompleta dal 1° arbitro, perché non è possibile una sostituzione regolamentare del n°6: il LIBERO non può sostituirlo(CQN04/01.44).

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

Se il n° 5 è giocatore "avanti", il 1° arbitro deve concedere i 3' di recupero: se l'atleta riesce a ritornare in gioco, questo continua, altrimenti il 1° arbitro dichiara la squadra incompleta e perde il set.
Se il n° 5 è giocatore "difensore" ed il LIBERO è in panchina, questi può entrare in gioco al posto dell'infortunato: quando egli raggiunge la posizione 4 a seguito della rotazione della squadra, deve essere sostituito dal n. 5 se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta, con le conseguenze regolamentari (CQN04/01.45).

16. Il LIBERO è in gioco avendo sostituito il n° 5, ma viene squalificato.

Il n° 5 deve rientrare immediatamente 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 (CQN04/01.46).

17. 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 (CQN04/01.49).

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

Nel caso in questione si sono verificate più irregolarità:

1. Il 1° arbitro non deve autorizzare il servizio se la squadra non presenta 6 atleti pronti a giocare: se questo comporta un ritardo della ripresa del gioco, gli deve essere assegnata la sanzione di “ritardo di gioco” con tutte le conseguenze regolamentari.
2. Il rimpiazzo del LIBERO può avvenire per la prima volta anche tra il fischio di autorizzazione al servizio ed il colpo di servizio.
3. Trattandosi di errore di posizione della squadra al servizio, il 1° arbitro deve sanzionare tale fallo (CQN04/01.50).

19. Durante una gara il LIBERO di una squadra sostituisce il n°6 e mentre è in gioco s’infortuna. L’allenatore vorrebbe rinominare il nuovo LIBERO con il n° 6. Come si devono comportare gli arbitri?

Al momento dell’infortunio il n° 6 deve entrare in gioco per sostituire 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 un altro giocatore e quindi richiedere la rinomina del LIBERO con il n° 6.
E’ ovvio che se il n° 6 non è sostituibile in modo regolare perché titolare già sostituito e poi rientrato in gioco, per quel set egli non può essere utilizzato dall’allenatore per essere 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 (CQN04/01.51).

21. In una squadra il LIBERO può essere anche allenatore?

Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, cosi come al LIBERO di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore LIBERO/allenatore, quando si trova in gioco non può svolgere le funzioni di allenatore.
Quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e gli arbitri non possono pretendere che egli stia seduto in panchina, ma debbono permettergli di svolgere tale funzione anche stando in piedi e muoversi davanti alla propria panchina, come previsto dalle regole di gioco per l’allenatore (CQN04/01.52).

21. 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. Come si dovranno regolare gli arbitri?

Al momento dell’infortunio il n° 6 deve entrare in gioco per il LIBERO.
Il capitano della squadra, stando in gioco, non può essere 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 e che gli arbitri devono richiedere è la seguente:
- l’atleta n° 6 entra al posto del LIBERO infortunato;
- sostituzione regolamentare del capitano della squadra in gioco, con un altro atleta;

- comunicare al 2° arbitro la nomina di un altro capitano della squadra, che il segnapunti deve registrare nello spazio “osservazioni”;
- comunicare la designazione quale nuovo LIBERO dell’ “ex” capitano della squadra, che il segnapunti deve registrare nello spazio “osservazioni”;
- far cambiare la maglia numerata di diverso colore al nuovo LIBERO o una canotta, anch’essa di colore diverso (CQN04/02.59).

21. 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 (CQN6/01.71).

22. Il nuovo LIBERO ridesignato si infortuna a sua volta

La Regola 19.3.3.1 precisa che il giocatore designato a rimpiazzare il LIBERO infortunato, deve svolgere le funzioni di LIBERO per il resto della gara, pertanto a fronte di un infortunio del nuovo LIBERO, non ne può essere ridesignato un ulteriore e la squadra proseguirà la gara senza LIBERO (CQN6/01.72).

REGOLA 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

1. Costituisce fatto disciplinare il non saluto da parte di uno o più atleti a fine gara, in particolare nei confronti degli arbitri?

L'unico riferimento al saluto degli arbitri a fine gara, si trova nella Regola 5.1.3.1, la quale specifica: "al termine della gara, il capitano della squadra ringrazia gli arbitri".
In nessuna normativa è riportato che tutti i giocatori debbano salutare gli arbitri a fine gara, però il senso del “fair-play” (Regola 20.2) indica nella cortesia un preciso compito dello spirito sportivo che deve presenziare in ogni competizione sportiva.
Diversa è la situazione nel caso uno o più giocatori a fine gara ostentino un atteggiamento protestatario od offendano con gesti o parole gli arbitri stessi, non ottemperando così a quanto previsto dalla Regola 20.2 "I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del fair-play, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori”. Tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara (CQN05/01.65).

REGOLA 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

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

La Regola 6.1.1.2 prevede che nel caso siano commessi contemporaneamente due falli da avversari, deve essere sanzionato “doppio fallo” e l’azione deve essere rigiocata. Pertanto nel caso prospettato si devono trascrivere le penalizzazioni sul referto di gara, come previsto, e si deve ripetere l’azione in corso, se era stata interrotta, o continua a servire chi ne aveva il diritto in quel momento.

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

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

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

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

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

Nel caso prospettato la squadra subirà le conseguenze di una sola penalizzazione: l'acquisizione di un punto ed il diritto a servire per la squadra avversaria.

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

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

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

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

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

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

1. se il LIBERO era uscito o entrato prima di tale penalizzazione, non può rientrare o riuscire perché concretamente non c'è stata un'azione di gioco tra questi suoi due movimenti di sostituzione;
2. se era stata accordata una richiesta di sostituzione, dopo la penalizzazione la stessa squadra non può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione (CQN02/02.1).

7. 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. Come ci si deve comportare?

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. Detta penalizzazione, 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 (CQN05/01.63).

REGOLA 23: PRIMO ARBITRO

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

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

- Per i campionati A1, A2, B1, B2, Play-off, Coppa Italia e Junior League, il 2° arbitro sostituisce il collega 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, altrimenti le avocherà a sé;
- Per i campionati regionali e quelli provinciali, il 2° arbitro può subentrare nelle funzioni di 1° solo per accordo scritto dei capitani delle squadre prima dell'inizio della gara.

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

Nei campionati di A1, A2, B1, B2, Play-off, Coppa Italia e Junior League, il 2° arbitro sostituisce il 1° nelle sue funzioni. Negli altri campionati il 2° arbitro può assumere le funzioni del 1° solo con l'assenso scritto dei capitani delle due squadre.

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

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

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

Nel caso in cui durante la gara si verifichino degli incidenti con la partecipazione degli spettatori, tali da non permettere il regolare svolgimento della gara, il 1° arbitro sospende la stessa chiedendo al capitano della squadra ospitante di ripristinare

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

5. Può il 1° arbitro sanzionare il fallo di posizione della squadra in ricezione, che è di competenza del 2° arbitro?

La Regola 23.2.3 recita che "il 1° arbitro ha autorità per decidere su ogni questione, anche su quelle non specificate dalle Regole". Quindi il 1° arbitro può sanzionare il fallo di posizione della squadra in ricezione, che nella normalità è di competenza del 2° arbitro per pura semplice ed ovvia praticità tecnica (CQN01/02.4).

REGOLA 24: SECONDO ARBITRO

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Chi effettua il controllo delle formazioni in campo?

La Regola di Gioco 24.3.1 assegna al 2° arbitro il compito del controllo delle formazioni delle squadre in campo, affinché concordino con i tagliandi della formazione iniziale, consegnati dai rispettivi allenatori o capitani, e con il referto di gara compilato dal segnapunti.
Alcune gare, in particolare a livello provinciale, sono dirette senza la presenza del 2° arbitro e quindi il 1° ne assume le funzioni, compresa ovviamente quella della verifica delle formazioni iniziali.
In tale evenienza il compito del controllo delle formazioni iniziali in campo diventa di competenza del 1° arbitro, il quale, portandosi vicino al tavolo del segnapunti ad ogni inizio set, deve farsi consegnare i previsti tagliandi dagli allenatori o dai capitani, richiamare le squadre in campo e quindi procedere alla prevista verifica.
Assolto tale compito si porterà nella propria postazione di 1° arbitro e darà inizio al gioco.

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

Tra le responsabilità che vengono assegnate al 2° arbitro dalla Regola 24.3, c'è quella prevista dalla 24.3.2.5 relativa al contatto della palla con un oggetto esterno. Pertanto, nel caso la palla vada a toccare il soffitto, il 2° arbitro deve fischiare tale fallo (CQN02/02.24).

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

Se la palla attraversa il piano verticale della rete in direzione del campo opposto, completamente o parzialmente nello spazio esterno dal lato del 2° arbitro, questi deve sanzionare il fallo con il fischio, come previsto dalla Regola 24.3.2.5, che fa riferimento alla 8.4.4 (CQN 02/02.25).

8. Quale posizione sul terreno di gioco deve assumere il 2° arbitro durante la fase di servizio e sviluppo conseguente dell'azione?

Compito del 2° arbitro è quello della verifica della corretta posizione della squadra in ricezione, al momento preciso del colpo di servizio, successivamente di cercare di aiutare il collega 1° nel caso la palla di servizio cada a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali o di 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, 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 (CQN01/01.5).

REGOLA 25: SEGNAPUNTI

1. Il segnapunti deve essere dotato di fischietto?

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

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

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

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

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

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

Deve osservare i numeri dei due giocatori, quello che esce e quello che entra in campo, controllare che la sostituzione richiesta sia regolare comunicandolo al 2° arbitro alzando un braccio, riportare sul referto la sostituzione ed infine alzare entrambe le braccia ad indicare che il gioco può riprendere.

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

Nei campionati nazionali (ad esclusione della serie A), regionali e provinciali, la squadra ospitante deve mettere a disposizione un "Segnapunti Federale", regolarmente tesserato ed autorizzato dagli Organi Periferici FIPAV.
Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° arbitro lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione.
In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far scrivere per accettazione tale decisione ai due capitani sul retro del referto di gara.
Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di segnapunti viene affidata al 2° arbitro che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione; in caso di assenza anche del 2° arbitro, il primo avocherà a sé tutte le funzioni.

6. Il segnapunti deve indicare agli arbitri che si giocherà l'azione per l'ultimo punto del set?

No, ciò non è previsto dalle Regole di Gioco e pertanto non deve essere indicato, anche al fine di non creare ulteriori tensioni emotive (CQN02/03.28).

REGOLA 28: GESTI UFFICIALI

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

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

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

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

Palla "fuori".

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

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

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

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

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

Se la palla di servizio impatta la rete senza superarla, cadendo poi a terra, il 1° arbitro deve sanzionare il fallo, mostrando la segnaletica ufficiale prevista (Figura 11, disegno 19), dopo aver indicato l'assegnazione del successivo servizio. Il 2° arbitro deve ripetere tale segnaletica, indicando con la mano a dita stese la rete e quindi l'assegnazione del successivo servizio (CQN01/03.8).

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

La segnalazione discreta del tocco del muro da parte del 2° arbitro rappresenta un dovere teso ad informare il collega 1° arbitro, anche nei casi di tocco evidente.
In caso di tocco a muro e con l'azione che continua, la segnalazione discreta del tocco di muro è assolutamente inutile e controproducente, perché può solo distogliere l'attenzione del 1° arbitro dal prosieguo dello scambio (CQN02/03.31.32).

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

Il 2° arbitro che sanziona un fallo di tocco di rete da parte di un atleta, deve fischiare il fallo ed indicare la rete con il palmo della mano distesa: non e' necessario andare a toccarla (CQN03/01.36).

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

La palla che tocca il terreno nelle immediate vicinanze della mano dell'atleta che cerca di recuperarla, normalmente in tuffo, deve essere segnalata dentro dal Giudice di Linea che la vede con assoluta sicurezza, senza insistere nel caso il 1° arbitro non colga la segnalazione (CQN03/01.38).

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

Sono da prevedere alcuni casi particolari:

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

b - quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete all'interno dello spazio di passaggio in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione se non quando questa tocca terra o viene toccata da un atleta (palla fuori).

c - nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna nello spazio esterno (totalmente o parzialmente) o nello spazio di passaggio in diagonale rispetto alla rete, è possibile che i Giudici di Linea che sono 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 (CQN03/01.38).

CASISTICA DEL GIOCO CON “SQUADRE MISTO”

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

   La Regola 15 stabilisce che l’arbitro accolga la richiesta di sostituzione richiesta nei modi regolamentari mentre respinga la seconda senza alcuna sanzione.
   L’allenatore dovrà quindi provvedere ad eseguire la sola sostituzione concessa ed in tale caso dovrà obbligatoriamente sostituire tra di loro due giocatori di ugual sesso; così facendo l’allenatore non riceve nessuna sanzione se nella esecuzione della sostituzione non causa ritardo alla ripresa del gioco.
   Nell’ipotesi che, invece, dopo la richiesta rinunci a tutte le sostituzioni, alla squadra verrà assegnato un “avvertimento per ritardo”, se è il primo nel corso della gara, o una “penalizzazione” se è recidiva.

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

   La regola 15.8.1 recita:"Nelle competizioni giocate con squadre di “misto”, un giocatore “espulso” o “squalificato” (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).
   Ne consegue che, nel caso prospettato, affinché in campo si verifichi tale situazione, si dovrà procedere alla chiusura del cambio quale logica conseguenza della sanzione disciplinare, mentre la squadra dovrà effettuarne un altro per poter rispettare le regole di gioco.
   In sostanza, si deve regolarizzare la situazione derivante dalla sanzione disciplinare, quindi di conseguenza rendere omogeneo il numero di partecipanti in gioco, ricorrendo ad una ulteriore sostituzione, che non necessariamente deve coincidere con quella temporalmente avvenuta con il doppio cambio.
   Esempio: vengono sostituiti il 5M e il 6F rispettivamente con 9F e 10M; viene espulso il 9F: deve rientrare il 5M. In campo ci saranno quattro maschi, per cui si dovrà procedere ad una sostituzione di un maschio (5M escluso) con una femmina.
   Ovviamente la regola si applica come in tutte le altre situazioni per quanto attiene il loro conteggio, nel pieno rispetto della regola 15.8 - Un giocatore “espulso” o “squalificato” (Regole 21.3.2 e 21.3.3) deve essere sostituito nei termini

regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata INCOMPLETA (Regole 6.4.3, 7.3.1 e 15.6).

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

Non esistono disposizioni particolari che determinano la posizione in campo degli/lle atleti/e, a parte ovviamente quelle stabilite dalle Regole per quanto attiene il normale gioco (posizione, rotazione, giocatori attaccanti, giocatori difensori, ecc).
I giocatori potranno pertanto disporsi come meglio preferiscono, ovvero alternandosi sistematicamente (maschio/femmina/maschio/femmina/maschio/femmina) oppure adottando altri schemi (maschio/maschio/femmina/maschio/femmina/femmina) od infine schierandosi per file (maschio/maschio/maschio/femmina/femmina/femmina).

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

La Regola 15.7.1 stabilisce che “Nelle competizioni giocate con squadre di “misto”, le sostituzioni eccezionali devono avvenire garantendo che in gioco siano sempre presenti tre giocatori di sesso femminile e tre giocatori di sesso maschile”.
Non è quindi possibile consentire detta sostituzione.

5. Dove debbono essere registrati i due LIBERO della stessa squadra nel referto di gara, visto che vi è una sola riga a disposizione?

La registrazione di due LIBERO non è contemplata formalmente nel referto di gara, che pertanto riporta lo spazio per un solo atleta rispettivamente per ogni squadra.
Bisogna però precisare che lo spazio per la registrazione dei partecipanti alla gara si compone, per gli atleti, di una prima sezione composta di dodici righe e di una successiva composta di una riga proprio per la registrazione del LIBERO, se presente.
In tale evenienza, la squadra può presentare, oltre il LIBERO, undici atleti e pertanto l’ultima riga della prima sezione rimarrà bianca. Si può pertanto utilizzare l’ultima riga della prima sezione per riportare gli estremi del secondo LIBERO, ricordando che in tal circostanza rimarrà vuota la penultima riga della sezione stessa, proprio per effetto di tale registrazione.

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

A volte agli arbitri di una gara viene richiesto ufficialmente dalla UISP o, più spesso, direttamente dalle Società, di far rispettare un minuto di raccoglimento per commemorare un defunto che era componente della Società o un dirigente, un tecnico, un atleta o altro.
Nel caso di indicazione diretta dalla UISP, gli arbitri devono obbligatoriamente procedere a tale compito; se, invece, la richiesta viene loro rivolta dalle Società, è lasciata alla loro discrezionalità l'accedere a tale richiesta, consigliando una larga disponibilità vista la sua natura umana.

In ogni caso si desidera normalizzare la procedura di tale minuto di raccoglimento come segue:

- *Prima dell'inizio della gara il 1° arbitro informa i due capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento per la ragione che sarà comunicata. Lo speaker (se presente), a sa volta, dovrà comunicare al pubblico tale fatto per darne conoscenza.*
- *All'inizio della gara, dopo che il 2° arbitro ha controllato la formazione in campo, il 1° arbitro autorizza il primo servizio della gara, il giocatore al servizio esegue la battuta ed immediatamente lo stesso 1° arbitro rifischia interrompendo il gioco. I giocatori in gioco si fermano, i componenti le squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, gli arbitri ugualmente restano fermi con le braccia rivolte verso il basso, così come il segnapunti dopo essersi alzato in piedi. Il pubblico presente ugualmente si alza in piedi e viene rispettato il silenzio per un minuto esatto, al termine del quale il 1° arbitro fischia per dare termine al raccoglimento.*

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

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

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

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

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

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

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

LA FIGURA DEL SEGNAPUNTI NEL CONTESTO DELLA GARA

RESPONSABILITÀ

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

Dalla Regola si evince che, il segnapunti:
Prima della gara:

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

Durante la gara:

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

- trascrive gli eventuali preannunci di reclami, che vanno registrati e trascritti ogni qualvolta si verifichi la circostanza tale da far scaturire detta richiesta;
- comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;
- registra nello spazio .osservazioni., su indicazione del secondo arbitro, tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come ad esempio la sostituzione eccezionale, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, il rimpiazzo del LIBERO, l'eventuale ritardato inizio della gara, ecc.

Alla fine della gara, (nello spogliatoio arbitrale):

- scrive il risultato finale;
- dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri;
- in caso di reclamo, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal dirigente o dal capitano della squadra proponente.

COLLABORAZIONE CON IL 1° E 2° ARBITRO

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

Al secondo arbitro il segnapunti deve sempre segnalare:

- all'inizio di ogni set, l'autorizzazione a dar inizio al gioco alzando le due braccia, a significare che il suo lavoro è terminato;
- alla richiesta di una sostituzione, l'autorizzazione ad effettuarla alzando un braccio dopo aver verificato che la stessa è regolamentare. Dopo averla trascritta sul referto, alza le due braccia per autorizzare la ripresa del gioco;
- dopo che il 2° o il 1° arbitro ha fischiato la fine del tempo di riposo, l'autorizzazione a riprendere il gioco alzando entrambe le braccia;
- la 5° e la 6° sostituzione effettuata;
- il 2° tempo di riposo richiesto dalla squadra;
- la sanzione disciplinare recidiva di uno stesso componente la squadra, attirando l'attenzione del 2° e del 1° arbitro, affinché quest'ultimo applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni (Figura 9).

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

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

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

ADEMPIMENTI DEL SEGNAPUNTI PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

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

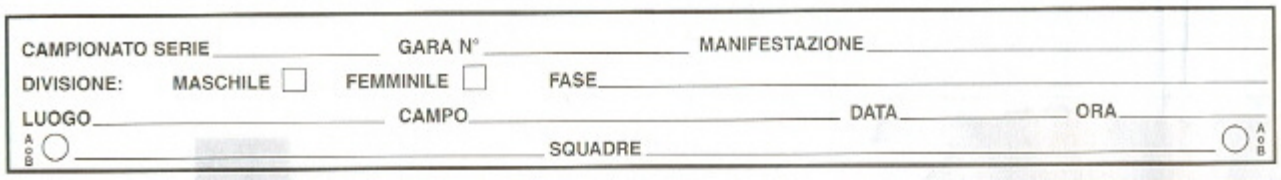
In genere, soprattutto per le gare dei campionati, i dati necessari alla compilazione di alcuni settori del referto sono rilevabili dalle designazioni arbitrali.

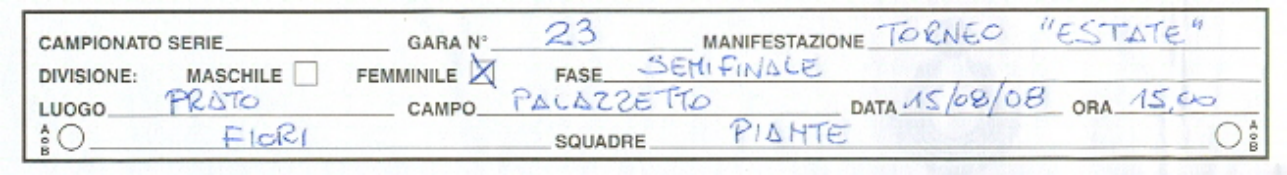
PRIMA DELL' INCONTRO

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

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

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





b) Nel riquadro inferiore a destra

1.10 La denominazione di ciascuna squadra, nello stesso ordine di (lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B).
1.11 I numeri di maglia, i cognomi ed i nomi dei giocatori rilevati dall'elenco ufficiale consegnato obbligatoriamente almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara, cerchiando il numero relativo ai capitani delle squadre (Regola 4.1.2). Il numero di maglia, il cognome e nome del LIBERO, se presente, nell'apposita riga dell'elenco dei partecipanti alla gara.
1.12 I cognomi ed i nomi dei tesserati ammessi in panchina, anch'essi rilevati dall'elenco ufficiale:

- A = Allenatore
- VA = Vice Allenatore
- FT = Fisioterapista
- M = Medico
- D = Dirigente Accompagnatore
- È' consigliabile la consultazione degli elenchi ufficiali dopo che sono stati verificati dagli arbitri.

SQUADRE			
N°	Nome giocatore	N°	Nome giocatore
LIBERO ("L")			
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA			
		A	
		VA	
		FT	
		M	
		D	
FIRME			
Capitano		Capitano	
Allenatore		Allenatore	

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

c) Nel riquadro centrale inferiore . Approvazione

1.13 Cognome, nome e città del 1° arbitro

1.14 Cognome, nome e città del 2° arbitro

1.15 Cognome, nome e città del segnapunti

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

APPROVAZIONE			
Arbitri	Nome e Cognome	Città	Firma
1°			
2°			
Segnap.			
1	Giudici di Linea	2	
3		4	
Ⓐ	Capitani	Ⓑ	

APPROVAZIONE			
Arbitri	Nome e Cognome	Città	Firma
1°	CESARE AUGUSTO	RM	
2°	AURELIO MARCO	RM	
Segnap.	GREGORIO CAIO	RM	
1	Giudici di Linea	2	
3		4	
Ⓐ	Capitani	Ⓑ	

DOPO IL SORTEGGIO (R. 7.1)

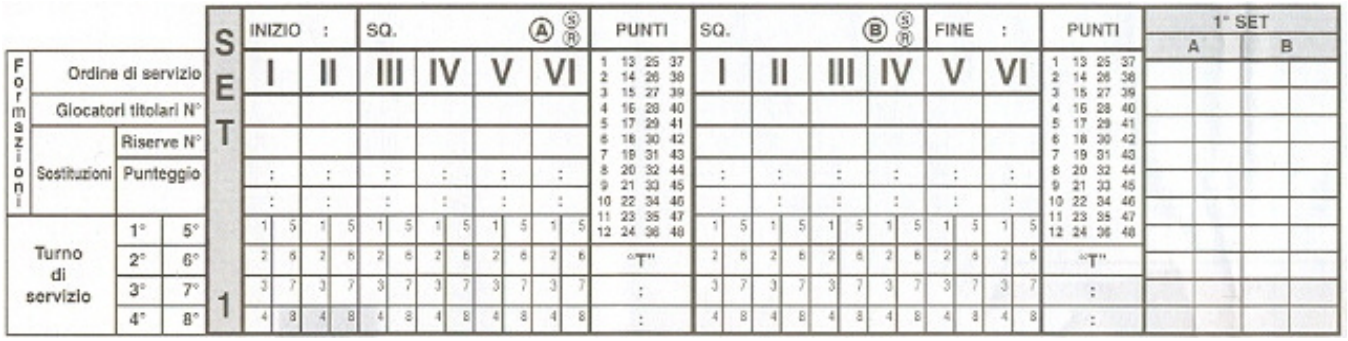
Il sorteggio viene effettuato davanti al tavolo del segnapunti, dal 1° arbitro alla presenza del collega 2° e dei capitani delle due squadre. Effettuato il sorteggio, i capitani e gli allenatori delle due squadre debbono firmare il referto.

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

2.1 Il primo arbitro deve fornire le seguenti informazioni al segnapunti:

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

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

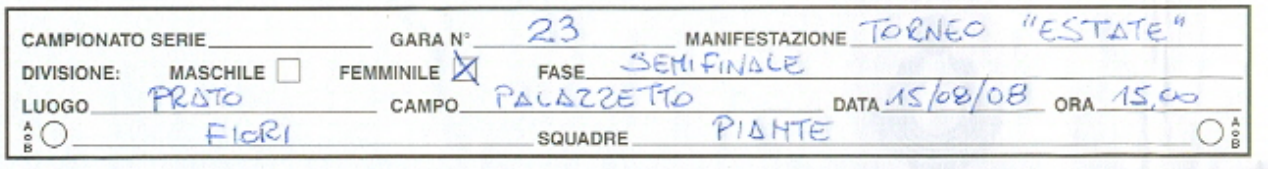


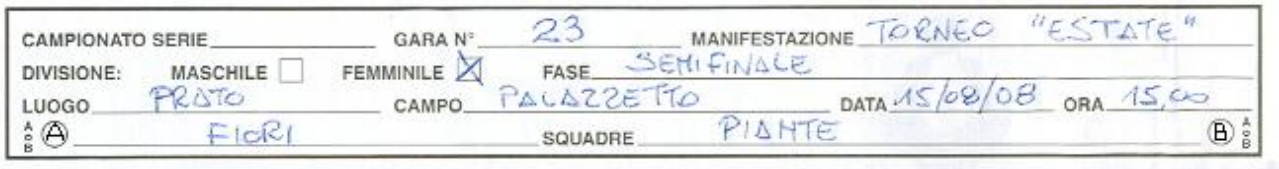
b) nella tavola del “SET 2” egli scrive nella parte destra il nome della squadra “A” ed in quella sinistra quello della squadra “B”, ad indicare il cambio di campo alla fine del 1° set. La”S” e la “R” di ciascuna squadra sono ugualmente barrate con una X, ad indicare la squadra che serve e quella che riceve il primo servizio del 2°set, viceversa rispetto al set precedente per l’alternanza del servizio nei set;

c) sotto la tavola del “SET 1” è posta quella del “SET 3”. Qui i nomi delle squadre e le lettere “S” e “R” sono registrati alla stessa maniera del “SET 1”, poiché ritornano alla prima posizione sul terreno di gioco, come all’inizio dell’incontro;

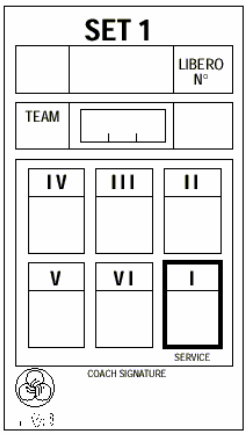
d) la tavola di un eventuale quarto set (SET 4) si trova sotto quella del “SET 2” ed ugualmente i nomi delle squadre e le annotazioni dovranno essere registrati, se si dovrà disputare, come previsto al punto b).

2.2 Il segnapunti in possesso di queste informazioni: determina chi è la squadra “A” e quella “B” e scrive tali lettere nel cerchio in corrispondenza dei nomi delle squadre trascritte come riportato in 1.9 e 1.10.

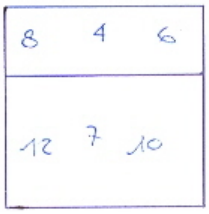


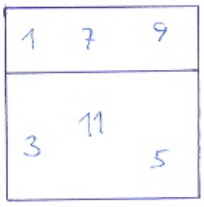


2.3 Autonomamente o alla richiesta del secondo arbitro, gli allenatori dovranno consegnare il tagliando della formazione iniziale della propria squadra.



2.3.1 Il segnapunti registra: sulla linea “GIOCATORI TITOLARI” e nelle caselle che si trovano sotto le cifre romane da I a VI, i numeri di maglia dei giocatori che iniziano il gioco, secondo l’ordine di posizione indicato sul tagliando, iniziando dal giocatore difensore destro (posizione 1), in corrispondenza della cifra romana I, e procedendo in senso antiorario (Regole 7.3, 7.4, 7.5, 7.6 e 7.7).





DURANTE LA GARA

Durante la gara il segnapunti procede come segue:

3.1 Nella casella .INIZIO. della tavola .SET 1. registra esattamente l’orario in cui inizia il gioco in quel set, al momento in cui viene eseguito il primo servizio.

3.1.1 Nel caso la gara inizi con ritardo rispetto all’orario ufficiale, il segnapunti, sotto la guida del 2° arbitro, deve annotare il fatto nello spazio “osservazioni”.

3.2 Prima dell’esecuzione di ogni servizio, controlla il numero del giocatore che lo esegue, in accordo con l’ordine in cui i giocatori sono registrati sotto le cifre romane da I a VI.

3.3 Registra il servizio di ogni giocatore (Reg. 12) e controlla il punteggio conseguito in ogni turno di servizio seguendo l’ordine delle caselle numerate da 1 a 8, sotto ogni colonna relativa ad ogni cifra romana da I a VI, corrispondenti alle 4 linee del “TURNO DI SERVIZIO”:

a) Il primo servizio è indicato barrando il piccolo numero 1 posto in alto a destra nella casella corrispondente al giocatore al servizio. Quando la squadra perde il servizio, il segnapunti trascrive il numero dei punti acquisiti fino a quel momento nella stessa casella;

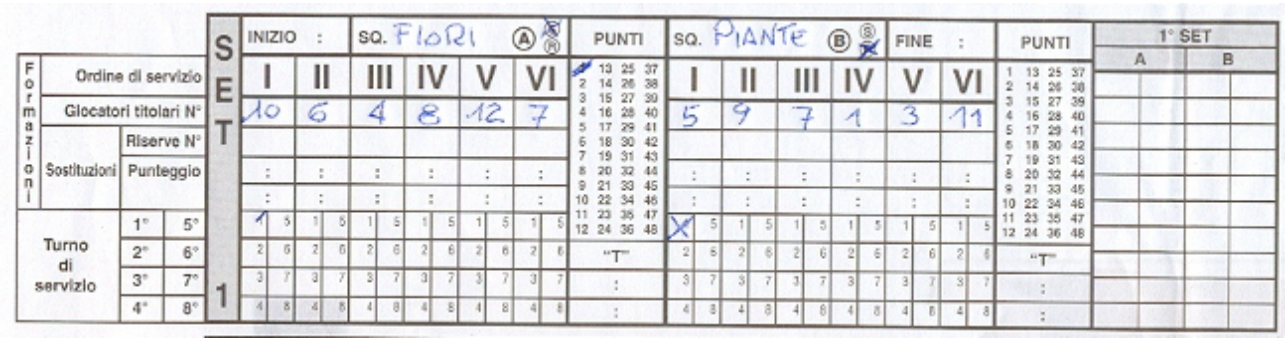
b) Nell’altra parte della tavola barra interamente con una X la casella portante il numero 1 della colonna I della squadra avversa, per indicare che tale squadra, alla conquista del servizio, dovrà effettuare una rotazione e che il giocatore, il cui numero è scritto nella colonna II, dovrà servire e perciò il segnapunti dovrà barrare il numero 1 nella casella sotto tale colonna II. Alla perdita del servizio, il punteggio della squadra in quel momento è riportato in tale casella;

c) A destra delle colonne da I a VI di ciascuna squadra si trova la colonna “PUNTI”, numerata da 1 a 48. Questa colonna serve a registrare, dall’alto in basso, i punti conseguiti dalla squadra, barrando progressivamente le cifre corrispondenti ai punti ottenuti.

Quando la squadra perde il servizio, l’ultima cifra barrata in tale colonna è trascritta nella casella corrispondente al giocatore che aveva effettuato il servizio

3.4 Esempio di un set

a) La squadra FIORI (A) ha diritto al primo servizio del set (Figura 8a) ed il numero 10 serve, vince lo scambio di gioco e conquista un punto: la cifra 1 della colonna “PUNTI” è barrata.



Lo scambio di gioco seguente è vinto dalla stessa: la cifra della colonna “PUNTI” è barrata. Dopo aver conseguito 2 punti, la squadra FIORI perde il servizio: la cifra 2 è scritta nella casella 1 della colonna I del giocatore 10.
Ciò sta a significare che tale squadra ha un punteggio di 2 punti quando il giocatore n° 10 ha terminato il suo turno di servizio;

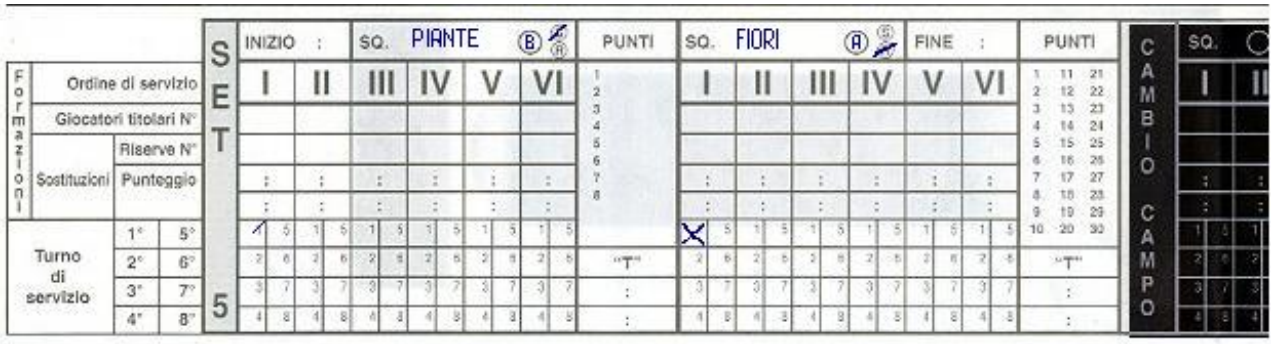
b) Successivamente il segnapunti cambia sezione e si occupa di quella corrispondente alla squadra PIANTE (B), la cui casella 1 della colonna I deve essere stata barrata con una X per indicare che il primo servizio deve essere effettuato, dopo una rotazione in senso orario, dal giocatore successivo. Vincendo l’azione, la squadra PIANTE conquista un punto ed il diritto a servire.
Quindi egli barra la cifra 1 nella colonna “PUNTI” e il n°1 della casella corrispondente alla colonna II. Ciò indica che il giocatore n°9 della squadra PIANTE deve effettuare il primo servizio per quel set

c) La squadra vince lo scambio di gioco ed ottiene il punto: egli barra la cifra 2 della colonna “PUNTI” di tale squadra. La squadra PIANTE conquista altri due punti (4 in totale) e perde la successiva azione di gioco e di conseguenza perde il servizio: la cifra 4 è scritta nella casella del giocatore che aveva servito, ad indicare il punteggio conseguito da quella squadra alla fine del turno di servizio del giocatore n°9.
Il segnapunti ritorna alla sezione relativa alla squadra FIORI e barra la cifra 3 nella colonna “PUNTI” e 1 della casella della colonna II, ad indicare che è il primo turno di servizio del giocatore n°6, registrato in tale colonna.

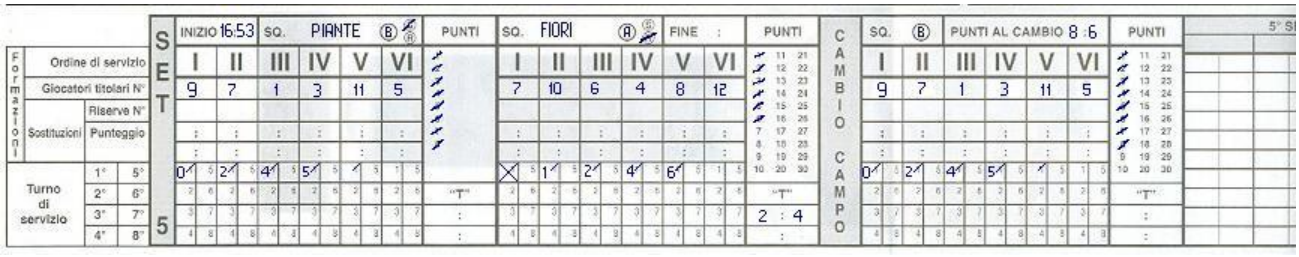
d) Il segnapunti continua allo stesso modo fino alla fine del set che termina con il punteggio di 19/25 a favore della squadra PIANTE. Nel momento in cui il 1° arbitro fischia la fine dell'ultima azione, il segnapunti scrive l'orario di fine set nella casella "FINE" (15.36).
e) Le cifre della colonna "PUNTI" di ciascuna squadra che non risultano barrate, sono annullate e l'ultimo punto è sottolineato e scritto nella casella del giocatore della squadra vincente se ha servito per ultimo o nella casella successiva a quella dell'ultimo servizio della squadra vincente se l'ha conquistato come squadra in ricezione.
f) Il punteggio finale di ciascuna squadra, riportato nell'ultima casella dell'ordine di rotazione nella rispettiva sezione di tavola del set, è cerchiato.

3.5 Set decisivo
Il set decisivo è riferito:
a) al 3° nelle gare previste al meglio di 2 set su 3;
b) al 5° in quelle previste al meglio di 3 set vinti su 5.

In entrambi i casi il riquadro da utilizzare è quello indicato con "SET 5".
Tale riquadro è caratterizzato dall'avere tre sezioni anziché due: al raggiungimento dell'8° punto da parte di una delle due squadre, si deve effettuare il cambio dei campi. Il segnapunti deve trascrivere i nomi delle squadre nelle prime due sezioni,così come risulta dal nuovo sorteggio, scrivendo le conseguenti lettere A e B nei cerchi corrispondenti.



Fino all'8° punto si segue la stessa procedura dei set precedenti utilizzando le prime due sezioni della tavola "SET 5". Al cambio dei campi all'8° punto, tutti i punti della squadra registrata a sinistra della tavola, devono essere riportati nella terza parte più a destra, unitamente all'ordine di rotazione, tenendo conto che nel prosieguo della gara le formazioni sul terreno di gioco al cambio di campo debbono essere le stesse o, se la squadra che conquista l'ottavo punto era in ricezione, ruotata di una posizione in senso antiorario. I punti acquisiti dalla squadra che passa dalla parte sinistra a quella destra, sono trascritti nel cerchio relativo alla voce "PUNTI AL CAMBIO". Il prosieguo del gioco viene quindi registrato nella seconda e terza sezione della tavola.



Nel caso l'ultimo punto del set sia conquistato dalla squadra in ricezione per un errore dell'avversario, questo deve essere riportato e cerchiato nella casella del previsto successivo turno di servizio, senza barrare il piccolo numero in alto a destra della casella stessa.
Nel caso si giunga alla parità 14-14, il set deve continuare fino a che una delle squadre raggiunga due punti di vantaggio sull'altra.

3.6 Sostituzioni (Regola 15)
Al momento della richiesta di sostituzione da parte dell'allenatore o del capitano in gioco, il segnapunti controlla dai numeri delle maglie degli atleti interessati che essa sia regolare ed in tale eventualità alza un braccio, ad indicare che la sostituzione può essere effettuata. Quando ha terminato la registrazione, alza entrambe le braccia ad indicare che il gioco può riprendere.
a) Il numero della riserva che entra, viene registrato nell'apposita casella sotto quella del titolare che lascia il campo.
b) Nella stessa colonna e nella casella superiore corrispondente alla linea "PUNTEGGIO", è registrato il punteggio delle squadre nel momento della sostituzione, a sinistra i punti della richiedente, a destra quelli dell'altra.

c) L'eventuale "sostituzione eccezionale" per l'infortunio di un giocatore che non può continuare il gioco (non va conteggiata nel numero totale delle sostituzioni effettuate), o il rimpiazzo del LIBERO infortunatosi, deve essere registrato dal segnapunti nello spazio "OSSERVAZIONI", indicando il set, la squadra (A o B), il numero del giocatore o LIBERO infortunato e del giocatore che subentra, infine il punteggio in cui avviene questa operazione.

d) Se ha luogo una nuova sostituzione con il titolare che riprende il suo posto in campo, il punteggio a quel momento viene registrato nella casella posta inferiormente a quella della lettera b) ed il numero della riserva viene cerchiato.

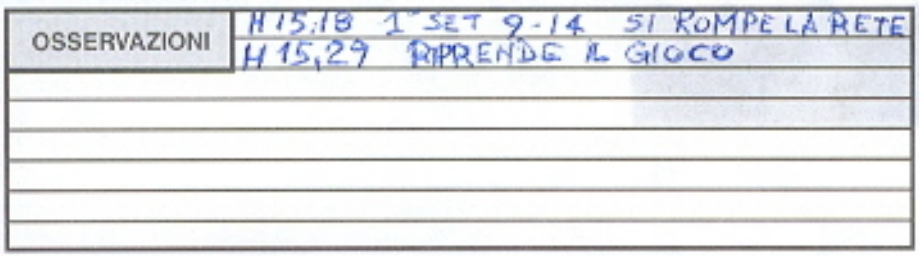
Tempi di riposo (Regola 15)
Sotto la colonna "PUNTI" di ciascuna squadra, si trovano due caselle intitolate "T":
a) nella casella superiore si registra il punteggio delle squadre al momento dell'effettuazione del primo tempo di riposo, con lo stesso sistema di cui al punto 3.6.b), e nella casella inferiore il punteggio al momento del secondo tempo di riposo concesso (vedi figura precedente).

Registrazione delle sanzioni (Regola 21)
Tutte le sanzioni vengono registrate nel riquadro "SANZIONI" (Figura 12), posto nella parte inferiore sinistra del referto, come segue:
a) Per le sanzioni individuali riportare il numero del giocatore o la iniziale dei tesserati ammessi in panchina, come riportati in 1.12, nelle colonne corrispondenti alla sanzione assegnata:
P = penalizzazione (cartellino giallo)
E = espulsione (cartellino rosso)
S = squalifica (cartellini giallo e rosso nella stessa mano);
b) per i ritardi di gioco, riportare la sigla RG nelle colonne corrispondenti alla sanzione comminata alle squadre (A = avvertimento, P = penalizzazione);
c) per le richieste improprie, barrare con una X la casella corrispondente alla colonna RI;
d) per le sanzioni individuali, comminate ad un giocatore di riserva, il suo numero di maglia riportato in una delle colonne deve essere cerchiato;
e) successivamente nelle altre colonne del riquadro deve essere annotato:

- squadra A o B sanzionata;
- set in cui viene comminata la sanzione;
- punteggio al momento della sanzione, riportando a sinistra quello della squadra sanzionata e a destra quello dell'altra;

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

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



Alcuni esempi:

- preannuncio di reclamo al primo arbitro da parte del capitano in gioco durante la gara (23.2.4), (riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra A o B, PRE. REC.);
- conferma del reclamo al termine della gara da parte del capitano della squadra (23.2.4) o del dirigente, (riportare sinteticamente: ora, squadra A o B, CONF. REC.);
- annullo dei punti conquistati in errore di formazione o rotazione (riportare sinteticamente: squadra A o B, set, punteggio prima e dopo l’annullo, causa dell’annullo);
- incidenti di gioco (17.1) (riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, numero di maglia dell’atleta, squadra A o B, tipo di infortunio);
- sostituzioni eccezionali (15.7) concesse, (riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra A o B, numero di maglia dell’atleta sostituito eccezionalmente e di quello/a che subentra, SOST. ECCEZ.);
- rimpiazzo del LIBERO (8.5.2.4) (riportare sinteticamente: numero del LIBERO infortunato e del giocatore che diventa LIBERO, set, punteggio, squadra A o B);
- tempo di recupero di 3’ (18.1.2) (indicare numero dell’infortunato, orario, set, punteggio, squadra A o B, T.REC.);
- prolungate interruzioni di gioco (18.3) per impraticabilità del campo di gioco (riportare sinteticamente: ora inizio interruzione, set, punteggio INIZIO INTERRUZIONE, orario di FINE INTERRUZIONE con eventuale citazione del nuovo campo di gioco);
- squadra incompleta o forfait (6.4) (riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, ragione dell’incompletezza o del forfait);
- inizio ritardato della gara;
- nomina di un nuovo capitano della squadra per suo infortunio e sostituzione eccezionale o per assunzione delle funzioni del LIBERO infortunato.

4 DOPO LA GARA

Al termine della gara i componenti del corpo arbitrale si ritirano nello spogliatoio per completare il referto di gara.

Il segnapunti riporta i dati finali nel riquadro “RISULTATO FINALE”:

a) scrive il nome della squadra .A. nella parte sinistra e quello della squadra .B. nella parte destra;

b) nella colonna “SET” (durata) riporta per ciascun set, entro la parentesi, la durata in minuti e nella casella “DURATA INCONTRO” la somma in minuti dei tempi riportati per ogni set;

c) nella colonna “P” (punti) di ciascuna squadra, in corrispondenza di ciascun set, riporta i punti ottenuti, mentre nell’ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma dei punti conseguiti nei singoli set;

d) nella colonna “V”, scrive la lettera V nella casella corrispondente ad ogni set, solo nella sezione relativa alla squadra che ha vinto il set. A fine gara registrerà il numero dei set vinti da ciascuna squadra nell’ultima casella della suddetta colonna (non riportare lo 0 nel caso non sia stato vinto alcun set);

e) nella colonna “S” (sostituzioni), scrive, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra, non conteggiando le eventuali sostituzioni eccezionali concesse. Nell’ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra nella gara (non riportare lo 0 nel caso non siano state effettuate sostituzioni);

f) nella colonna “T” (tempi di riposo), registra, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre. Nell’ultima casella della colonna, registra la somma dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre (non riportare lo 0 nel caso non siano stati richiesti tempi di riposo);

g) nella penultima linea sotto i totali generali riporta: nel riquadro di sinistra l’ora di inizio dell’incontro, nel riquadro di centro l’ora di fine e in quello di destra la durata totale espressa in ore e minuti. La durata totale dell’incontro dovrà differire dalla durata incontro per un tempo pari alla somma degli intervalli tra i set ed eventuali interruzioni;

h) nell’ultima linea “VINCE”, riporta il nome della squadra vincente, e, a destra della cifra prestampata 3, il numero dei set vinti dalla squadra perdente (lo 0 se non ha vinto alcun set). Nel caso di gara al meglio di 2 set su 3, la cifra prestampata 3 deve essere sostituita a penna dalla cifra 2.

RISULTATO FINALE

Squadra			FIORI Ⓐ		Ⓑ PIANTE			Squadra
T	S	V	P Punti		P Punti	V	S	T
2	2		19	1 (25)	25	V	4	1
1	1	V	25	2 (24)	21		3	2
2	3	V	26	3 (27)	24		2	2
2	4		23	4 (21)	25	V	0	1
1	1	V	15	5 (16)	12		2	2
8	11	3	108	Durata incontro 113 min	107	2	11	8
Ora inizio incontro 15 h 00 min				Ora fine incontro 17 h 36 min	Durata totale incontro 2 h 36 min			
VINCE			FIORI				3 : 2	

Il segnapunti registra l’eventuale preannuncio di reclamo, nel momento in cui esso viene formulato dal capitano in gioco, nel riquadro “OSSERVAZIONI”. Nello stesso riquadro registra anche la conferma a fine gara da parte del capitano della squadra o del dirigente accompagnatore.

Nel caso di sostituzione eccezionale in cui non è possibile registrare nelle apposite caselle né il numero del giocatore, né il punteggio, essa deve essere registrata nel riquadro “OSSERVAZIONI”, riportando anche la squadra (A o B), il set ed il punteggio.

Le firme di .APPROVAZIONE. vengono apposte nel seguente ordine: il segnapunti, il secondo ed il primo arbitro.
Nelle competizioni UISP i capitani non firmano il referto a fine gara.