

SETTORE TECNICO NAZIONALE



# Regole di Gioco 2013-2016

*Approvate dal 33° Congresso FIVB  
del 19-21 settembre 2012*

*E aggiornate dal Consiglio di Amministrazione FIVB  
del 22 aprile 2013*

L'edizione 2013-2016 delle Regole di Gioco abroga quelle inserite nelle precedenti edizioni.

1ª edizione - luglio 2013

## Sommario

Caratteristiche del gioco .....	1
FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ABITRAGGIO .....	1
Sezione I - Il gioco.....	4
Capitolo primo - Installazioni ed attrezzature.....	5
1 Area di gioco .....	5
2 Rete e pali .....	7
3 Palloni .....	8
Capitolo secondo - Partecipanti.....	9
4 Squadre .....	9
5 Responsabili della squadra .....	11
Capitolo terzo - Formula del gioco .....	13
6 Acquisire un punto, vincere un set e la gara .....	13
7 Struttura del gioco .....	14
Capitolo quarto - Azioni di gioco.....	17
8 Situazioni di gioco .....	17
9 Giocare la palla .....	18
10 Palla in direzione della rete .....	20
11 Giocatore a rete .....	20
12 Servizio.....	22
13 Attacco.....	23
14 Muro .....	25
Capitolo quinto - Interruzioni, intervalli e ritardi.....	26
15 Interruzioni .....	26
16 Ritardi di gioco.....	29
17 Interruzioni eccezionali di gioco .....	30
18 Intervalli e cambio dei campi.....	31
Capitolo sesto - Il giocatore "LIBERO" .....	31
19 Il giocatore "LIBERO" .....	31
Capitolo settimo - Comportamento dei partecipanti .....	35
20 Requisiti del comportamento .....	35
21 Condotta scorretta e sue sanzioni .....	35
Capitolo ottavo - Gli arbitri .....	38
22 Collegio arbitrale e procedure .....	38
23 PRIMO Arbitro .....	39
24 SECONDO Arbitro .....	40
25 Segnapunti.....	42
26 Assistente segnapunti .....	43
27 Giudici di linea.....	44
28 Gesti ufficiali.....	45
Sezione III - Figure .....	47
SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI.....	57
Segnaletica ufficiale dei giudici di linea.....	67
Sezione IV - Miscellanea.....	69
Reclami .....	70
Minuto di raccoglimento in memoria di un defunto .....	70

Gare a porte chiuse a seguito di sanzione disciplinare.....	71
Sezione V - Manuale del segnapunti .....	73
1. Introduzione .....	74
2. La figura del segnapunti nel contesto della gara .....	74
3. Collaborazione con 1° e 2° arbitro .....	75
4. Adempimenti del segnapunti prima, durante e dopo la gara .....	75
5. Figure.....	87



## 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).

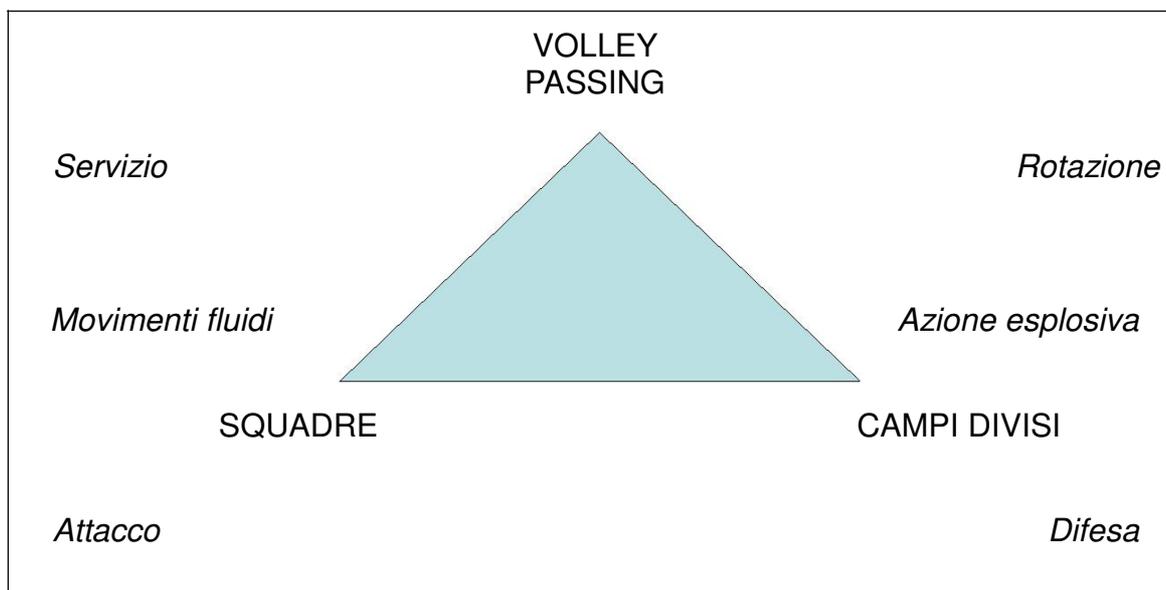
La palla è messa in gioco con un servizio: inviata con un colpo dal battitore sopra la rete verso gli avversari. L'azione continua fino a che la palla tocca il campo, è inviata "fuori" o una squadra non la rinvia correttamente.

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.

## FILOSOFIA DELLE REGOLE E DELL'ABITRAGGIO

### Introduzione

La pallavolo è uno degli sport competitivi e ricreazionali di maggior successo popolare nel mondo ed uno degli Sport in cui gli atleti non dipendono dalla tecnologia e dagli equipaggiamenti. Esso è *veloce*, esso è *emozionante* e l'azione è *esplosiva*. Eppure la pallavolo comprende alcuni elementi cruciali sovrapposti, le cui *interazioni* complementari la fanno diventare unica tra gli sport di azione.



Negli anni recenti la FIVB ha fatto passi da gigante per adattare il gioco ad un pubblico moderno.

Questo testo si rivolge in generale ai giocatori, allenatori, arbitri, spettatori, commentatori, per le seguenti ragioni:

- La comprensione delle regole permette un gioco migliore: gli allenatori possono creare una migliore struttura di squadra ed una migliore tattica, dando ai giocatori l'opportunità di dimostrare il loro talento;
- La comprensione del razionale tra le regole consente agli arbitri di prendere le migliori decisioni.

Questa introduzione dapprima si focalizza sulla pallavolo come sport agonistico, per poi identificare le qualità principali richieste per un buon arbitraggio.

### **La pallavolo come Sport agonistico**

La competizione esalta qualità nascoste. Mostra le migliori qualità, dell'impegno, della creatività e dell'estetica. Le regole sono strutturate per permettere tutte queste qualità. Con poche eccezioni, la pallavolo permette a tutti gli atleti di giocare sia a rete (in attacco) che in linea arretrata del campo (per difendere o servire).

William Morgan, l'inventore del gioco, ancora lo riconoscerebbe perché la pallavolo ha mantenuto alcuni elementi distintivi ed essenziali nel corso degli anni. Alcuni di questi sono condivisi con altri giochi con rete/palla/racchetta:

- Servizio;
- Rotazione (turno di servizio);
- Attacco;
- Difesa.

La pallavolo è comunque l'unico tra i giochi di rete a mantenere la palla costantemente in volo - "flying ball" - ed a permettere ad ogni squadra dei passaggi tra gli atleti prima che la palla sia rinviata agli avversari.

L'introduzione di un atleta specialista nella difesa - il Libero - ha aumentato il numero degli scambi di gioco e la lunghezza delle azioni. Le modifiche alla regola del servizio hanno cambiato l'esecuzione da un semplice colpo di messa in gioco della palla, ad un fondamentale colpo d'attacco.

Il concetto di rotazione fa sì che tutti gli atleti siano completi. Le regole sulle posizioni degli atleti devono permettere alle squadre di avere flessibilità e di creare interessante sviluppo delle tattiche.

I contendenti utilizzano questa struttura del gioco per elaborare tecniche, tattiche ed energie, che consentono agli atleti una libertà di esprimersi che entusiasma spettatori e telespettatori.

E l'immagine della pallavolo è sempre più positiva.

Il gioco evolve, non c'è dubbio che sarà migliore, più forte e più veloce.

### **L'arbitro in questa struttura**

La essenza di un buon arbitro sta nel concetto di imparzialità e uniformità:

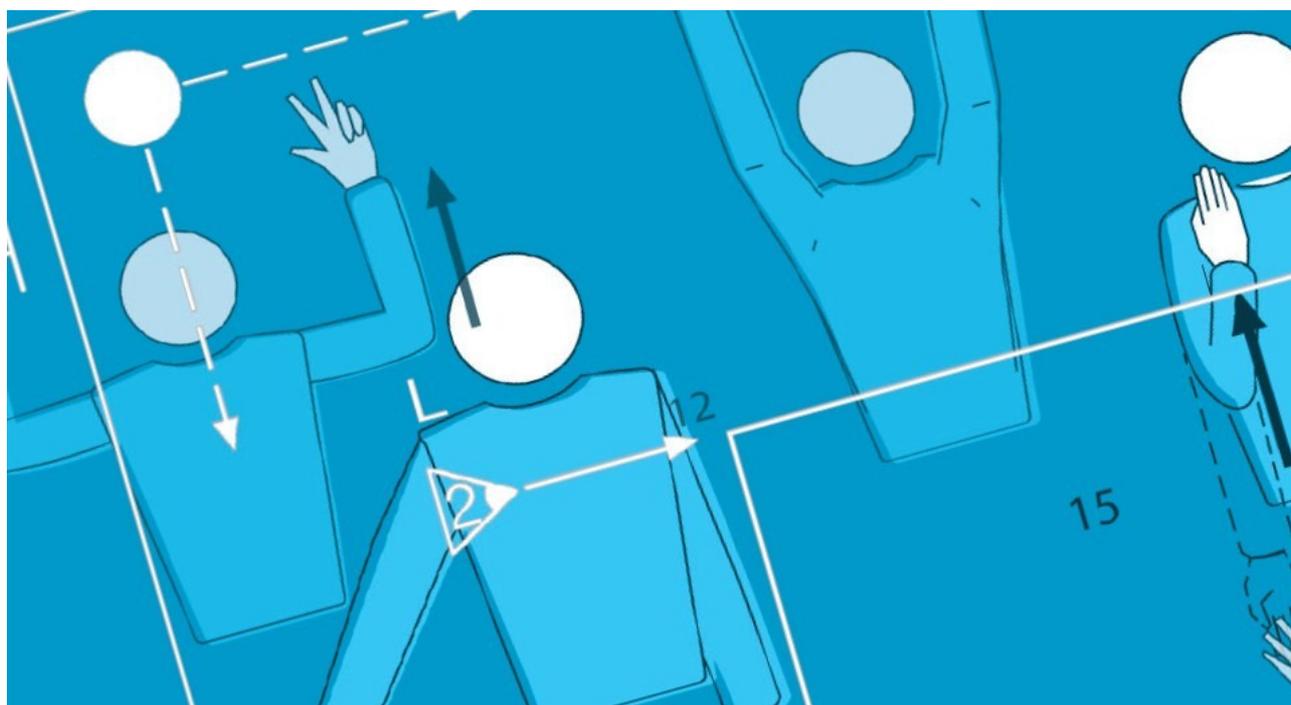
- Essere imparziale verso ogni partecipante
- Essere visto come imparziali dagli spettatori.

Ciò richiede una grande credibilità. L'arbitro deve acquisire la fiducia onde permettere agli atleti di divertirsi:

- Essendo *accurato* nella sua *valutazione*;
- *Comprendendo il perché la regola è così scritta*;
- Essendo un *efficiente organizzatore*;
- Permettendo la competizione fluente e *dirigerla* verso la conclusione;
- Essendo un *educatore*, usando le regole per penalizzare la slealtà ed ammonire la scortesia;
- *Promovendo il gioco, cioè, permettendo la spettacolarità del bel gioco ed ai migliori atleti di fare il meglio divertendo il pubblico*;

Infine possiamo dire che un buon arbitro userà le regole per rendere la gara una esperienza soddisfacente per *tutti* gli interessati.

Coloro i quali hanno letto finora, osservino le Regole che seguono come lo stato attuale di sviluppo di un grande gioco, ma tengano in mente perché questi pochi precedenti paragrafi possono essere di pari importanza per voi nella vostra posizione nello sport.



## SEZIONE I - IL GIOCO

# CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

## 1 AREA DI GIOCO

F. 1

L'area di gioco comprende il terreno di gioco e la zona libera.<sup>1.1</sup> Essa deve essere rettangolare e simmetrica.

### 1.1 DIMENSIONI

Il terreno di gioco è un rettangolo di 18 x 9 m., circondato da una zona libera larga almeno 3 m. in ogni parte.<sup>F. 2</sup>

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

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, la zona libera deve misurare almeno 5 m. dalle linee laterali e almeno 8 m. dalle linee di fondo. Lo spazio di gioco libero deve misurare almeno 12,5 m. al di sopra della superficie di gioco.

### 1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.2.1 La superficie deve essere piana, orizzontale ed uniforme. Essa non deve presentare alcun pericolo per i giocatori. È vietato giocare su superfici rugose o scivolose.

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.<sup>1.1, 1.3</sup>

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.<sup>1.3</sup>

### 1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

F. 2

1.3.1 Tutte 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.<sup>1.2.2</sup>

#### 1.3.2 Linee perimetrali

Due linee laterali e due linee di fondo delimitano il terreno di gioco. Esse sono tracciate all'interno delle sue dimensioni.<sup>1.1</sup>

### 1.3.3 Linea centrale

L'asse della *linea centrale* divide il terreno di gioco in due campi uguali di 9 x 9 m.; comunque l'intera larghezza della linea appartiene egualmente ad entrambi i campi. Si estende sotto la rete da una linea laterale all'altra.

### 1.3.4 Linea d'attacco

Su ogni campo è tracciata una linea a 3 m. dall'asse della linea<sup>1.3.3, 1.4.1</sup> centrale, che delimita la *zona d'attacco*.

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 m.

### 1.3.5 Linea di delimitazione dell'allenatore

La *linea di delimitazione dell'allenatore* (una linea tratteggiata<sup>5.2.3.4</sup> parallela ed a 1,75 m. dalla linea laterale dal lato delle panchine), che parte dal prolungamento della linea d'attacco fino all'altezza della linea di fondo, dello stesso colore delle linee perimetrali del terreno di gioco, larga 5 cm., con i tratti lunghi 15 cm. e distanti 20 cm., delimita l'area operativa dell'allenatore.

## 1.4 ZONE ED AREE

F. 1

### 1.4.1 Zona d'attacco

Su ogni campo la *zona d'attacco* è delimitata dall'asse della linea<sup>1.3.3, 1.3.4; F. 2</sup> centrale e dal margine posteriore della linea d'attacco.

La zona d'attacco è considerata estesa oltre le linee laterali fino<sup>1.1, 1.3.2</sup> al limite della zona libera.

### 1.4.2 Zona di servizio

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

Essa è delimitata lateralmente da due linee di 15 cm., tracciate a<sup>1.3.2; F. 2</sup> 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<sup>1.1</sup> zona libera.

### 1.4.3 Zona di sostituzione

La *zona di sostituzione* è delimitata dal prolungamento delle due<sup>1.3.4</sup> linee d'attacco fino all'altezza del tavolo del segnapunti.

### 1.4.4 Zona di rimpiazzo del LIBERO

La *zona di rimpiazzo del LIBERO* è la parte della zona libera dal<sup>19.3.2.7</sup> lato delle panchine, limitata dal prolungamento della linea d'attacco e dalla linea di fondo.

#### 1.4.5 Area di riscaldamento

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

#### 1.4.6 Area di penalizzazione

Un'*area di penalizzazione*, di dimensioni approssimativamente di 1 x 1 m. ed equipaggiata con due sedie, è localizzata nell'area di controllo dietro ciascuna panchina, sul prolungamento della linea di fondo. Essa può essere delimitata con linee di colore rosso di 5 cm. di larghezza.

### 1.5 TEMPERATURA

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

Per le competizioni mondiali e 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 a 1 m dal suolo.

Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB, l'illuminazione<sub>1</sub> dell'area di gioco deve essere compresa fra 1000 e 1500 lux, misurata a 1 m dalla superficie dell'area di gioco.

## 2 RETE E PALI

### 2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.1.1 La rete è posta verticalmente sopra la linea centrale, ad<sup>1.3.3; F. 3a</sup> un'altezza nella sua parte superiore di 2,43 m. per gli uomini e di 2,24 m. per le donne.

2.1.2 La sua altezza è misurata al centro del terreno di gioco. L'altezza<sup>1.1, 1.3.2, 2.1.1</sup> della rete sopra le due linee laterali deve essere esattamente la stessa e non superiore di oltre 2 cm. rispetto a quella ufficiale.

### 2.2 STRUTTURA

La rete misura 1 m. di larghezza e da 9,50 a 10 m. di lunghezza<sub>F. 3b</sub> (da 25 a 50 cm. oltre ciascuna banda laterale) ed è fatta di maglie quadrate nere di 10 cm. di lato.

Nella sua parte superiore è cucita una doppia banda orizzontale di<sub>F. 3a, 3b</sub> tela bianca, larga 7 cm., per tutta la sua lunghezza. Ogni estremità di tale banda ha un foro, attraverso il quale passa una corda che la fissa ai pali e la mantiene tesa.

All'interno di tale banda, un cavo flessibile fissa la rete ai pali e tende l'estremità superiore.

Nella parte inferiore della rete c'è un'altra banda orizzontale di F. 3a 5 cm, simile a quella superiore, attraverso la quale passa una corda che la mantiene tesa e la fissa ai pali.

### **2.3 BANDE LATERALI**

Due bande bianche sono fissate verticalmente sulla rete e poste 1.3.2; F. 3a, 3b esattamente al di sopra di ciascuna linea laterale. Esse sono larghe 5 cm. e lunghe 1 m. e sono considerate come facenti parte della rete.

### **2.4 ANTENNE**

Le antenne sono due aste flessibili in fibra di vetro o materiale 2.3; F. 3a, 3b simile, di 1,80 m. di lunghezza e di 10 mm. 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 10.1.1; F. 3a, 5a 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.

### **2.5 PALI**

2.5.1 I pali che sorreggono la rete sono posti ad una distanza di 0,50 F. 3a 1,00 m. oltre le linee laterali. Sono alti 2,55 m., preferibilmente regolabili.

**Per le competizioni mondiali ed ufficiali della FIVB, i pali sono posti ad 1 m. 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.

## **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 g. La sua pressione interna deve essere di 0,300 ÷ 0,325 Kg/cm<sup>2</sup> (4,26 ÷ 4,61 psi - 294,30 ÷ 318,82 mbar o hPa).

### 3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

I palloni utilizzati durante un incontro devono avere le stesse<sup>3.1</sup> caratteristiche di circonferenza, peso, pressione, tipo, colore, ecc.

Le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, così come i campionati nazionali o di lega, devono essere giocati con palloni omologati FIVB.

### 3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB devono essere<sup>F. 10</sup> 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

### 4 SQUADRE

#### 4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 Una squadra si compone di un massimo di 12 giocatori, più: <sup>5.2, 5.3</sup>

- staff tecnico: un allenatore e un massimo di 2 vice-allenatori;
- staff medico: un fisioterapista e un medico.

Soltanto coloro iscritti a referto possono normalmente entrare nell'area di controllo e partecipare al riscaldamento ufficiale e alla gara.

Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, il medico e il fisioterapista devono essere preventivamente accreditati dalla FIVB.

4.1.2 Uno dei giocatori, diverso dal LIBERO, è il *capitano della squadra*<sup>5.1, 19.1.3</sup> che deve essere indicato sul referto di gara.

4.1.3 Soltanto i giocatori iscritti a referto possono entrare sul terreno di<sup>1, 5.1.1, 5.2.2</sup>

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<sup>1.4.5, 5.2.3, 7.3.3; F. 1</sup> o sostare nella propria area di riscaldamento. L'allenatore, così come gli altri componenti della squadra, deve stare seduto sulla panchina, ma egli può temporaneamente alzarsi. Le panchine delle squadre sono localizzate accanto al tavolo del segnapunti, fuori della zona libera.
- 4.2.2 Soltanto i componenti della squadra sono autorizzati a sedere<sup>4.1.1, 7.2</sup> sulla panchina durante la gara ed a partecipare al riscaldamento ufficiale.
- 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. <sup>1.4.5, 8.1</sup>
- 4.2.3.2 durante i tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici, nella zona<sup>1.3.3, 15.4</sup> libera dietro il proprio campo di gioco.
- 4.2.4 Negli intervalli tra i set, i giocatori possono utilizzare la palla per<sup>18.1</sup> riscaldarsi nella zona libera.

## 4.3 EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori si compone di una maglia, di pantaloncini, di calzini (l'uniforme) e di scarpe sportive.

- 4.3.1 Il colore ed il modello delle maglie, pantaloncini e calzini, devono<sup>4.1, 19.2</sup> essere uniformi (ad eccezione del LIBERO) e puliti per tutta la squadra.
- 4.3.2 Le scarpe devono essere leggere e flessibili, con soles in gomma o in cuoio, senza tacco.
- 4.3.3 Le maglie dei giocatori devono essere numerate da 1 a 18. Nei campionati regionali e provinciali è permessa la numerazione da 1 a 99.
- Per le Competizioni Mondiali ed Ufficiali FIVB Senior, le maglie dei giocatori possono essere numerate da 1 a 20.**
- 4.3.3.1 I numeri devono essere posti sulla maglia al centro del petto e del dorso.
- Il colore e la brillantezza devono contrastare con quelli delle maglie.
- 4.3.3.2 Il numero deve avere un'altezza minima di 15 cm. sul petto e di 20 cm. sul dorso. Il nastro con cui sono formati i numeri deve avere una larghezza di almeno 2 cm.

- 4.3.4 Il capitano della squadra deve avere sulla maglia un nastro di<sup>5.1</sup> 8 x 2 cm, posto sotto il numero sul petto.
- 4.3.5 È vietato indossare uniformi di colore diverso da quello degli altri<sup>19.2</sup> giocatori, ad eccezione dei LIBERO, e/o senza i numeri ufficiali.

#### 4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

Il 1° arbitro può autorizzare uno o più giocatori: 23

- 4.4.1 a giocare senza scarpe;
- 4.4.2 a cambiare le uniformi umide o danneggiate tra un set e l'altro o<sup>4.3, 15.5</sup> 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<sup>4.1.1, 19.2</sup> che siano dello stesso colore e modello per tutta la squadra (ad eccezione dei LIBERO) e numerate nel rispetto della Regola 4.3.3.
- 4.5 Oggetti vietati
- 4.5.1 È vietato indossare oggetti che potrebbero causare infortuni o avvantaggiare il giocatore che li indossa.
- 4.5.2 I giocatori possono portare occhiali o lenti a contatto a loro rischio.

### 5 RESPONSABILI DELLA SQUADRA

Il *capitano* e l'*allenatore* sono entrambi responsabili della<sup>20</sup> condotta e della disciplina dei componenti la loro squadra.

I LIBERO non possono essere né capitano della squadra, né<sup>19.1</sup> capitano in gioco.

#### 5.1 CAPITANO

- 5.1.1 PRIMA DELLA GARA, il capitano della squadra firma il referto e<sup>7.1, 25.2.1.1</sup> rappresenta la sua squadra al sorteggio.
- 5.1.2 DURANTE LA GARA e quando è sul terreno di gioco, il capitano<sup>15.3.1</sup> della squadra esplica le funzioni di *capitano in gioco*. Quando il capitano della squadra non è sul terreno di gioco, l'allenatore o lui stesso devono designare un altro giocatore in campo, ma non il LIBERO, per assumere le funzioni di capitano in gioco.  
 Questo capitano in gioco mantiene tale responsabilità fin quando è sostituito o ritorna in gioco il capitano della squadra o termina il set.  
 Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco è<sup>8.2</sup> autorizzato a parlare con gli arbitri:
- 5.1.2.1 Per chiedere spiegazioni sulla applicazione ed interpretazione<sup>23.2.4</sup>

delle regole di gioco e anche per portare a conoscenza dell'arbitro le richieste o le questioni formulate dai suoi compagni di squadra. Se le spiegazioni non lo soddisfano, può esprimere immediatamente il suo disaccordo, da registrare immediatamente sul referto, che alla fine della gara può essere confermato per iscritto;

- 5.1.2.2 Per domandare l'autorizzazione:
- a) a cambiare tutto o parte dell'equipaggiamento; 4.3, 4.4.2
  - b) a verificare le posizioni delle squadre; 7.4
  - c) a controllare il terreno di gioco, la rete, i palloni, ecc.; 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3 In assenza dell'allenatore, per richiedere i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*. 15.3.1, 15.4, 15.5
- 5.1.3 AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra: 6.3
- 5.1.3.1 Ringrazia gli arbitri; 25.2.3.3
- 5.1.3.2 Quando è stato espresso, nel dovuto tempo, un disaccordo al 1° arbitro, può confermare la sua protesta ufficiale per iscritto. 5.1.2.1, 25.2.3.2

## 5.2 ALLENATORE

- 5.2.1 Per tutta la gara l'allenatore conduce il gioco della sua squadra dal di fuori del terreno di gioco. Egli sceglie i giocatori titolari, i loro sostituti, ed utilizza i tempi di riposo. In queste funzioni il suo riferimento ufficiale è il 2° arbitro. 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
- 5.2.2 PRIMA DELLA GARA, l'allenatore verifica l'elenco dei nomi e dei numeri dei suoi giocatori sul referto, che poi sottoscrive. 4.1, 19.1.2, 25.2.1.1
- 5.2.3 DURANTE LA GARA, l'allenatore:
- 5.2.3.1 Prima di ogni set consegna al 2° arbitro o al segnapunti tagliando della formazione iniziale, debitamente compilato e firmato; 7.3.2
  - 5.2.3.2 Siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi; 4.2
  - 5.2.3.3 Richiede i *tempi di riposo* e le *sostituzioni*; 15.4, 15.5
  - 5.2.3.4 Può, come gli altri componenti della squadra, dare istruzioni ai giocatori in gioco. L'allenatore può dare queste istruzioni anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco, stazionando dietro la propria linea di delimitazione. 1.3.4, 1.4.5, 1.3.5

## 5.3 ASSISTENTE ALLENATORE

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

- 5.3.2 Se l'allenatore deve abbandonare la propria squadra per qualsiasi<sup>5.1.2, 5.2</sup> ragione, compresa una sanzione, ma escludendo l'entrata in campo come giocatore, un vice-allenatore può assumere le sue funzioni per la durata dell'assenza, previa autorizzazione del 1° arbitro su richiesta del capitano in gioco.

## CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO

### 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; 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 Quando la squadra avversa commette un *fallo*; 6.1.2
- 6.1.1.3 Quando la squadra avversa riceve una *penalizzazione*. 16.2.3, 21.3.1

##### 6.1.2 Fallo di gioco

Una squadra commette un *fallo di gioco* eseguendo un'azione 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 poi, solo il loro primo è sanzionato;
- 6.1.2.2 Se due o più falli sono commessi contemporaneamente da<sup>6.1.2; F. 11.23</sup> avversari, è sanzionato un *doppio fallo* e l'azione è ripetuta.

##### 6.1.3 Azione di gioco e azione di gioco completata

Un'*azione di gioco* è la sequenza di scambi dal momento del colpo<sup>8.1, 8.2</sup> di servizio da parte del battitore fino a che la palla è fuori gioco. Un'*azione di gioco completata* è la sequenza di scambi che assegna un punto:

- 6.1.3.1 Se la squadra al servizio vince l'azione di gioco, essa conquista un punto e continua a servire;
- 6.1.3.2 Se la squadra in ricezione vince l'azione di gioco, essa acquisisce un punto e deve successivamente servire.

#### 6.2 VINCERE UN SET

Un *set* (eccetto il decisivo 5° set) è vinto dalla squadra che per<sup>6.3.2; F. 11.9</sup> prima consegue 25 punti con uno scarto di almeno due punti.

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

## 6.3 VINCERE LA GARA

- 6.3.1 La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica tre set. 6.2; F. 11.9
- 6.3.2 Nel caso di 2 set pari, il set decisivo (5°) è giocato a 15 punti con<sup>7.1</sup> 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<sup>6.2, 6.3</sup> 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 risultato di cui alla Regola 6.4.1.
- 6.4.3 Una squadra dichiarata *incompleta* per il set o per la gara, perde<sup>6.2, 6.3, 7.3.1</sup> 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.

## 7 STRUTTURA DEL GIOCO

### 7.1 IL SORTEGGIO

Prima del riscaldamento ufficiale, il 1° arbitro effettua il<sup>12.1.1</sup> *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<sup>6.3.2</sup> sorteggio.

- 7.1.1 Il sorteggio è effettuato alla presenza dei due capitani delle<sup>5.1</sup> squadre.

- 7.1.2 Il vincente il sorteggio sceglie:

- 7.1.2.1 Il diritto a servire o a ricevere il servizio, <sup>12.1.1</sup>  
oppure

- 7.1.2.2 La parte del terreno di gioco.

Il perdente sceglie la restante alternativa.

### 7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

- 7.2.1 Prima della gara, se le squadre hanno potuto avere a disposizione un campo di riscaldamento, esse hanno diritto ad un *riscaldamento ufficiale* di 6 minuti insieme a rete, altrimenti 10 minuti.

- 7.2.2 Se uno dei capitani richiede di effettuare il riscaldamento ufficiale a rete separatamente, le squadre possono farlo

consecutivamente per 3 minuti ciascuna o 5 minuti, in conformità alla Regola 7.2.1.

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

### 7.3 FORMAZIONE INIZIALE DELLA SQUADRA

- 7.3.1 In gioco ci devono essere sempre sei giocatori per squadra. <sup>6.4.3</sup>  
Il *tagliando della formazione iniziale* indica l'ordine di rotazione dei giocatori sul campo. Quest'ordine deve essere mantenuto per tutto il set.<sup>7.6</sup>
- 7.3.2 Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve presentare al 2° arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente compilato e firmato.<sup>5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2</sup>
- 7.3.3 I giocatori non inclusi in tale tagliando, sono le riserve per quel set (eccetto per i LIBERO).<sup>7.3.2, 15.5</sup>
- 7.3.4 Una volta che il tagliando della formazione iniziale è stato consegnato, non può essere autorizzato alcun cambiamento senza una normale sostituzione.<sup>15.3.2, 15.5</sup>
- 7.3.5 Discrepanze tra la posizione dei giocatori in campo ed il tagliando della formazione iniziale sono risolte come segue:<sup>24.3.1</sup>
- 7.3.5.1 Quando la discrepanza è riscontrata prima dell'inizio del set, la posizione dei giocatori in campo deve essere corretta secondo il tagliando stesso, senza alcuna sanzione;<sup>7.3.2</sup>
- 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;<sup>7.3.2</sup>
- 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 mostrando il corrispondente gesto ufficiale, da registrare sul referto.<sup>15.3.2; F. 11.5</sup>
- Se una discrepanza tra le posizioni in campo ed il tagliando è rilevata più tardi, la squadra in fallo deve ripristinare la corretta formazione. I punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. Tutti i punti conseguiti dalla squadra in fallo, dal momento esatto del fallo a quello della scoperta del fallo stesso, sono cancellati.
- 7.3.5.4 Quando si scopre un giocatore in campo che non è registrato nella lista dei giocatori a referto, i punti dell'altra squadra sono mantenuti e in aggiunta essa ottiene un punto e il servizio seguente. La squadra in fallo perde tutti i punti e/o i set (0-25, se necessario) conseguiti dal momento in cui il giocatore non registrato è entrato in campo e deve consegnare un tagliando<sup>6.1.2, 7.3.2</sup>

della formazione corretto, facendo entrare in campo un nuovo giocatore registrato a referto al posto di quello non registrato.

## 7.4 POSIZIONI

Nel momento in cui la palla è colpita dal battitore, ogni squadra<sup>7.6.1, 8.1, 12.4;</sup> deve essere posizionata dentro il proprio campo nell'*ordine di rotazione* (ad eccezione del battitore)<sup>F. 11.22</sup>.

7.4.1 Le posizioni dei giocatori sono numerate come segue:

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

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

7.4.2 Posizioni relative fra i giocatori:

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

7.4.2.2 I giocatori avanti e quelli difensori, rispettivamente, devono posizionarsi in orizzontale nell'ordine indicato nella Regola 7.4.1.

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

7.4.3.1 Ogni giocatore avanti deve avere almeno una parte del proprio piede più vicino alla linea centrale dei piedi del corrispondente difensore<sup>1.3.3; F. 4a</sup>;

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<sup>1.3.2; F. 4b</sup>.

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

## 7.5 FALLO DI POSIZIONE

7.5.1 La squadra commette un *fallo di posizione* se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio, compreso quando un giocatore è in campo in seguito a una sostituzione irregolare.<sup>7.3, 7.4, 15.9; F. 4, 11.13</sup>

7.5.2 Se il giocatore al servizio commette un *fallo di esecuzione del servizio*, il suo fallo prevale su quello eventuale di posizione.<sup>12.4, 12.7.1</sup>

7.5.3 Se il servizio diviene falloso dopo l'esecuzione, è il fallo di posizione che deve essere sanzionato.<sup>12.7.2</sup>

7.5.4 Un fallo di posizione comporta le seguenti conseguenze:

- 7.5.4.1 La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria; 6.1.3  
7.5.4.2 Le posizioni dei giocatori devono essere corrette. 7.3, 7.4

## 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. 7.3.1, 7.4.1, 12.2  
7.6.2 Quando la squadra in ricezione conquista il diritto a servire, i suoi giocatori devono ruotare di una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta nella posizione 1 per servire, il giocatore in posizione 1 si porta in posizione 6, ecc. 12.2.2.2

## 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. Ciò comporta le seguenti conseguenze: 7.6.1, 12; F. 11.13  
7.7.1.1 La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversaria; 6.1.3  
7.7.1.2 L'ordine di rotazione viene rettificato. 7.6.1  
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 avversa sono mantenuti. 25.2.2.2  
Se questo momento non può essere determinato, non si procede all'annullamento di punti ed un punto ed il servizio all'avversaria è la sola sanzione da adottare. 6.1.3

# CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

## 8 SITUAZIONI DI GIOCO

### 8.1 PALLA "IN GIOCO"

La palla è *in gioco* dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro. 12.3

### 8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

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

### 8.3 PALLA "DENTRO"

La palla è *dentro* quando tocca la superficie del campo di gioco,<sup>1.1.1, 1.3.2;</sup>  
comprese le linee perimetrali. F. 11.14, 12.1

## 8.4 PALLA “FUORI”

La palla è *fuori* quando: F. 11.15

- 8.4.1 La parte della palla che viene a contatto con il suolo è completamente fuori dalle linee perimetrali;<sup>1.3.2; F. 12.2</sup>
- 8.4.2 Tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco;<sup>F. 12.4</sup>
- 8.4.3 Tocca le antenne, i cavi, i pali o la stessa rete oltre le bande laterali;<sup>2.3; F. 5a, 12.4</sup>
- 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.<sup>10.1.1; F. 5a, 12.4</sup>
- 8.4.5 Attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa.<sup>23.3.2.3f; F. 5a, 11.22</sup>

## 9 GIOCARE LA PALLA

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

### 9.1 TOCCHI DI SQUADRA

Un *tocco* è qualsiasi contatto della palla con un giocatore in gioco.

Ogni squadra ha diritto ad un massimo di tre tocchi (oltre quello di muro) per rinviare la palla. Se ne sono effettuati di più, la squadra commette il fallo di *quattro tocchi*.<sup>14.4.1, 9.3.1</sup>

#### 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 fra giocatori non costituisce fallo.

- 9.1.2.2 Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi.  
Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete.
- 9.1.2.3 Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete, causando una *palla bloccata*, il gioco continua.
- 9.1.3 **Tocco agevolato**  
Entro l'area di gioco, ad un giocatore non è permesso di avvalersi dell'appoggio di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla.  
Tuttavia un giocatore che è sul punto di commettere un fallo (tocco della rete, superamento della linea centrale, ecc.) può essere trattenuto o tirato indietro da un compagno di squadra.

## 9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

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

## 9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

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

## 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*. Lo spazio di passaggio è la parte del piano verticale della rete delimitata: <sup>10.2; F. 5a</sup>
- 10.1.1.1 Inferiormente dal bordo superiore della rete; 2.2
  - 10.1.1.2 Lateralmente dalle antenne e loro prolungamento immaginario; 2.4
  - 10.1.1.3 Superiormente dal soffitto.
- 10.1.2 La palla che ha attraversato il piano verticale della rete verso la zona libera opposta, totalmente o parzialmente nello spazio esterno, può essere recuperata a condizione che: <sup>9.1; F. 5b</sup>
- 10.1.2.1 Non sia toccato il campo opposto dal giocatore in recupero; 11.2.2
  - 10.1.2.2 La palla quando è rinviata all'indietro, attraversi di nuovo il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente, nello stesso lato dello spazio esterno. <sup>11.4.4</sup>  
La squadra avversa non può ostacolare tale azione.
- 10.1.3 La palla che si dirige verso il campo opposto nello spazio inferiore della rete, è in gioco fintanto che non supera completamente il piano verticale della rete stessa. <sup>23.3.2.3f; F. 5a</sup>

### 10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

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

### 10.3 PALLA IN RETE

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

## 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. <sup>14.1, 14.3</sup>
- 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 LA RETE**

- 11.2.1 È permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.2 La penetrazione nel campo avverso oltre la linea centrale: 1.3.3
- 11.2.2.1 È permesso il contatto con il campo avverso con il/i piede/i, a condizione che una parte del/i piede/i invadente/i resti in contatto con la linea centrale o direttamente sopra di essa;
- 11.2.2.2 Il contatto con il suolo del campo opposto con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi, è permesso a condizione che non interferisca con il gioco avversario.
- 11.2.3 Un giocatore può penetrare nel campo avverso dopo che la palla è<sup>8.2</sup> fuori gioco.
- 11.2.4 Un giocatore può penetrare nella zona libera avversaria, purché non interferisca con il gioco avverso.

## **11.3 CONTATTO CON LA RETE**

- 11.3.1 Il contatto di un giocatore con la rete non è fallo, a condizione<sup>11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3</sup> che non interferisca con il gioco.
- 11.3.2 I giocatori possono toccare i pali, i cavi o qualsiasi altro oggetto oltre le antenne, compresa la stessa rete, a condizione che non interferisca con il gioco.
- 11.3.3 Non è fallo se la palla inviata contro la rete causa il contatto di quest'ultima con un giocatore avverso.

## **11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE**

- 11.4.1 Un giocatore tocca la palla o un avversario nello spazio opposto<sup>11.1.1; F. 11.20</sup> prima o durante l'attacco avversario.
- 11.4.2 Un giocatore penetra nello spazio opposto sotto la rete<sup>11.2.1; F. 11.22</sup> interferendo con il gioco avverso.
- 11.4.3 Il/I piede/i di un giocatore penetra/no completamente nel campo<sup>11.2.2.2; F. 11.22</sup> avverso.
- 11.4.4 Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro): 11.3.1; F. 11.19
- toccando la banda superiore della rete o la parte superiore dell'antenna (80 cm.) durante la sua azione di giocare la palla, o
  - prendendo a supporto la rete contemporaneamente al giocare la palla, o
  - creando un vantaggio sull'avversario toccando la rete, o
  - facendo un'azione che ostacola un legittimo tentativo di giocare la palla di un avversario.

## 12 SERVIZIO

Il *servizio* è l'atto della messa in gioco della palla da parte del <sup>1.4.2, 8.1, 12.4.1</sup> giocatore difensore destro, posto nella zona di servizio.

### 12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

- 12.1.1 Il primo servizio del 1° e del 5° set è effettuato dalla squadra che <sup>6.3.2, 7.1</sup> ne ha ottenuto il diritto al sorteggio.
- 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 <sup>7.3.1, 7.3.2</sup> tagliando della formazione iniziale.
- 12.2.2 Dopo il primo servizio di un set, il giocatore al servizio è <sup>12.1</sup> determinato come segue:
  - 12.2.2.1 Quando la squadra al servizio vince l'azione, il giocatore (o il suo <sup>6.1.3, 15.5</sup> sostituto) che lo aveva in precedenza effettuato, serve di nuovo;
  - 12.2.2.2 Quando la squadra in ricezione vince l'azione, ottiene il diritto a <sup>6.1.3, 7.6.2</sup> servire e deve ruotare prima di servire. Il servizio sarà eseguito dal giocatore che ruota dalla posizione di avanti destro a quella di difensore destro.

### 12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

Il 1° arbitro autorizza l'esecuzione del servizio dopo aver <sup>12; F. 11.1</sup> 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 <sup>F. 11.10</sup> del braccio, dopo essere stata lanciata o lasciata dalla/e mano/i.
- 12.4.2 È permesso lanciare o lasciare la palla una sola volta. È permesso far rimbalzare la palla a terra o scambiarsela tra le mani.
- 12.4.3 Nel momento in cui colpisce la palla o dello slancio per un servizio <sup>1.4.2, 27.2.1.4; F. 11.22, 12.4</sup> al salto, il battitore non deve toccare il campo di gioco (linea di fondo inclusa) o il suolo all'esterno della zona di servizio.

Dopo aver colpito la palla, egli può andare o ricadere fuori della zona di servizio o dentro il campo.
- 12.4.4 Il giocatore al servizio deve colpire la palla entro gli 8" seguenti il <sup>12.3; F. 11.11</sup> fischio di autorizzazione del 1° arbitro.

12.4.5 Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e<sup>12.3</sup> deve essere ripetuto.

## 12.5 VELO

12.5.1 I giocatori della squadra al servizio non devono impedire agli<sup>12.5.2</sup> avversari di vedere il giocatore al servizio e la traiettoria della palla per mezzo di un *velo individuale o collettivo*.

12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio<sup>12.4; F. 6</sup> effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o sono raggruppati per coprire il giocatore al servizio e la traiettoria della palla.

## 12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO

### 12.6.1 Falli di servizio

I seguenti falli causano un cambio del servizio, anche se la<sup>12.2.2.2, 12.7.1</sup> squadra avversaria è in fallo di posizione. Il giocatore al servizio:

12.6.1.1 Non rispetta l'ordine di servizio; 12.2

12.6.1.2 Non effettua correttamente il servizio. 12.4

### 12.6.2 Falli dopo colpo di servizio

Dopo che la palla è stata colpita correttamente, il servizio diviene<sup>12.4, 12.7.2</sup> falloso (a meno che un giocatore sia in fallo di posizione) se la palla:

12.6.2.1 Tocca un giocatore della squadra al servizio o non supera il piano<sup>8.4.4, 8.4.5, 10.1.1; F. 11.19</sup> verticale della rete completamente nello spazio di passaggio;

12.6.2.2 Va fuori; 8.4; F. 11.15

12.6.2.3 Passa al di sopra di un velo. 12.5; F. 11.12

## 12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE

12.7.1 Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del<sup>7.5.1, 7.5.2, 12.6.1</sup> 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<sup>7.5.3, 12.6.2</sup> esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato.

# 13 ATTACCO

## 13.1 CARATTERISTICHE DELL'ATTACCO

13.1.1 Tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad<sup>12, 14.1.1</sup>

eccezione del servizio e del muro, sono considerate come *attacco*.

- 13.1.2 Durante un attacco, il pallonetto è consentito soltanto se il<sup>9.2.2</sup> contatto con la palla è netto e la stessa non viene fermata o accompagnata.
- 13.1.3 Un attacco è *completato* nel momento in cui la palla attraversa interamente il piano verticale della rete o è toccata da un avversario.

## 13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO

- 13.2.1 Un giocatore avanti può completare un attacco a qualsiasi<sup>7.4.1.1</sup> altezza, a condizione che il contatto con la palla avvenga entro il proprio spazio di gioco (ad eccezione delle Regole 13.2.4 e 13.3.6).
- 13.2.2 Un difensore può completare un attacco, a qualsiasi altezza,<sup>1.4.1, 7.4.1.2, 13.3.6, 19.3.1.2</sup> 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;<sup>1.3.4; F. 8a</sup>
- 13.2.2.2 Dopo il colpo egli può cadere nella zona di attacco.<sup>1.4.1</sup>
- 13.2.3 Un difensore può anche completare un qualsiasi attacco nella<sup>1.4.1, 7.4.1.2; F. 8b</sup> zona di attacco, se al momento del tocco una parte della palla si trova al di sotto del bordo superiore della rete.
- 13.2.4 Non è permesso ai giocatori di completare un attacco sul servizio<sup>1.4.1</sup> avversario, quando la palla si trova nella zona d'attacco e interamente al di sopra del bordo superiore della rete.

## 13.3 FALLI D'ATTACCO

- 13.3.1 Un giocatore tocca la palla che si trova nello spazio di gioco<sup>13.2.1; F. 11.20</sup> avversario.
- 13.3.2 Un giocatore invia la palla fuori.<sup>8.4; F. 11.15</sup>
- 13.3.3 Un difensore completa un attacco dalla zona di attacco, se al<sup>1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3; F. 11.21</sup> momento del tocco la palla si trova interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 13.3.4 Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando<sup>1.4.1, 13.2.4; F. 11.21</sup> la palla è nella zona di attacco ed interamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 13.3.5 Il LIBERO completa un attacco, se al momento del tocco la palla si<sup>19.3.1.2, 23.3.2.3d; F. 11.21</sup> trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.
- 13.3.6 Un giocatore completa un attacco con la palla che si trova<sup>1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e; F. 11.21</sup> 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.

## 14 MURO

### 14.1 IL MURARE

14.1.1 Il *muro* è l'azione dei giocatori vicino alla rete per intercettare la palla proveniente dal campo avverso, superando il bordo superiore della rete, a prescindere dalla altezza del contatto con la palla. Soltanto ai giocatori avanti è permesso di effettuare un muro effettivo, ma al momento del contatto con la palla, parte del corpo deve trovarsi al di sopra del bordo superiore della rete. <sup>7.4.1.1</sup>

#### 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<sup>F. 7</sup> partecipante al muro.

#### 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<sup>9.1.1, 9.2.3</sup> da parte di uno o più giocatori a muro, a condizione che si susseguano nel corso della medesima azione.

### 14.3 MURARE NELLO SPAZIO OPPOSTO

Nel muro, il giocatore può passare le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco avversario. Quindi non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco. <sup>13.1.1</sup>

### 14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA

14.4.1 Il contatto del muro con la palla non è conteggiato come un tocco di squadra. Conseguentemente, dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla. <sup>9.1, 14.4.2</sup>

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccato la palla a muro. <sup>14.4.1</sup>

### 14.5 MURARE IL SERVIZIO

È vietato murare la palla del servizio avversario.

### 14.6 FALLI DI MURO

F. 11.12

14.6.1 Il giocatore a muro tocca la palla nello spazio avverso prima o <sup>14.3; F. 11.20</sup>

- contemporaneamente al colpo d'attacco avversario.
- 14.6.2 Un difensore o il LIBERO effettua un muro effettivo o partecipa ad un muro effettivo. <sup>14.1, 14.5, 19.3.1.3</sup>
- 14.6.3 Il muro tocca la palla proveniente dal servizio avverso. 14.5
- 14.6.4 Il muro invia la palla fuori. 8.4; **F. 11.15**
- 14.6.5 Il murare la palla nello spazio avverso al di fuori della antenna.
- 14.6.6 Un LIBERO tenta di effettuare un muro, individuale o collettivo. 14.1, 19.3.1.3

## CAPITOLO QUINTO - INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

### 15 INTERRUZIONI

Una *interruzione* è il tempo tra un'azione di gioco completata ed <sup>6.1.3, 8.1, 8.2</sup> il fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio seguente.

Le sole *interruzioni regolamentari di gioco* sono i *tempi di riposo* <sup>15.4, 15.5, 24.2.6</sup> e le *sostituzioni* dei giocatori.

#### 15.1 NUMERO DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

Ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di due tempi di <sup>6.2, 15.4, 15.5</sup> riposo e sei sostituzioni di giocatori per set.

#### 15.2 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

- 15.2.1 Alla richiesta di uno o due tempi di riposo e di una richiesta di <sup>15.4, 15.5</sup> sostituzione di una delle squadre ne può seguire un'altra della squadra opposta, all'interno della stessa interruzione.
- 15.2.2 Tuttavia, una squadra non può porre richieste consecutive di <sup>15.5</sup> sostituzione nella stessa interruzione. Due o più giocatori possono essere sostituiti contemporaneamente all'interno della stessa richiesta.
- 15.2.3 Ci deve essere un'azione di gioco completata tra due distinte <sup>6.1.3, 15.5</sup> richieste di sostituzione della stessa squadra.

#### 15.3 RICHIESTE DI INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

- 15.3.1 Le interruzioni regolamentari possono essere richieste <sup>5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15</sup> dall'allenatore o in sua assenza dal capitano in gioco e soltanto da loro.
- 15.3.2 È consentita una richiesta di sostituzione prima dell'inizio del set, <sup>7.3.4, 7.3.5.3</sup> che deve essere registrata come una sostituzione regolamentare di quel set.

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

- 15.4.1 La richiesta di un tempo di riposo è posta mostrando il corrispondente segnale ufficiale, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio che autorizza il servizio. <sup>6.1.3, 8.2, 12.3; F. 11.4</sup>
- La durata dei tempi di riposo che sono richiesti è di 30”.
- Per le competizioni mondiali e ufficiali FIVB è obbligatorio l’uso del segnalatore acustico-visivo e quindi il segnale ufficiale per richiedere il tempo di riposo.**
- 15.4.2 Nei primi quattro set sono applicati automaticamente due *tempi di riposo tecnici* per set, della durata di 60” ciascuno, quando la squadra al comando raggiunge gli 8 ed i 16 punti. <sup>26.2.2.3</sup>
- 15.4.3 Nel set decisivo (5°) non sono previsti tempi di riposo tecnici; ogni squadra può richiedere solo i due tempi di riposo regolamentari della durata di 30”. <sup>6.3.2</sup>
- 5.4.4 Durante tutti i tempi di riposo, i giocatori in campo devono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina.

#### 15.5 SOSTITUZIONE

- 15.5.1 Una *sostituzione* è l’atto per il quale un giocatore, ad eccezione del LIBERO o dell’atleta da lui rimpiazzato, registrato dal segnapunti, entra in gioco occupando la posizione di un altro che lascia il campo in quel momento. <sup>19.3.2</sup>
- 15.5.2 Quando la sostituzione è obbligata da un infortunio ad un atleta in gioco può essere accompagnata dall’allenatore (o capitano in gioco) che mostra il corrispondente segnale ufficiale. <sup>5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3; F. 11.5</sup>

#### 15.6 LIMITAZIONE DELLE SOSTITUZIONI

- 15.6.1 Un giocatore della formazione iniziale può uscire dal gioco, ma una sola volta per set, e rientrarvi, ma una sola volta per set e solo nella posizione precedentemente occupata nella formazione iniziale. <sup>7.3.1</sup>
- 15.6.2 Una riserva può entrare in campo al posto di un giocatore della formazione iniziale, ma una sola volta per set, e può essere sostituito solo dal medesimo che aveva sostituito. <sup>7.3.1</sup>

#### 15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

Un giocatore (ad eccezione del LIBERO), che non può continuare il gioco a causa di infortunio o malattia, deve essere sostituito nei modi regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è autorizzata ad effettuare una *sostituzione eccezionale*, oltre le limitazioni della Regola 15.6. <sup>19.4</sup>

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

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

### 15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

Un giocatore *espulso* o *squalificato* deve essere sostituito, immediatamente nei termini regolamentari. Se ciò non è possibile, la squadra è dichiarata *incompleta*. <sup>6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3</sup>

### 15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

- 15.9.1 Una sostituzione è *irregolare* se supera le limitazioni indicate dalla Regola 15.6 (eccetto il caso della Regola 15.7), o se vede coinvolto un giocatore non registrato a referto.
- 15.9.2 Quando una squadra ha effettuato una sostituzione irregolare ed il gioco è ripreso, si deve applicare la seguente procedura:
  - 15.9.2.1 La squadra è sanzionata con un punto ed il servizio all'avversario; <sup>6.1.3</sup>
  - 15.9.2.2 La sostituzione deve essere rettificata;
  - 15.9.2.3 I punti realizzati dalla squadra in fallo dopo l'errore commesso sono annullati. I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

### 15.10 PROCEDURA DI SOSTITUZIONE

- 15.10.1 La sostituzione si deve effettuare entro la zona di sostituzione. <sup>1.4.3; F. 1</sup>
- 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. <sup>24.2.6, 25.2.2.3</sup>
- 15.10.3a La richiesta di sostituzione è l'ingresso del/dei giocatore/i sostituito/i nella zona di sostituzione, pronto/i a giocare, durante un'interruzione. L'allenatore non deve mostrare il gesto ufficiale a meno che la sostituzione non sia dovuta ad infortunio o sia prima dell'inizio del set. <sup>1.4.3, 7.3.5.3</sup>
- 15.10.3b Se il giocatore non è pronto, la sostituzione non è accordata e la squadra è sanzionata con un ritardo di gioco. <sup>16.2</sup>
- 15.10.3c La richiesta di sostituzione è rilevata e comunicata dal segnapunti o dal 2° arbitro usando rispettivamente uno

strumento sonoro o il fischio. Il 2° arbitro autorizza la sostituzione.

**Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB, sono utilizzate delle palette numerate per facilitare le sostituzioni.**

- 15.10.4 Se una squadra intende procedere a più di una sostituzione<sup>5.2, 15.2.2</sup> contemporaneamente, tutti i giocatori sostituenti devono portarsi insieme nella zona di sostituzione per essere considerata come unica richiesta. In tal caso le sostituzioni devono essere effettuate in successione, un paio di giocatori dopo l'altro. Se una di queste è irregolare, quelle regolamentari sono concesse e quella irregolare è respinta e sanzionata con un ritardo di gioco.

### **15.11 RICHIESTE IMPROPRIE**

- 15.11.1 È improprio richiedere una interruzione regolamentare di gioco: <sup>15</sup>
- 15.11.1.1 nel corso di un scambio di gioco o al momento o dopo il fischio di autorizzazione del servizio;<sup>12.3</sup>
- 15.11.1.2 Da parte di un componente della squadra non autorizzato; <sup>5.1.2.3, 5.2.3.3</sup>
- 15.11.1.3 Per una seconda richiesta di sostituzione della stessa squadra durante una medesima interruzione, eccetto il caso di infortunio o malattia di un atleta in gioco;<sup>15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6</sup>
- 15.11.1.4 Dopo aver usufruito del numero di tempi di riposo e sostituzioni<sup>15.1</sup> permesso.
- 15.11.2 La prima richiesta impropria di una squadra che non incide sul gioco o causa ritardo, deve essere respinta, ma deve essere registrata a referto senza altre conseguenze.<sup>15.11.3, 16.1, 25.2.2.6</sup>
- 15.11.3 Ogni ulteriore richiesta impropria nella gara da parte della stessa squadra costituisce un ritardo di gioco.<sup>16.1.4; F. 11.25</sup>

## **16 RITARDI DI GIOCO**

### **16.1 TIPI DI RITARDO**

Un'azione impropria di una squadra che differisce la ripresa del gioco, costituisce un ritardo del gioco ed include, fra le altre:

- 16.1.1 Ritardare un'interruzione regolamentare di gioco; <sup>15.4.1, 15.4.2, 15.10.2</sup>
- 16.1.2 Prolungare le interruzioni dopo aver ricevuto l'invito a riprendere il gioco;<sup>15</sup>
- 16.1.3 Richiedere una sostituzione irregolare; <sup>15.9</sup>
- 16.1.4 Ripetere una richiesta impropria; <sup>15.11.3</sup>
- 16.1.5 Ritardare il gioco da parte di un componente la squadra.

## 16.2 SANZIONI PER I RITARDI

F. 9

- 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. 6.3
- 16.2.1.2 Tutte le sanzioni per ritardo sono registrate sul referto di gara. 25.2.2.6
- 16.2.2 Il primo ritardo di un componente di una squadra nella gara è sanzionato con un *avvertimento per ritardo*. 4.1.1; F. 11.25
- 16.2.3 Il secondo ed i successivi ritardi di ogni tipo, di ogni componente della stessa squadra nella stessa gara, costituiscono fallo e sono sanzionati con la *penalizzazione per ritardo*: un punto e servizio all'avversario. 6.1.3; F. 11.25
- 16.2.4 Le sanzioni per ritardo assegnate prima o tra i set sono applicate nel set seguente. 18.1

## 17 INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

### 17.1 INFORTUNIO O MALATTIA

- 17.1.1 Se si verifica un incidente grave mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere immediatamente il gioco e permettere all'assistenza medica di entrare sul campo di gioco. L'azione è rigiocata. 8.1  
6.1.3; F. 11.23
- 17.1.2 Se un giocatore infortunato o malato non può essere sostituito regolarmente o eccezionalmente, è concesso un *tempo di recupero* di 3', ma non più di una volta per lo stesso giocatore nella gara. 15.6, 15.7, 24.2.8
- Se il giocatore non può riprendere il gioco, la sua squadra è dichiarata *incompleta*. 6.4.3, 7.3.1

### 17.2 INTERFERENZE ESTERNE

Se c'è una interferenza esterna durante il gioco, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato. 6.1.3; F. 11.23

### 17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

- 17.3.1 Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione della gara, il 1° arbitro, gli organizzatori e la giuria, se è presente, decidono le misure da adottare per ristabilire le condizioni normali. 23.2.3
- 17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale. 17.3.1
- 17.3.2.1 Se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto. 1, 7.3

continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori (esclusi quelli espulsi o squalificati) e formazioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;

- 17.3.2.2 Se la gara è ripresa su un altro terreno, il set interrotto è<sup>7.3</sup> annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali (esclusi quelli espulsi o squalificati), mantenendo tutte le sanzioni registrate a referto. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.
- 17.3.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, la gara deve essere rigiocata.

## 18 INTERVALLI E CAMBIO DEI CAMPI

### 18.1 INTERVALLI

Un *intervallo* è il tempo che trascorre tra due set. Tutti gli<sup>4.2.4</sup> intervalli hanno una durata di 3’.

Durante questo periodo di tempo, si procede al cambio dei campi<sup>7.3.2, 18.2, 25.2.1.2</sup> ed alla registrazione delle formazioni iniziali sul referto di gara.

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

### 18.2 CAMBIO DEI CAMPI

F. 11.3

- 18.2.1 Dopo ogni set le squadre cambiano i campi, ad eccezione del set<sup>7.1</sup> decisivo.
- 18.2.2 Nel set decisivo, quando una squadra raggiunge gli 8 punti, le<sup>6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5</sup> 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”

## 19 IL GIOCATORE “LIBERO”

### 19.1 DESIGNAZIONE DEL “LIBERO”

- 19.1.1 Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti due<sup>4.1.1</sup> specialisti difensori: i “LIBERO”.
- 19.1.2 I LIBERO devono essere registrati sul referto nelle speciali righe a<sup>5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1</sup>

loro riservate.

- 19.1.3 Il LIBERO in campo è il LIBERO *attivo*. Se c'è un altro LIBERO,<sup>5</sup> questi è il *secondo* LIBERO per la squadra.

Solo un LIBERO può essere in campo in ogni momento.

## 19.2 EQUIPAGGIAMENTO

I LIBERO devono indossare un'uniforme (o giacca/canotta per il<sup>4,3</sup> LIBERO ridesignato) che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. L'uniforme deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra.

L'uniforme del LIBERO deve essere numerata come il resto della squadra.

**Per le Competizioni Mondiali FIVB ed ufficiali il LIBERO ridesignato deve, se possibile, indossare la maglia dello stesso stile e colore del LIBERO originale, ma con il proprio numero.**

## 19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

### 19.3.1 Le azioni di gioco

- 19.3.1.1 Il LIBERO è autorizzato a rimpiazzare qualsiasi giocatore<sup>7.4.1.2</sup> difensore.

- 19.3.1.2 La sua prestazione è limitata come giocatore difensore e non gli è **13.1.3**, 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5 permesso di completare un attacco da qualsiasi posizione (includendo terreno di gioco e zona libera), se al momento del tocco la palla è completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

- 19.3.1.3 Egli non può servire, murare o tentare di murare. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6; F. 11.12

- 19.3.1.4 Un compagno di squadra non può completare un attacco della palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, se essa proviene da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco. La palla può essere liberamente attaccata se la stessa azione viene effettuata dal LIBERO che si trova al di fuori della sua zona d'attacco. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3e

### 19.3.2 Rimpiazzi dei Libero

- 19.3.2.1 I rimpiazzi che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiati come<sup>15.5</sup> sostituzioni.

Essi sono illimitati, ma ci deve essere un'azione completata tra<sup>6.1.3</sup> due rimpiazzi del LIBERO (a meno che non ci sia una rotazione forzata alla posizione 4, per penalizzazione, del LIBERO attivo o questi diventa inabile a giocare, rendendo l'azione non completata).

- 19.3.2.2 L'atleta regolarmente rilevato può rimpiazzare ed essere rimpiazzato da uno qualsiasi dei LIBERO. Il LIBERO attivo può essere rimpiazzato soltanto dallo stesso atleta che era stato da lui precedentemente rilevato o dal secondo LIBERO.
- 19.3.2.3 Prima dell'inizio di ogni set, il LIBERO non può entrare in campo<sup>7.3.2, 12.1</sup> fino a che il 2° arbitro non ha verificato la formazione iniziale ed autorizzato il rimpiazzo con uno dei giocatori in campo.
- 19.3.2.4 Gli altri rimpiazzi del Libero devono effettuarsi quando la palla è<sup>8.2, 12.3</sup> fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio.
- 19.3.2.5 Un rimpiazzo del Libero effettuato dopo il fischio di<sup>12.3, 12.4</sup> autorizzazione del servizio, ma prima del colpo di servizio, non deve essere rigettato; tuttavia al termine dell'azione il capitano in gioco deve essere che ciò non è permesso e che la ripetizione sarà oggetto della sanzione del Ritardo di gioco.
- 19.3.2.6 Un susseguente simile rimpiazzo deve portare alla immediata<sup>16.2</sup> interruzione del gioco alla sanzione di un *ritardo di gioco*. La squadra che andrà al servizio sarà conseguente al tipo di ritardo assegnato.
- 19.3.2.7 Il LIBERO ed il giocatore rimpiazzato devono entrare ed uscire dal<sup>1.4.4, 7.5.1; F. 1</sup> campo attraverso la *zona di rimpiazzo del LIBERO*.
- 19.3.2.8 Tutti i rimpiazzi coinvolgenti i LIBERO devono essere registrati<sup>26.2.2.1, 26.2.2.2</sup> sullo speciale referto di controllo (o nel referto elettronico, se viene utilizzato).
- 19.3.2.9 Un rimpiazzo irregolare del LIBERO può avvenire (tra gli altri):
- per azione non completata tra susseguenti rimpiazzi del<sup>6.1.3</sup> LIBERO;
  - Quando il LIBERO è rimpiazzato da un atleta diverso dal secondo LIBERO o da quello da lui rimpiazzato.
- Un rimpiazzo irregolare del LIBERO deve essere considerato alla<sup>15.9</sup> stessa stregua di una sostituzione irregolare:
- Se il rimpiazzo irregolare è rilevato prima dell'inizio dell'azione seguente, deve essere corretto dagli arbitri e la squadra deve essere sanzionata per ritardo di gioco;
  - Se invece viene rilevato dopo il colpo di servizio, le conseguenze sono le stesse di una sostituzione irregolare.

#### **19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO "LIBERO"**

- 19.4.1 Un LIBERO diventa inabile a giocare se si infortuna, si ammala,<sup>21.3.2, 21.3.3</sup> viene espulso o squalificato.
- Un LIBERO può essere dichiarato inabile a giocare per qualunque<sup>5.1.2.1, 5.2.1</sup> ragione dall'allenatore o, in sua assenza, dal capitano in gioco.

## 19.4.2 Squadra con un LIBERO

- 19.4.2.1 Quando un solo LIBERO è disponibile per una squadra secondo la Regola 19.4.1, o la squadra ne ha registrato a referto solo uno, e questo LIBERO diventa o viene dichiarato inabile a giocare, l'allenatore (o il capitano in gioco, se l'allenatore non è presente) può ridesignare come LIBERO, per il resto della gara, qualsiasi altro giocatore (ad eccezione di quello rimpiazzato) non in campo al momento della ridesignazione.
- 19.4.2.2 Se il LIBERO attivo diventa inabile a giocare, può essere rimpiazzato dal giocatore che aveva rimpiazzato o immediatamente e direttamente in campo dal LIBERO ridesignato. Tuttavia, un LIBERO che è stato oggetto di ridesignazione non può rientrare in gioco per il resto della gara.
- Se il LIBERO non è in campo quando viene dichiarato inabile a giocare, può ugualmente essere oggetto di una ridesignazione. Il LIBERO dichiarato inabile a giocare non può rientrare in gioco per il resto della gara.
- 19.4.2.3 L'allenatore, o il capitano in gioco se non è presente l'allenatore, <sup>5.1.2.1, 5.2.1</sup> contatta il 2° arbitro per informarlo della ridesignazione.
- 19.4.2.4 Se un LIBERO ridesignato diventa o viene dichiarato inabile a giocare, ulteriori ridesignazioni sono permesse. <sup>19.4.1</sup>
- 19.4.2.5 Se l'allenatore chiede che il capitano della squadra sia ridesignato <sup>5.1.2, 19.4.1</sup> come LIBERO, ciò è permesso, ma in questo caso egli deve rinunciare a tutti i suoi diritti di *leader*.
- 19.4.2.6 Nel caso di ridesignazione del LIBERO, il numero del giocatore <sup>25.2.2.7, 26.2.2.1</sup> ridesignato deve essere registrato sul referto nello spazio "osservazioni" e sul referto di controllo del LIBERO (o nel referto elettronico, se viene utilizzato).

## 19.4.3 Squadra con due LIBERO

- 19.4.3.1 Quando una squadra ha registrato a referto due LIBERO, ma uno <sup>4.1.1, 19.1.1</sup> diventa inabile a giocare, la squadra ha diritto di giocare con un solo LIBERO.
- Nessuna ridesignazione sarà concessa, tuttavia, a meno che il <sup>19.4.1</sup> LIBERO rimanente sia inabile a continuare a giocare per la gara.

## 19.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

- 19.5.1 Se il LIBERO è espulso o squalificato può essere rimpiazzato <sup>19.4, 21.3.2, 21.3.3</sup> direttamente dal secondo LIBERO della squadra. Se la squadra dispone di un solo LIBERO, ha il diritto di effettuare una ridesignazione.

## CAPITOLO SETTIMO - COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

### 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.<sup>5.1.2.1</sup>
- 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 È permessa la comunicazione fra i componenti la squadra durante la gara.<sup>5.2.3 4</sup>

### 21 CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

#### 21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Una *lieve condotta scorretta* non è soggetta a sanzioni. È compito del 1° arbitro prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile. Questo avviene in due fasi:

- Fase 1: assegnando un avvertimento verbale tramite il capitano in gioco;
- Fase 2: mostrando un cartellino giallo all'indirizzo del componente la squadra interessato. Questo avvertimento ufficiale non è una sanzione, ma un simbolo che tale componente (e per estensione la sua squadra) ha raggiunto il livello di condotta sanzionabile per la gara. È registrato a referto ma non ha conseguenze immediate. F. 11.6a

#### 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.<sup>4.1.1</sup>

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

### 21.3 SCALA DELLE SANZIONI

In relazione alla gravità della condotta scorretta, secondo il giudizio del 1° arbitro, le sanzioni applicabili e registrate sul referto di gara sono: *penalizzazione*, *espulsione* o *squalifica*.<sup>21.2, 25.2.2.6; F. 9</sup>

- 21.3.1 **Penalizzazione** F. 11.6b  
La prima condotta maleducata di un componente la squadra nella gara è sanzionata con un punto ed il servizio alla squadra avversaria.<sup>4.1.1, 21.2.1</sup>
- 21.3.2 **Espulsione** F. 11.7
- 21.3.2.1 Un componente la squadra sanzionato con l'espulsione non può giocare per il resto del set, deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e deve restare seduto nell'area di penalizzazione, senza altre conseguenze.<sup>1.4.6, 4.1.1, 15.8; F. 1</sup>  
Un allenatore espulso perde il diritto ad intervenire nel set e deve restare seduto nell'area di penalizzazione.<sup>5.2.1, 5.2.3.3, 5.3.2</sup>
- 21.3.2.2 La prima condotta offensiva da parte di un componente della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.<sup>4.1.1, 21.2.2</sup>
- 21.3.2.3 La seconda condotta maleducata nella gara da parte dello stesso componente della squadra è sanzionata con l'espulsione, senza altre conseguenze.<sup>4.1.1, 21.2.1</sup>
- 21.3.3 **Squalifica** F. 11.8
- 21.3.3.1 Un componente della squadra sanzionato con la squalifica deve essere immediatamente sostituito in maniera regolamentare se si trova in campo e deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara, senza altre conseguenze.<sup>4.1.1, 15.8</sup>
- 21.3.3.2 Il primo attacco fisico o comportamento aggressivo o minaccioso è sanzionato con la squalifica, senza altre conseguenze.<sup>21.2.3</sup>
- 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.<sup>4.1.1, 21.2.2</sup>
- 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.<sup>4.1.1, 21.2.1</sup>

## 21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

- 21.4.1 Tutte le sanzioni per condotta scorretta sono individuali, restano<sup>21.3, 25.2.2.6</sup> 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<sup>4.1.1, 21.2, 21.3;</sup> nella gara, è sanzionato progressivamente (il componente della<sup>F. 9</sup> squadra riceve una sanzione più pesante per ogni successiva condotta scorretta).
- 21.4.3 L'espulsione o la squalifica per condotta offensiva o aggressione<sup>21.2, 21.3</sup> non richiedono sanzioni precedenti.

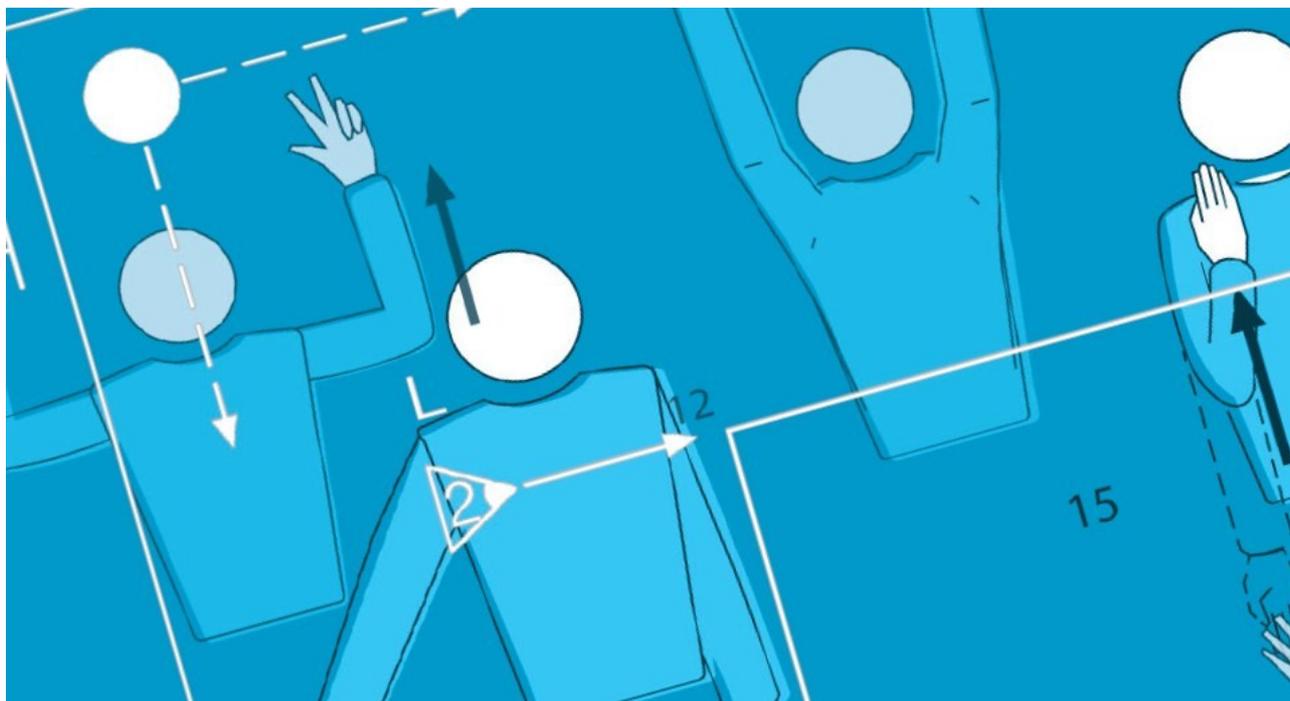
## 21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set è sanzionata<sup>18.1</sup> secondo quanto previsto dalla Regola 21.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente.

## 21.6 CARTELLINI

AVVERTIMENTO - Fase 1: verbale, senza cartellini.	21.1
AVVERTIMENTO - Fase 2: cartellino giallo.	21.1; F. 11.6a
PENALIZZAZIONE: cartellino rosso.	21.3.1; F. 11.6b
ESPULSIONE: cartellini giallo + rosso insieme.	21.3.2; F. 11.7
SQUALIFICA: cartellini giallo + rosso separatamente.	21.3.3; F. 11.8

Sezione II - Gli arbitri, loro responsabilità e gesti ufficiali.



## CAPITOLO OTTAVO - GLI ARBITRI

### 22 COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

#### 22.1 COMPOSIZIONE

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

- il 1° arbitro; 23
- il 2° arbitro; 24
- il segnapunti; 25
- quattro (due) giudici di linea. 27

La loro posizione è indicata nella Figura 10.

Per le Competizioni mondiali e ufficiali FIVB, è prevista la presenza di un assistente segnapunti.

#### 22.2 PROCEDURE

22.2.1 Soltanto il 1° ed il 2° arbitro possono fischiare durante la gara:

22.2.1.1 Il 1° arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio alla azione di gioco; <sup>6.1.3, 12.3</sup>

22.2.1.2 Il 1° o il 2° arbitro fischiano la fine dello scambio se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura.

22.2.2 Essi possono fischiare quando la palla è fuori gioco, per indicare che autorizzano o respingono una richiesta della squadra. <sup>5.1.2, 8.2</sup>

22.2.3 Immediatamente dopo aver fischiato per stabilire il completamento dell'azione di gioco, essi devono indicare con i gesti ufficiali; <sup>6.1.3, 22.2.1.2, 28.1</sup>

22.2.3.1 Se il fallo è fischiato dal 1° arbitro, egli indicherà nell'ordine:

- a) La squadra che dovrà servire; 12.2.2; F. 11.2
- b) La natura del fallo;
- c) Il/i giocatore/i che lo ha/hanno commesso (se necessario).

Il 2° arbitro seguirà la segnaletica ufficiale del 1° arbitro, ripetendola.

22.2.3.2 Se il fallo è fischiato dal 2° arbitro, egli indicherà:

- a) La natura del fallo;
- b) Il giocatore che lo ha commesso (se necessario);
- c) La squadra al servizio, seguendo la segnaletica del 1° arbitro. 12.2.2; F. 11.2

In questo caso, il 1° arbitro non deve mostrare né la natura del fallo né il giocatore in fallo, ma solo la squadra che dovrà effettuare il servizio.

- 22.2.3.3 Nel caso di un fallo d'attacco da parte di un difensore o del LIBERO, entrambi gli arbitri si comportano come previsto dalle Regole 22.2.3.1 e 22.2.3.2. <sup>13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e</sup>
- 22.2.3.4 Nel caso di doppio fallo, entrambi gli arbitri indicano nell'ordine:
- a) La natura del fallo; 17.2
  - b) I giocatori in fallo (se necessario);
  - c) La squadra al servizio come indicato dal 1° arbitro. 12.2.2; F. 11.2

## 23 PRIMO ARBITRO

### 23.1 POSIZIONE

Il 1° arbitro svolge le sue funzioni in piedi su un seggiolone sistemato ad una delle estremità della rete, dal lato opposto al segnapunti. I suoi occhi devono trovarsi approssimativamente 50 cm al di sopra della rete. <sup>F. 10</sup>

### 23.2 AUTORITÀ

- 23.2.1 Il 1° arbitro dirige la gara dall'inizio alla fine. Egli ha autorità su tutti i componenti del collegio arbitrale ed i componenti delle due squadre. <sup>4.1.1, 6.3</sup>
- Durante la gara le sue decisioni sono definitive. Egli è autorizzato ad annullare le decisioni degli altri componenti del collegio arbitrale, se giudica che questi siano in errore.
- Può regolarmente rimpiazzare un componente del collegio arbitrale che non svolge correttamente la sua funzione.
- 23.2.2 Controlla altresì l'operato dei raccattapalle e degli asciugatori. 3.3
- 23.2.3 Ha autorità per decidere su ogni questione concernente il gioco, incluse quelle non specificate dalle Regole.
- 23.2.4 Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. 20.1.2
- Tuttavia, su richiesta del capitano in gioco, deve dare spiegazioni sull'applicazione o interpretazione delle Regole su cui ha basato la sua decisione. <sup>5.1.2.1</sup>
- Se il capitano in gioco non è d'accordo con le spiegazioni del 1° arbitro e chiede di annotare i fatti sul referto, per poi presentare reclamo a fine gara, lo deve autorizzare a farlo. <sup>5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2</sup>
- 23.2.5 Il 1° arbitro ha la responsabilità di decidere prima e durante la gara sulle condizioni dell'area di gioco e sulle attrezzature. <sup>1, 2, 3, 23.3.1.1</sup>

## 23.3 RESPONSABILITÀ

- 23.3.1 Prima dell'incontro, il 1° arbitro:
- 23.3.1.1 Controlla le condizioni dell'area di gioco, dei palloni e delle attrezzature; <sup>1, 2, 3, 23.2.5</sup>
  - 23.3.1.2 Effettua il sorteggio con i due capitani delle squadre; 7.1
  - 23.3.1.3 Controlla il riscaldamento delle squadre. 7.2
- 23.3.2 Durante la gara, è autorizzato:
- 23.3.2.1 A comunicare gli *avvertimenti* alle squadre; 21.1
  - 23.3.2.2 A sanzionare le *condotte scorrette* ed i *ritardi di gioco*; 16.2, 21.2; F. 11.6, 11.7, 11.8, 11.25
  - 23.3.2.3 A decidere su:
    - a) I falli del giocatore al servizio e di posizione della squadra che serve, compreso il velo; <sup>7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1</sup>
    - b) I falli di tocco di palla; 9.3
    - c) I falli sopra la rete e il contatto falloso del giocatore con la rete, primariamente dal lato dell'attaccante; <sup>11.3.1, 11.4.1, 11.4.4</sup>
    - d) L'attacco falloso del LIBERO e dei difensori; <sup>13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4</sup>
    - e) L'attacco completato di un giocatore su palla, completamente al di sopra del bordo superiore della rete, proveniente da un "palleggio" con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco; <sup>1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4</sup>
    - f) La palla che attraversa completamente il piano verticale della rete sotto di essa; <sup>8.4.5, 24.3.2.7</sup>
    - g) Il muro effettivo da parte del difensore o il tentativo di muro del LIBERO. <sup>14.6.2, 14.6.6</sup>
- 23.3.3 Al termine della gara, controlla il referto e lo firma. 25.2.3.3

## 24 SECONDO ARBITRO

### 24.1 POSIZIONE

Il 2° arbitro svolge le sue funzioni in piedi vicino al palo, fuori dal terreno di gioco, dal lato opposto e di fronte al 1° arbitro. <sup>F. 10</sup>

### 24.2 AUTORITÀ

- 24.2.1 Il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza. <sup>24.3</sup>  
Può rimpiazzare il 1° arbitro se questi è impossibilitato a continuare a svolgere le proprie funzioni.
- 24.2.2 Egli può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori <sup>24.3</sup>

dalla sua competenza, ma senza insistere.

- 24.2.3 Controlla l'operato del/dei segnapunti. 25.2, 26.2
- 24.2.4 Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta. 4.2.1
- 24.2.5 Controlla i giocatori nell'area di riscaldamento. 4.2.3
- 24.2.6 Autorizza le interruzioni di gioco regolamentari, ne controlla la durata e respinge le richieste improprie. 15, 15.11, 25.2.2.3
- 24.2.7 Controlla il numero di tempi di riposo e di sostituzioni utilizzati da ciascuna squadra e segnala all'allenatore interessato ed al 1° arbitro, il 2° tempo di riposo e la 5ª e 6ª sostituzione richiesti. 15.1, 25.2.2.3
- 24.2.8 In caso di infortunio di un giocatore, autorizza una sostituzione eccezionale o concede il tempo di recupero di 3'. 15.7, 17.1.2
- 24.2.9 Controlla le condizioni del terreno, particolarmente nella zona di attacco. 1.2.1
- Durante la gara, controlla anche che i palloni mantengano le condizioni regolamentari.
- 24.2.10 Controlla i componenti delle squadre nelle aree di penalizzazione ed avverte il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta. 1.4.6, 21.3.2
- Per le Competizioni mondiali e ufficiali FIVB, i compiti previsti dalle Regole 24.2.5 e 24.2.10 sono svolti dall'arbitro di riserva.**

### 24.3 RESPONSABILITÀ

- 24.3.1 All'inizio di ciascun set, al cambio di campo nel set decisivo ed ogni volta che è necessario, il 2° arbitro verifica che le posizioni dei giocatori sul campo di gioco corrispondano a quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 Durante la gara, decide, fischia e segnala:
- 24.3.2.1 La penetrazione nel campo avverso e nello spazio sotto la rete; 11.2
- 24.3.2.2 I falli di posizione della squadra in ricezione; 7.5
- 24.3.2.3 Il contatto falloso di un giocatore con la rete, primariamente dal lato del muro, e con l'antenna situata dalla sua parte; 11.3.1
- 24.3.2.4 Il muro effettivo dei giocatori difensori o il tentativo di muro del LIBERO o l'attacco falloso dei difensori o del LIBERO; 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g
- 24.3.2.5 Il contatto della palla con un oggetto esterno; 8.4.2, 8.4.3
- 24.3.2.6 Il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto; 8.3
- 24.3.2.7 La palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o 8.4.3, 8.4.4

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

24.3.3 Al termine della gara controlla e firma il referto.

25.2.3.3

## 25 SEGNAPUNTI

### 25.1 POSIZIONE

Il segnapunti esplica le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato<sup>F. 10</sup> dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso.

### 25.2 RESPONSABILITÀ

Egli compila il referto secondo le Regole, in cooperazione con il 2° arbitro.

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

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

25.2.1.1 Registra i dati della gara e delle squadre, incluso nomi e numeri dei LIBERO, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;<sup>4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6</sup>

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 2° arbitro.<sup>5.2.3.1, 7.3.2</sup>

25.2.2 Durante la gara il segnapunti:

25.2.2.1 Registra i punti acquisiti; <sup>6.1</sup>

25.2.2.2 Controlla l'ordine di servizio di ogni squadra e segnala gli errori agli arbitri immediatamente il colpo di servizio;<sup>12.2</sup>

25.2.2.3 È incaricato di rilevare e comunicare le richieste di sostituzione usando il segnalatore acustico, controllandone il numero, e registra le sostituzioni e i tempi di riposo, informandone il 2° arbitro;<sup>15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7</sup>

25.2.2.4 Segnala agli arbitri le richieste di interruzioni regolamentari del gioco al di fuori delle regole;<sup>15.11</sup>

25.2.2.5 Comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;<sup>6.2, 15.4.1, 18.2.2</sup>

25.2.2.6 Registra gli avvertimenti, le sanzioni e le richieste improprie;<sup>15.11.3, 16.2, 21.1, 21.3</sup>

25.2.2.7 Registra tutti gli altri eventi su direttiva del 2° arbitro, come sostituzioni eccezionali, tempo di recupero, interruzioni<sup>15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4.2.6</sup>

prolungate, interferenze esterne, ridesignazioni del LIBERO, ecc.;

25.2.2.8 Controlla la durata degli intervalli tra i set.

25.2.3 Alla fine della gara, il segnapunti:

25.2.3.1 Registra il risultato finale; 6.3

25.2.3.2 In caso di reclamo, con l'autorizzazione del 1° arbitro, annota sul referto l'orario della conferma da parte del capitano della squadra o del dirigente accompagnatore proponente; 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4

25.2.3.3 Dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

## 26 ASSISTENTE SEGNAPUNTI

### 26.1 POSIZIONE

L'assistente segnapunti esplica le sue funzioni seduto al tavolo accanto al segnapunti. 22.1; F. 10

### 26.2 RESPONSABILITÀ

Registra i rimpiazzi che coinvolgono il LIBERO. 19.3.2

Assiste il segnapunti nei compiti amministrativi della gara.

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

26.2.1 Prima della gara e del set, l'assistente segnapunti:

26.2.1.1 Prepara il referto di controllo del LIBERO;

26.2.1.2 Prepara il referto di riserva.

26.2.2 Durante la gara, l'assistente segnapunti:

26.2.2.1 Registra i rimpiazzi e le ridesignazioni del LIBERO; 19.3.1.1, 19.4.2.6

26.2.2.2 Avverte gli arbitri di ogni errore di rimpiazzo del LIBERO, usando il segnalatore acustico; 19.3.2

26.2.2.3 Fa partire e terminare il tempo relativo ai *tempi di riposo tecnici*; 15.4.2

26.2.2.4 Aziona il segnapunti manuale posto sul tavolo del segnapunti;

26.2.2.5 Si assicura della concordanza del tabellone segnapunti; 25.2.2.1

26.2.2.6 Se necessario, aggiorna il referto di gara di riserva e lo fornisce al segnapunti. 25.2.1.1

26.2.3 Al termine della gara, l'assistente segnapunti:

26.2.3.1 Firma il modulo di controllo del LIBERO e lo consegna per la verifica;

### 26.2.3.2 Firma il referto di gara.

Per le Competizioni mondiali e ufficiali FIVB in cui si usa il referto elettronico, l'assistente segnapunti coopera con il segnapunti per annunciare le sostituzioni e individuare i rimpiazzi dei LIBERO.

## 27 GIUDICI DI LINEA

### 27.1 POSIZIONE

Se sono impiegati solo due giudici di linea, essi si pongono agli angoli del campo più vicini alla destra di ciascun arbitro, diagonalmente da 1 a 2 m. dall'angolo.

Ciascuno di essi controlla la linea di fondo e quella laterale dal proprio lato.

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

Essi sono in piedi nella zona libera, da 1 a 3 m. 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 1° arbitro e da quello a sinistra del 2° arbitro, quelle laterali dagli altri due.

### 27.2 RESPONSABILITÀ

27.2.1 I giudici di linea assolvono le loro funzioni utilizzando delle bandierine (40 x 40 cm), per segnalare:

27.2.1.1 La palla *dentro* e *fuori* ogni qualvolta essa cade al suolo nelle vicinanze della/e linea/e di loro competenza;

27.2.1.2 La palla *fuori*, che è stata toccata dalla squadra ricevente;

27.2.1.3 La palla che tocca l'antenna, la palla di servizio e il terzo tocco di squadra che supera la rete fuori dallo spazio di passaggio, ecc.;

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;

27.2.1.6 Ogni contatto con la parte superiore (80 C.) dell'antenna dal proprio lato del campo da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce sul gioco;

27.2.1.7 La palla che attraversa la rete al di fuori dello spazio di passaggio verso il campo opposto o tocca l'antenna dal proprio lato del campo.

27.2.2 I giudici di linea devono ripetere la segnalazione su richiesta del 1° arbitro.

## **28 GESTI UFFICIALI**

### **28.1 *SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI***

F. 11

Gli arbitri devono indicare con i gesti ufficiali la ragione del loro fischio (natura del fallo fischiato o scopo dell'interruzione autorizzata).

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

### **28.2 *SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA***

F. 12

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





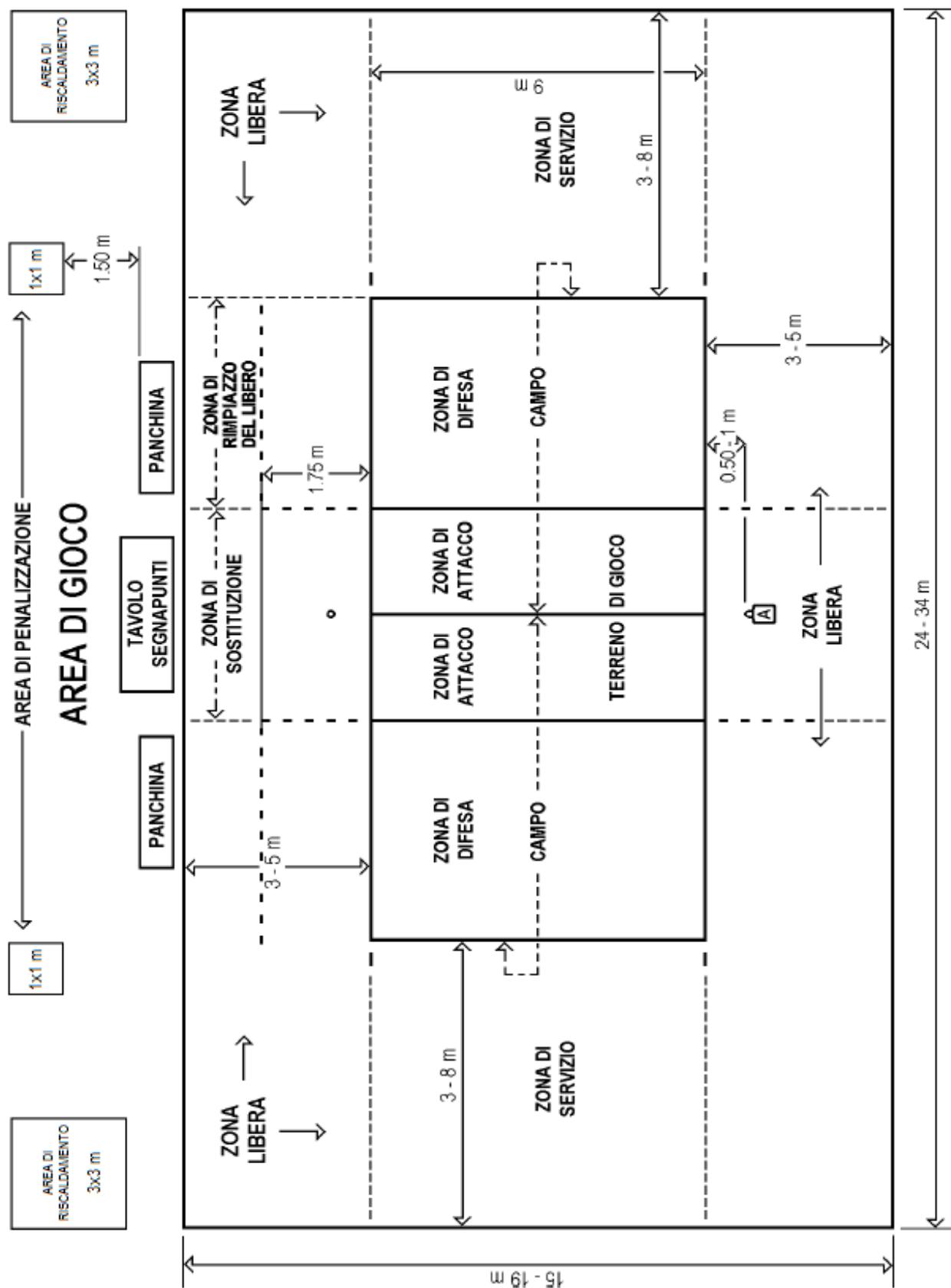
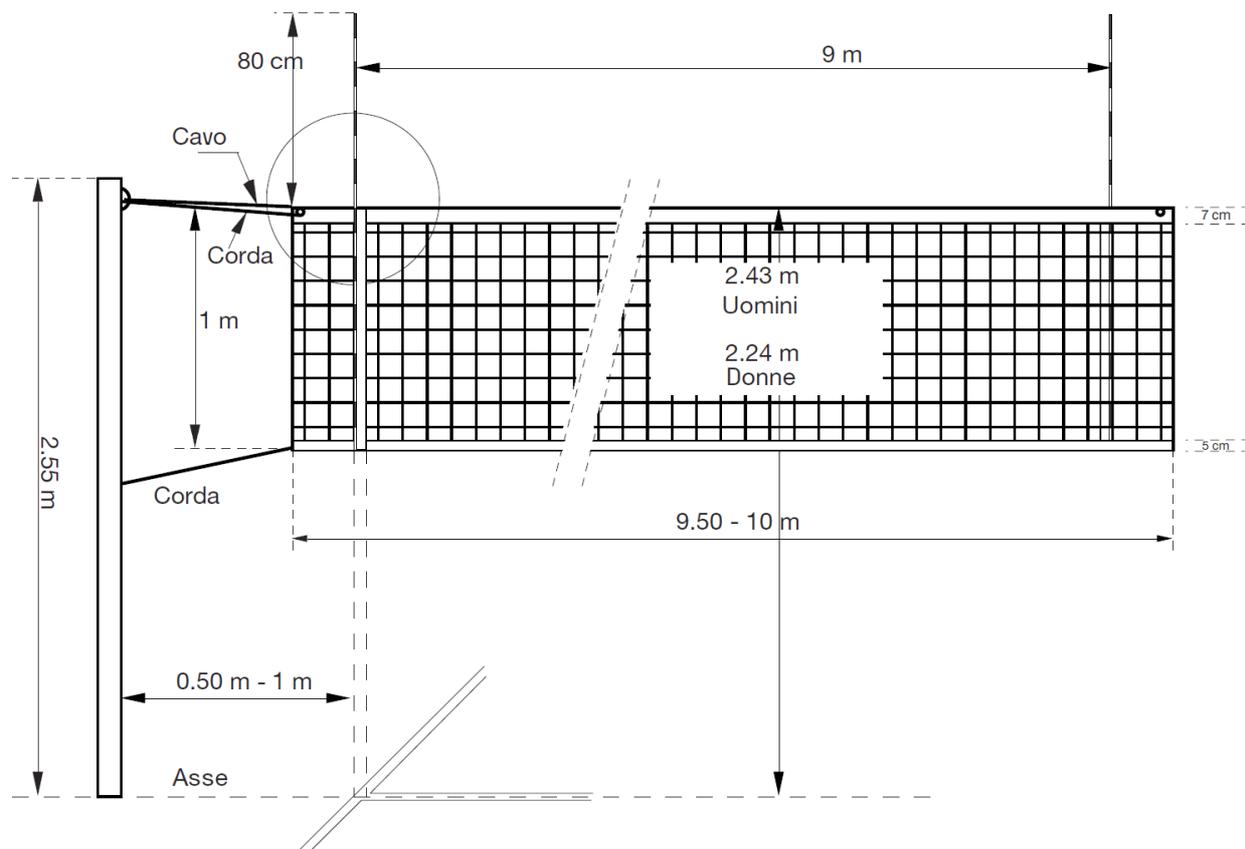
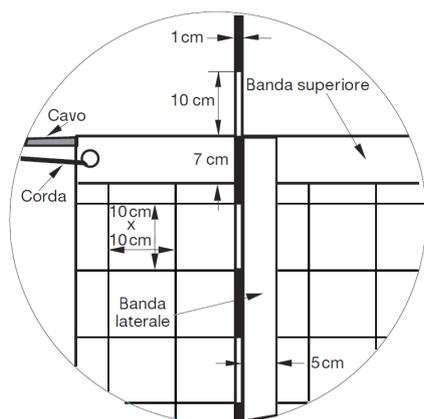


Figura 1 - Campo di gioco - R. 1, 1.4, 4.2.1, 15.10.1, 19.3.2.7, 21.3.2.1





**Figura 3a - Disegno della rete - R. 2.1, 2.4, 2.5.1**



**Figura 4b - Disegno della rete: particolare - R. 2.2, 2.3, 2.4**

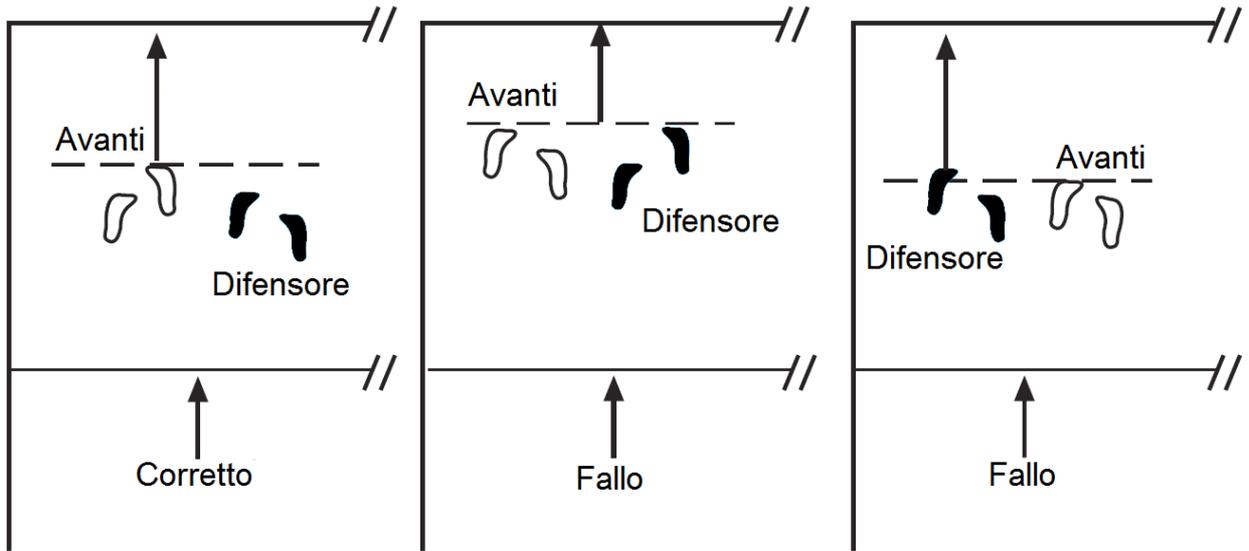
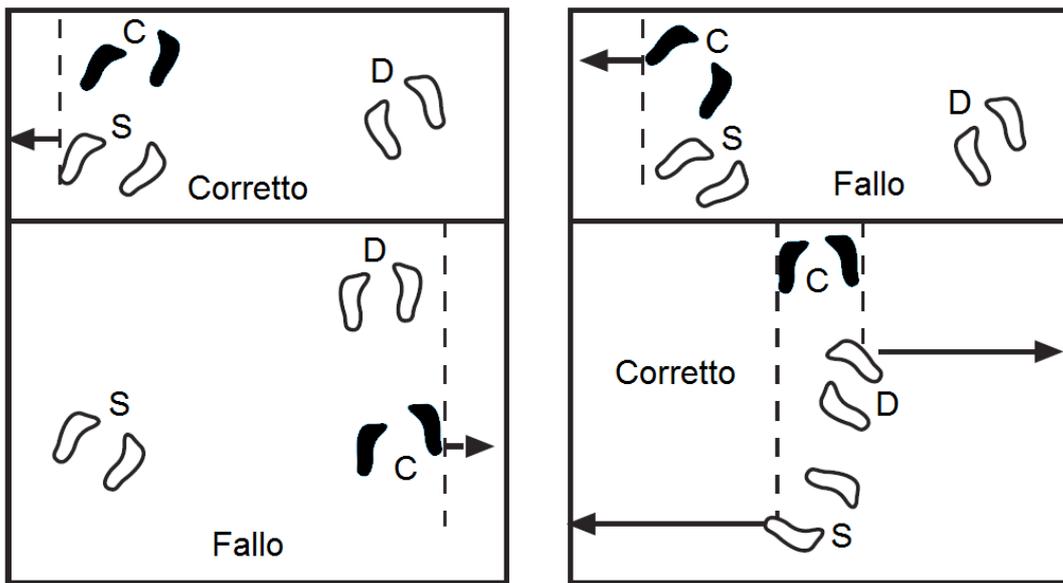


Figura 5a - Determinazione della posizione tra un avanti e il corrispondente difensore - R. 7.4.3.1



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

Figura 6b - Determinazione della posizione tra giocatori della stessa linea - R. 7.4.3.2, 7.5.1

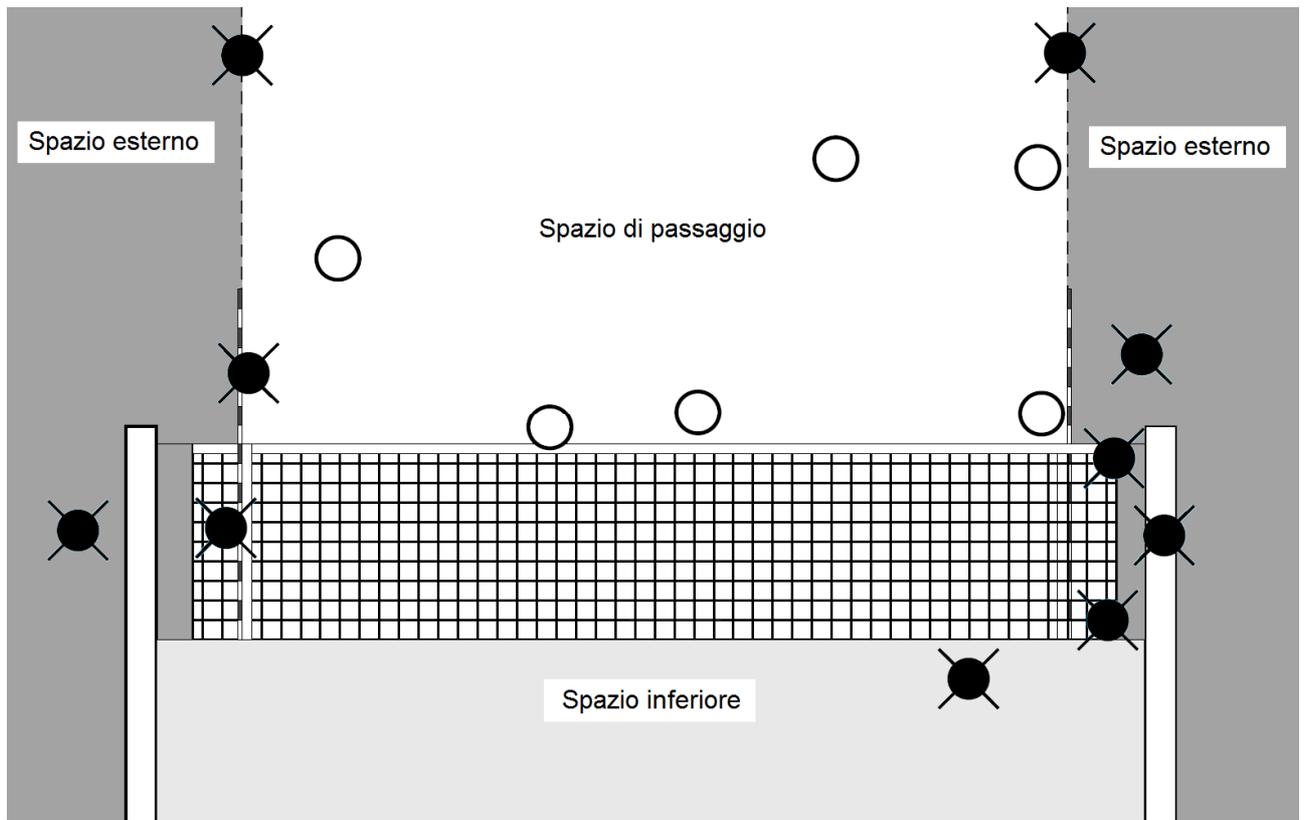


Figura 7a - Spazio di passaggio - R. 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3

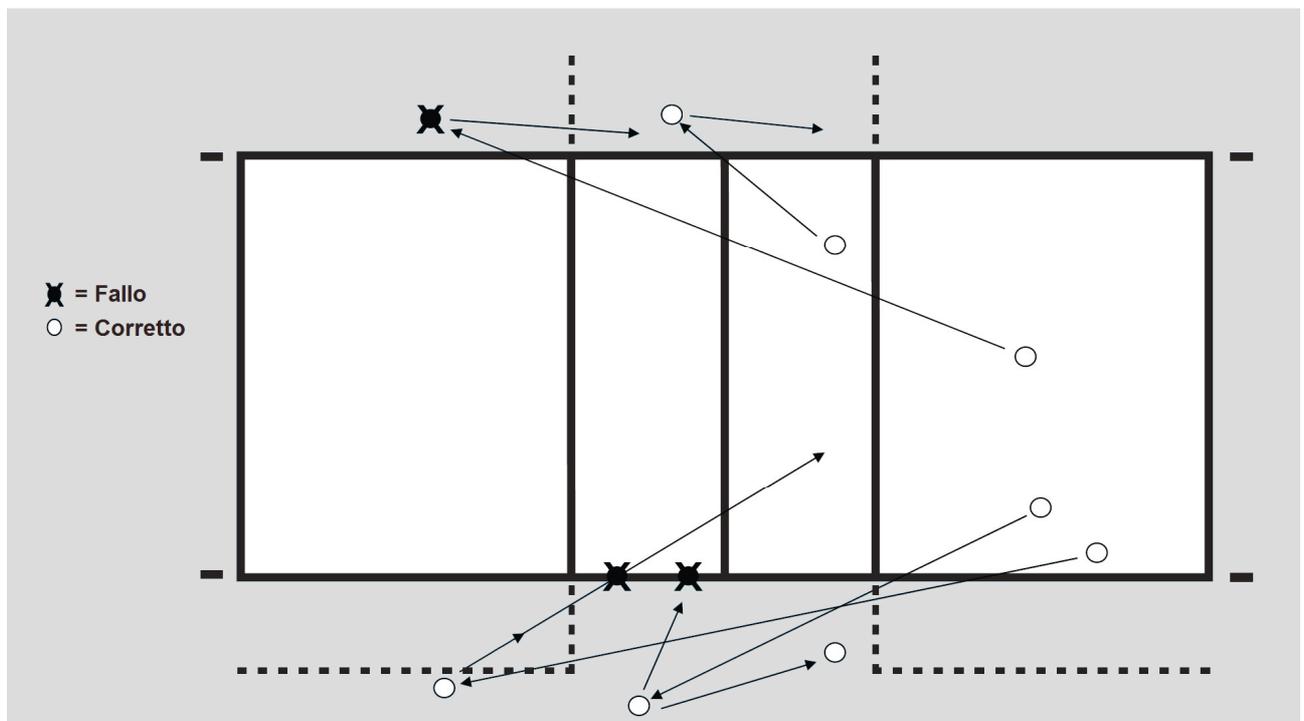


Figura 8b - Recupero della palla all'esterno dello spazio di passaggio - R. 10.1.2

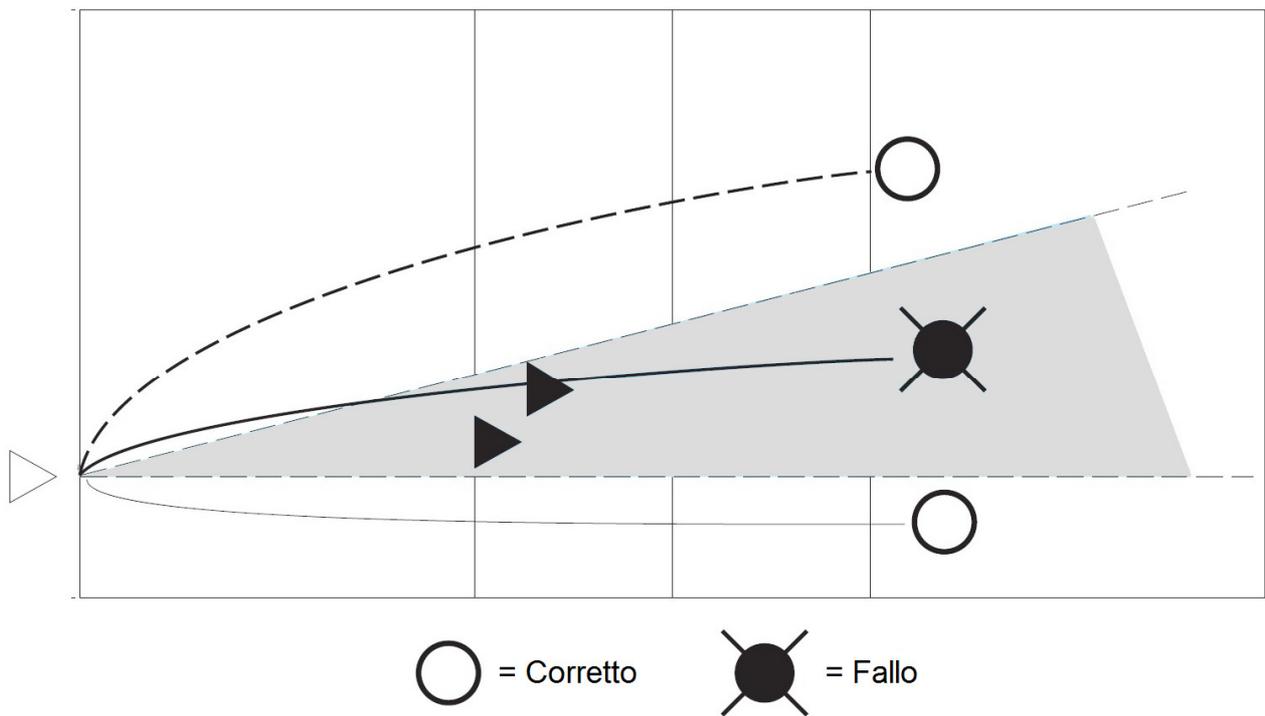


Figura 9 - Velo collettivo - R. 12.5.2

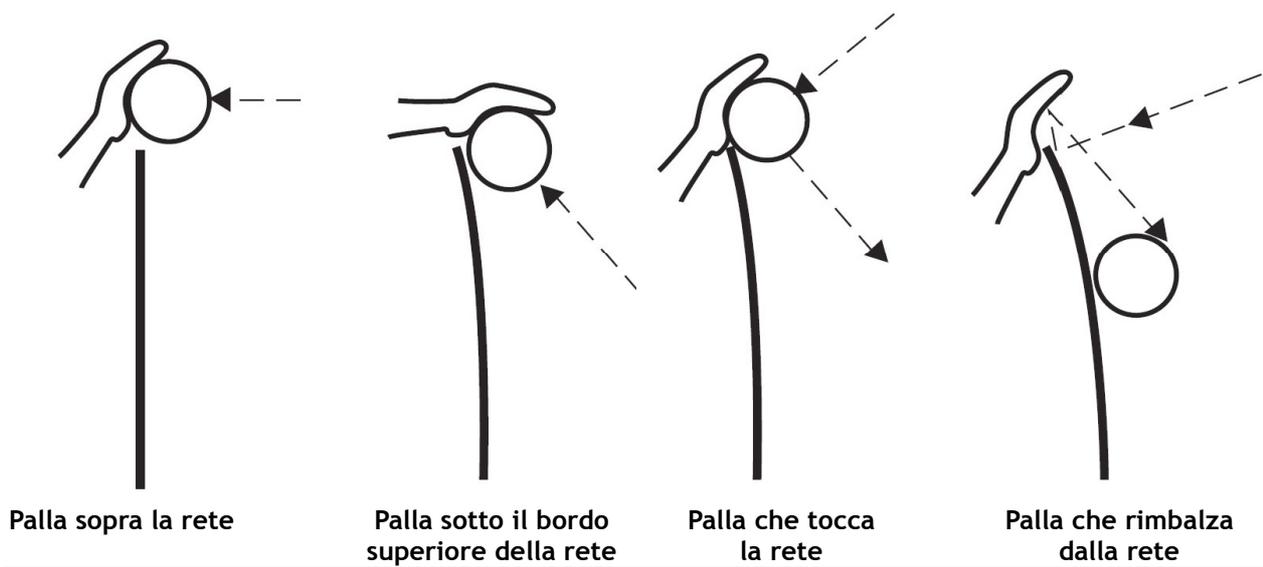


Figura 10 - Muro effettivo - R. 14.1.3

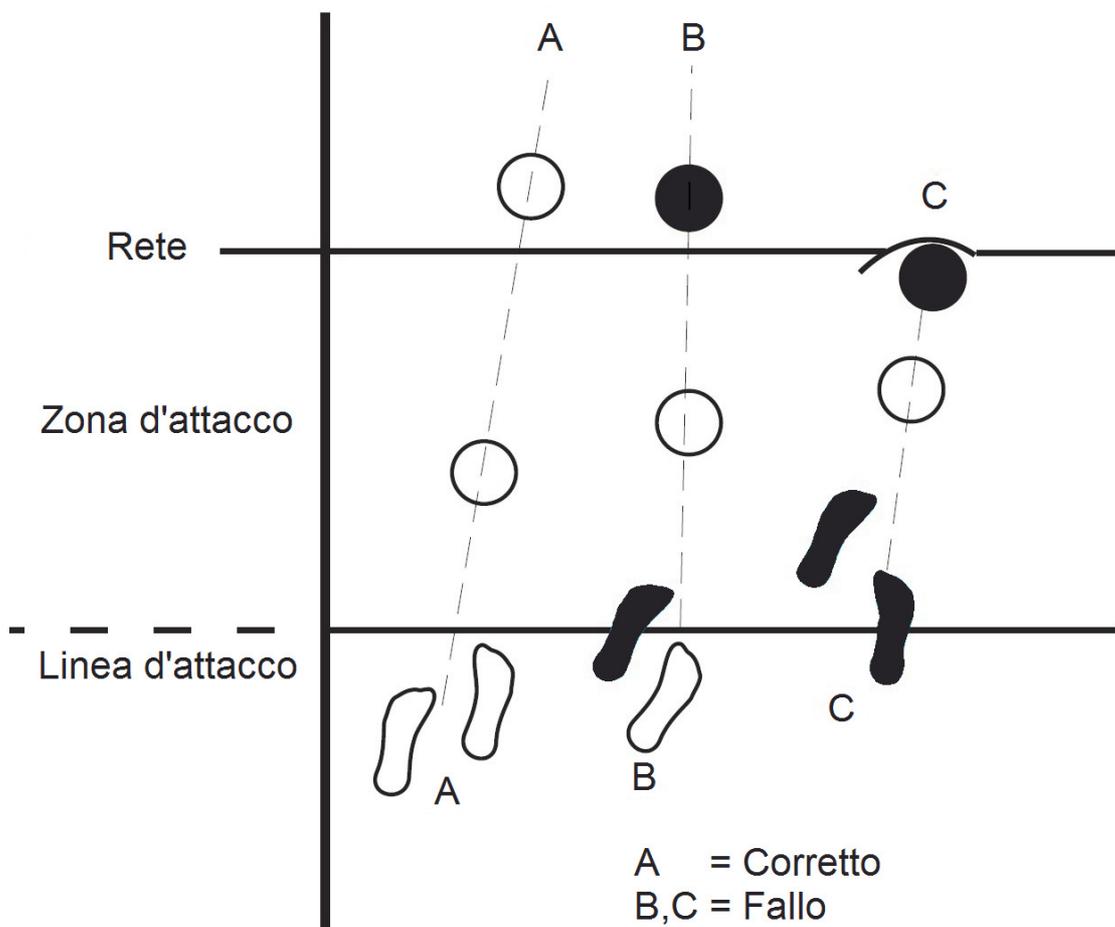


Figura 11a - Attacco dei difensori: punto di stacco - R. 13.2.2.1

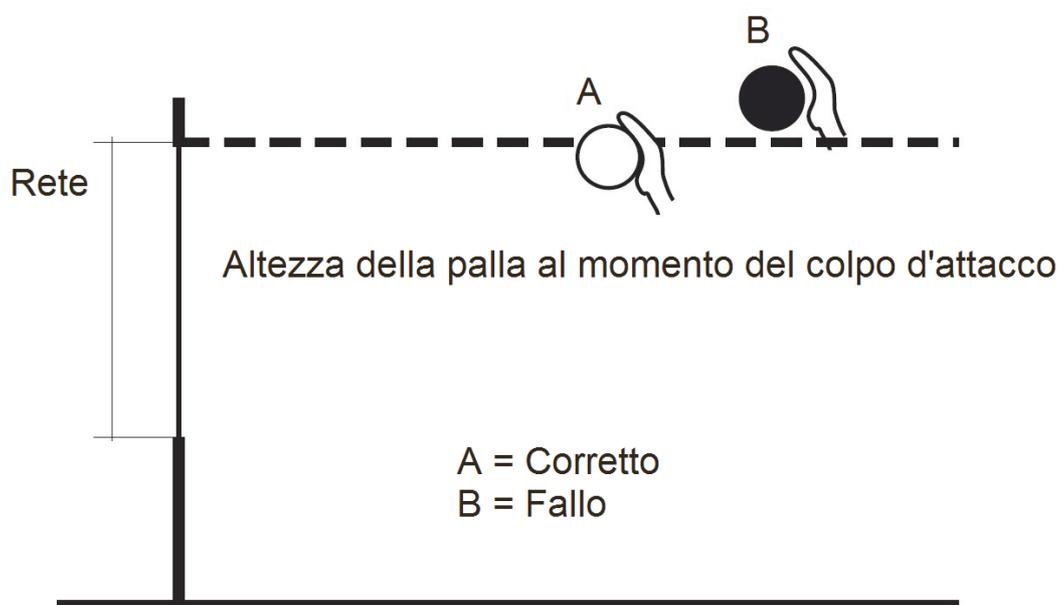
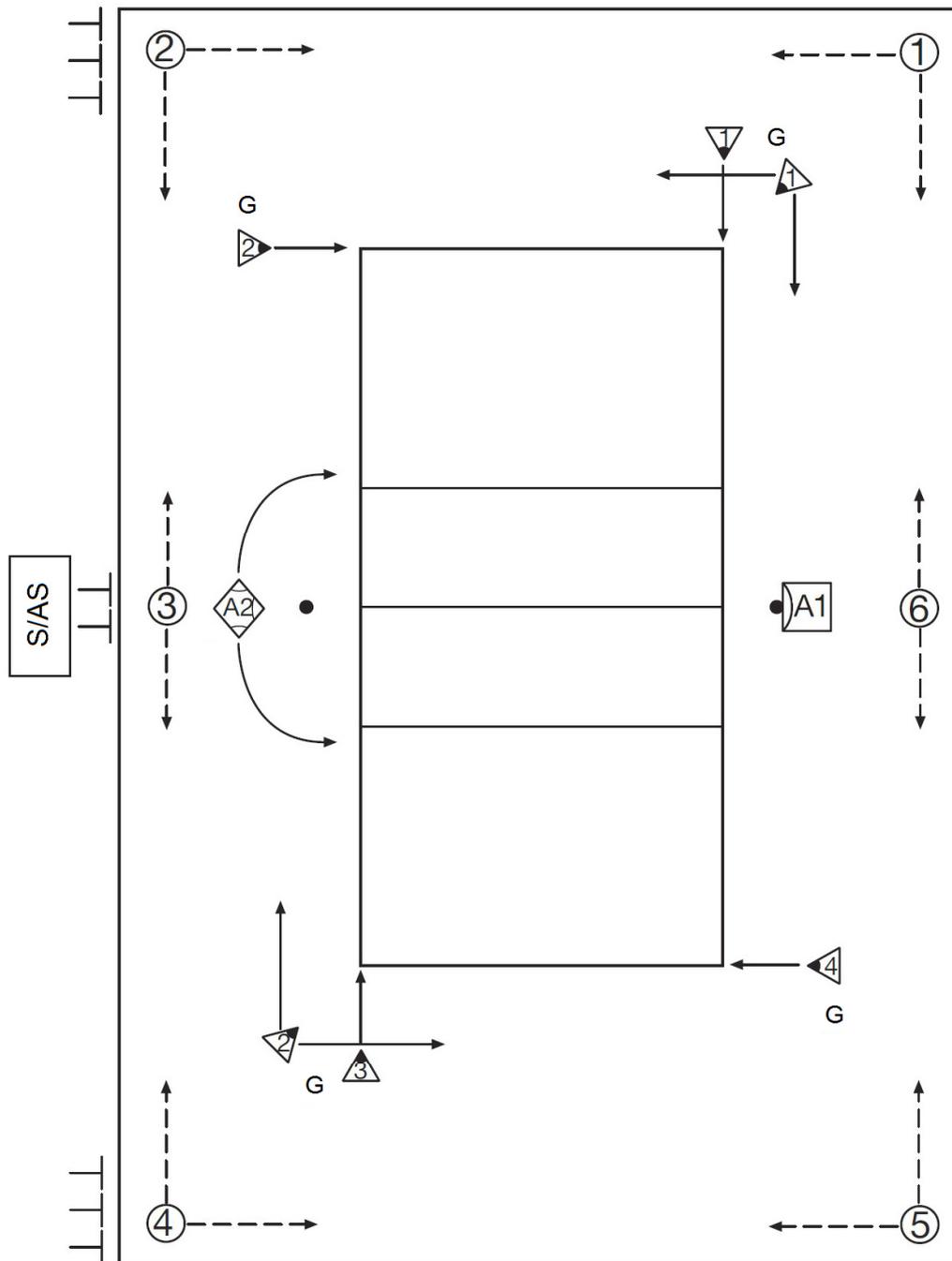


Figura 12b - Attacco dei difensori: altezza della palla - R. 13.2.3

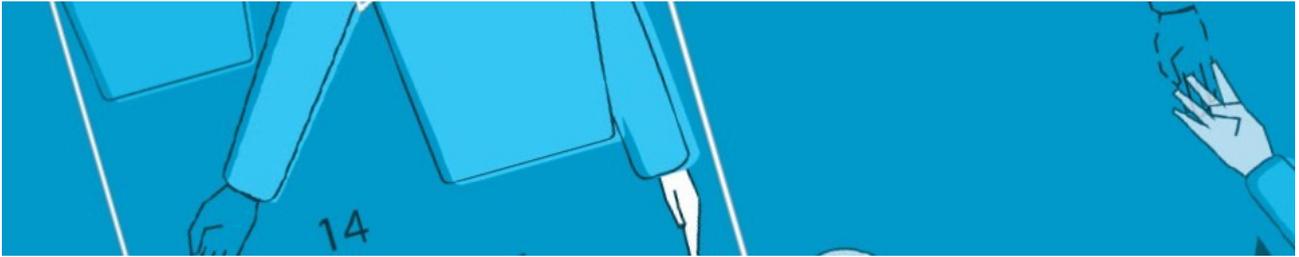
<b>SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA</b>				
<b>CONDOTTA</b>	<b>TRASGRESSORE</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>CARTELLINO</b>	<b>CONSEGUENZA</b>
<b>CONDOTTA MALEUDUCATA</b>	1° evento di un partecipante	Penalizzazione	<b>ROSSO</b>	Perdita dell'azione
	2° evento stesso partecipante	Espulsione	<b>GIALLO + ROSSO (insieme)</b>	Lasciare l'area di controllo per il set
	3° evento stesso partecipante	Squalifica	<b>GIALLO + ROSSO (separatamente)</b>	Lasciare l'area di controllo per la gara
<b>CONDOTTA OFFENSIVA</b>	1° evento di un partecipante	Espulsione	<b>GIALLO + ROSSO (insieme)</b>	Lasciare l'area di controllo per il set
	2° evento stesso partecipante	Squalifica	<b>GIALLO + ROSSO (separatamente)</b>	Lasciare l'area di controllo per la gara
<b>CONDOTTA AGGRESSIVA</b>	1° evento di un partecipante	Squalifica	<b>GIALLO + ROSSO (separatamente)</b>	Lasciare l'area di controllo per la gara
<b>SANZIONI PER RITARDO DI GIOCO</b>				
<b>CONDOTTA</b>	<b>TRASGRESSORE</b>	<b>SANZIONE</b>	<b>CARTELLINO</b>	<b>CONSEGUENZA</b>
<b>RITARDO DI GIOCO</b>	1° evento di un partecipante	Avvertimento per ritardo	<b>GIALLO AL POLSO</b>	Nessuna conseguenza
	Successivi eventi stessa squadra	Penalizzazione per ritardo	<b>ROSSO AL POLSO</b>	Perdita dell'azione

*Figura 13 - Scala delle sanzioni - R. 16.2, 21.3, 21.4.2*



- A1 = Primo Arbitro
- ◆ A2 = Secondo Arbitro
- S/AS = Segnapunti / Assistente Segnapunti
- ▶ = Giudici di linea (numeri 1-4 o 1-2)
- ④ = Raccattapalle (numeri 1-6)
- ┌ = Ascigatori

Figura 14 - Disposizione del collegio arbitrale - R. 3.3, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1; C. 3.2



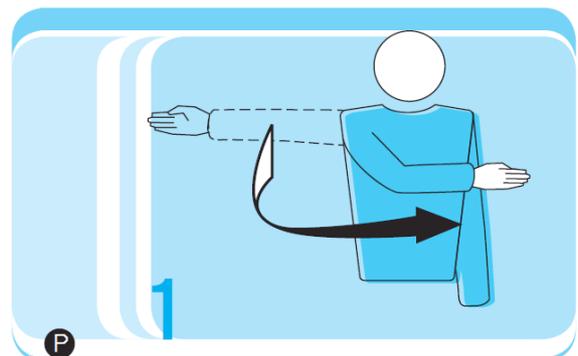
## SEGNALETICA UFFICIALE DEGLI ARBITRI



Figura 11

### 11.1 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO

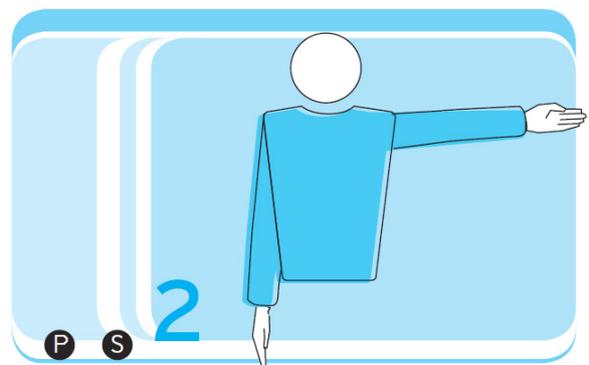
Spostare la mano per indicare la direzione del servizio.



R. 12.3; C. 28.3

### 11.2 SQUADRA AL SERVIZIO

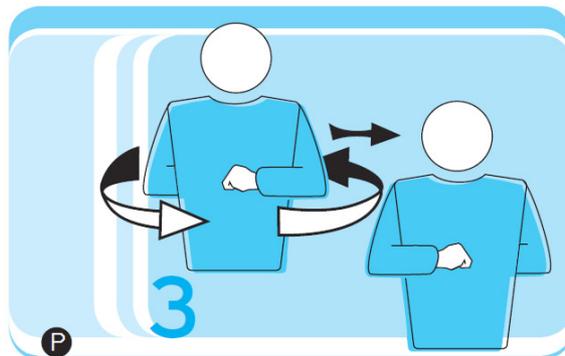
Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio.



R. 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

### 11.3 CAMBIO DEI CAMPI

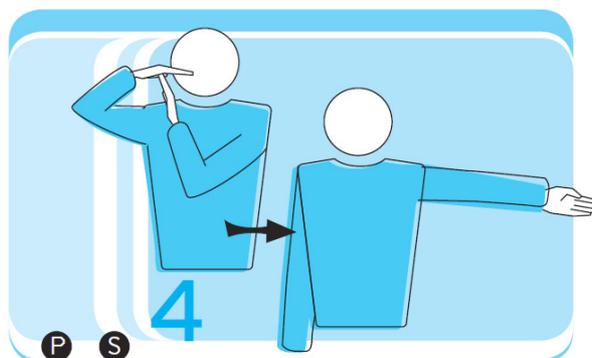
Portare gli avambracci in avanti e ruotarli attorno al corpo.



R. 18.2

### 11.4 TEMPO DI RIPOSO

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



R. 15.4.1

### 11.5 SOSTITUZIONE

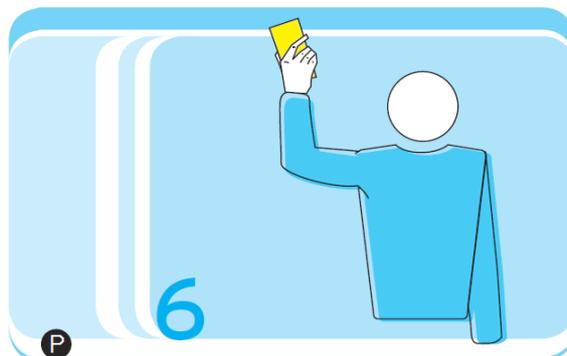
Ruotare un avambraccio attorno all'altro.



R. 15.5

### **11.6a AVVERTIMENTO**

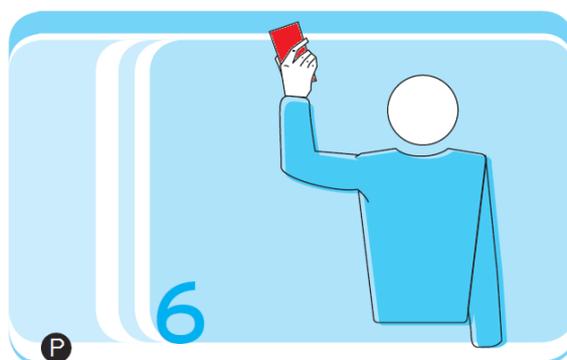
Mostrare il cartellino giallo per l'avvertimento.



R. 21.1, 21.6

### **11.6b PENALIZZAZIONE**

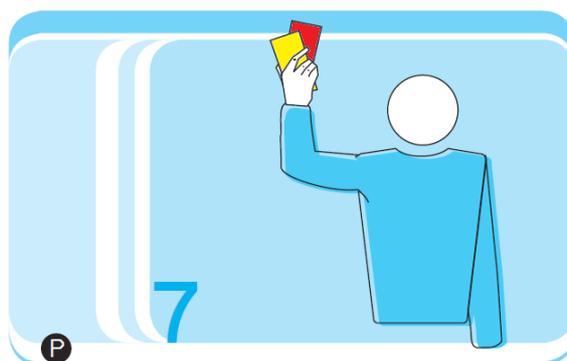
Mostrare il cartellino rosso per la penalizzazione.



R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

### **11.7 ESPULSIONE**

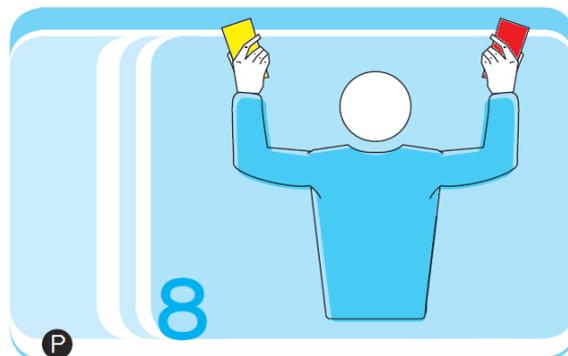
Mostrare entrambi i cartellini nella stessa mano per l'espulsione.



R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

### 11.8 SQUALIFICA

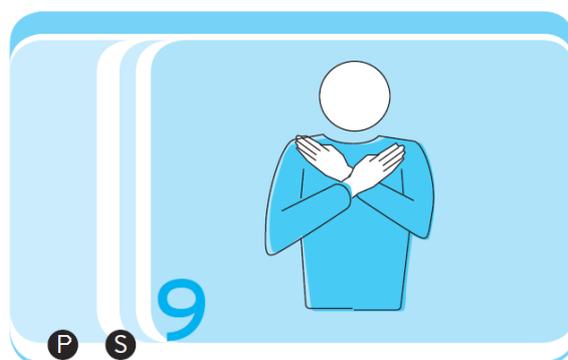
Mostrare entrambi i cartellini nelle due mani per la squalifica.



R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

### 11.9 FINE DEL SET (O DELLA GARA)

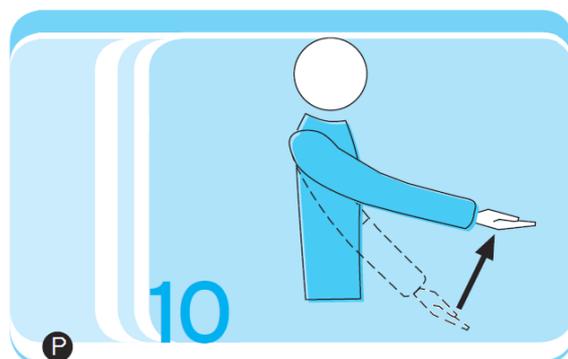
Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte.



R. 6.2, 6.3

### 11.10 PALLA NON LANCIATA O LASCIATA AL SERVIZIO

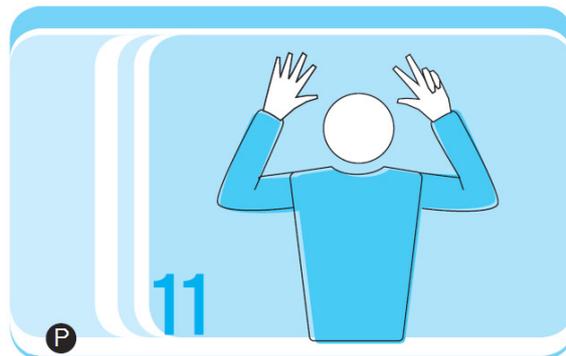
Alzare il braccio teso, il palmo della mano verso l'alto.



R. 12.4.1

### 11.11 RITARDO AL SERVIZIO

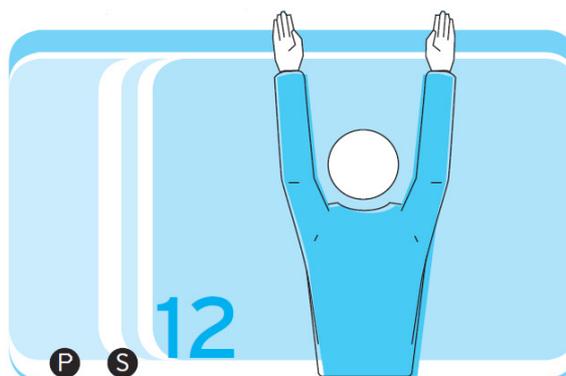
Mostrare otto dita divaricate.



R. 12.4.4

### 11.12 FALLO DI MURO O VELO

Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti.



R. 14.6, 12.6.2.3, 19.3.1.3

### 11.13 FALLO DI POSIZIONE O ROTAZIONE

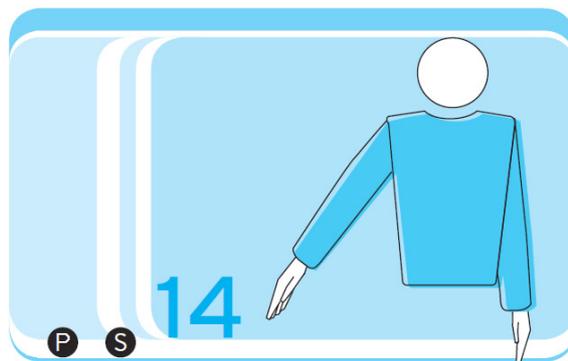
Fare un movimento circolare con l'indice di una mano.



R. 7.5.1, 7.7.1; C. 17.3

### 11.14 PALLA “DENTRO”

Stendere il braccio e le dita verso il suolo.



R. 8.3

### 11.15 PALLA “FUORI”

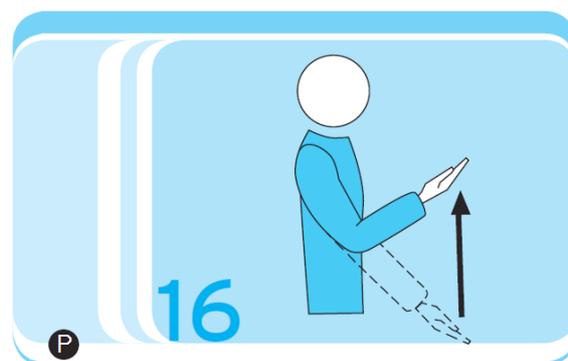
Alzare gli avambracci verticalmente, mani aperte e palmi verso di sé.



R. 8.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 14.6.4

### 11.16 TRATTENUTA

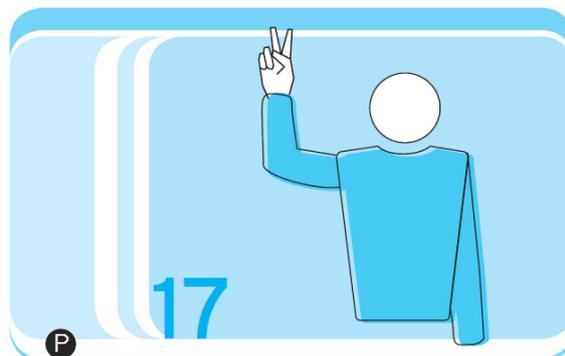
Alzare lentamente l'avambraccio, il palmo della mano verso l'alto.



R. 9.3.3

### **11.17 DOPPIO TOCCO**

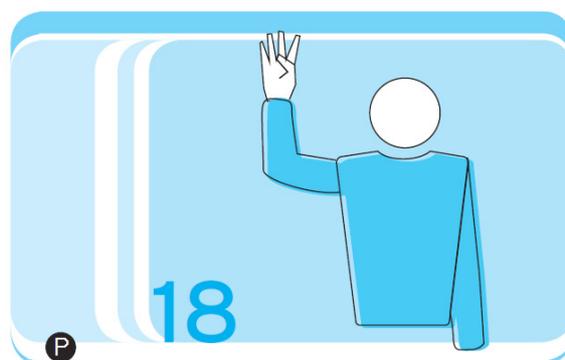
Alzare due dita divaricate.



R. 9.3.4

### **11.18 QUATTRO TOCCHI**

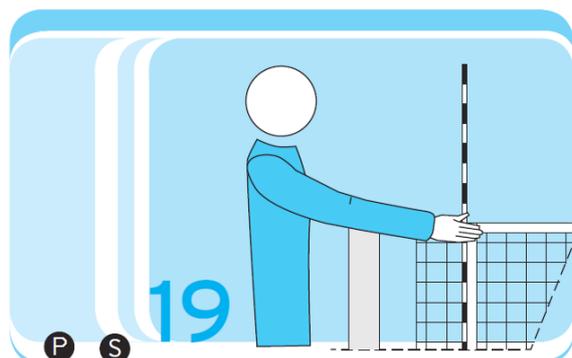
Alzare quattro dita divaricate.



R. 9.3.1

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

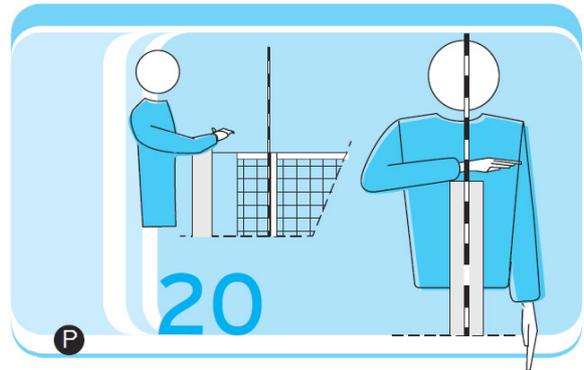
Mostrare il lato corrispondente della rete.



R. 11.4.4, 12.6.2.1; C. 12.12

### 11.20 INVASIONE AL DI SOPRA DELLA RETE

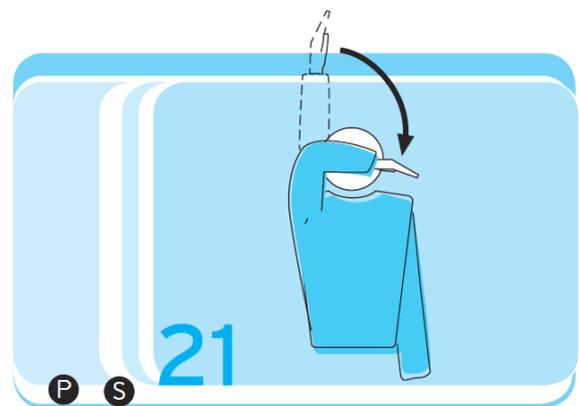
Mettere una mano al di sopra la rete, palmo verso il basso.



R. 11.4.1, 13.3.1, 14.6.1

### 11.21 FALLO D'ATTACCO

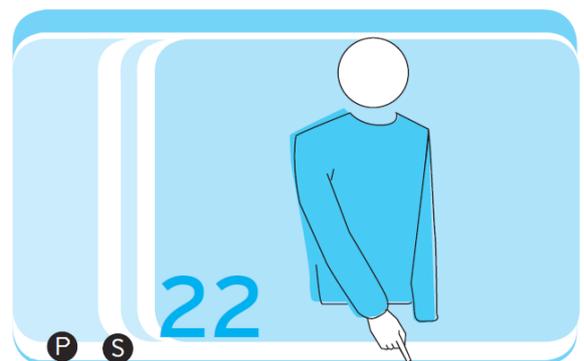
Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, la mano aperta.



R. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.6

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

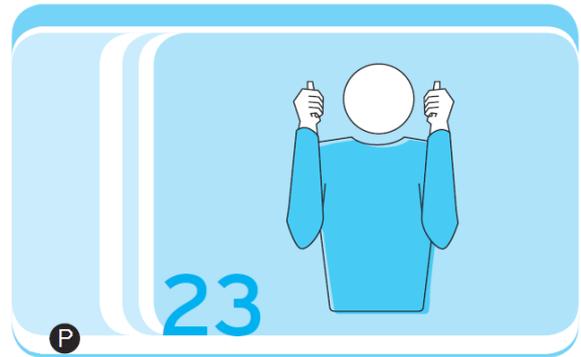
Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata.



R. 7.4, 8.4.5, 11.4.2, 11.4.3, 12.4.3; C. 10.3, 28.4

### 11.23 DOPPIO FALLO ED AZIONE DA RIGIOCARE

Alzare verticalmente i pollici delle mani.



R. 6.1.2.2, 17.1.1, 17.2

### 11.24 PALLA "TOCCATA"

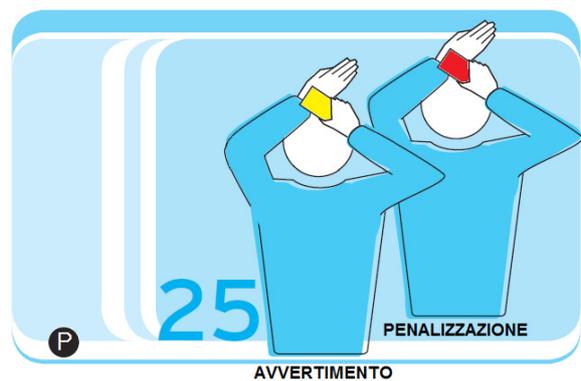
Sfregare con il palmo di una mano le dita dell'altra posizionata verticalmente.



C. 28.1, 28.2

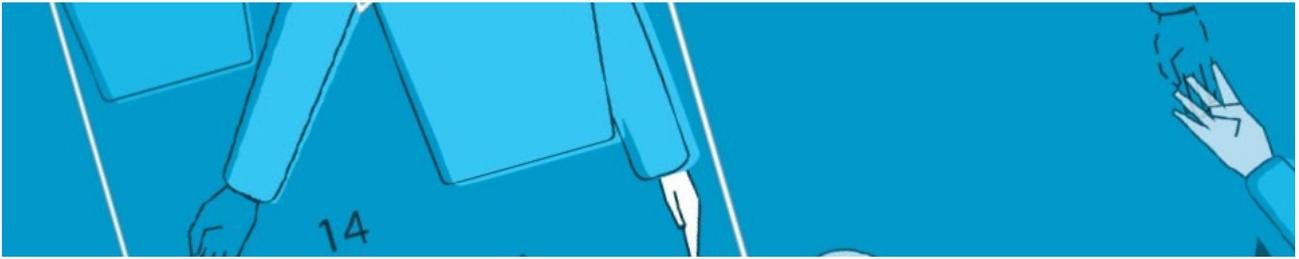
### 11.25 AVVERTIMENTO O PENALIZZAZIONE PER RITARDO DI GIOCO

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



R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2





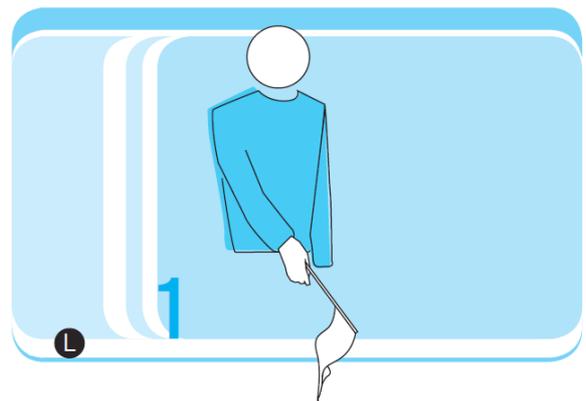
## SEGNALETICA UFFICIALE DEI GIUDICI DI LINEA



Figura 12

### 12.1 PALLA “DENTRO”

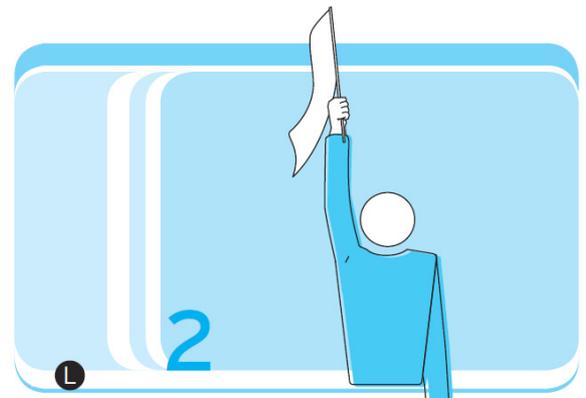
Abbassare la bandierina.



R. 8.3, 27.2.1.1

### 12.2 PALLA “FUORI”

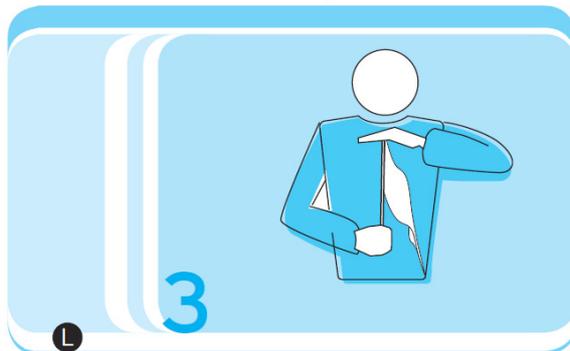
Alzare verticalmente la bandierina.



R. 8.4.1, 27.2.1.1

### 12.3 PALLA "TOCCATA"

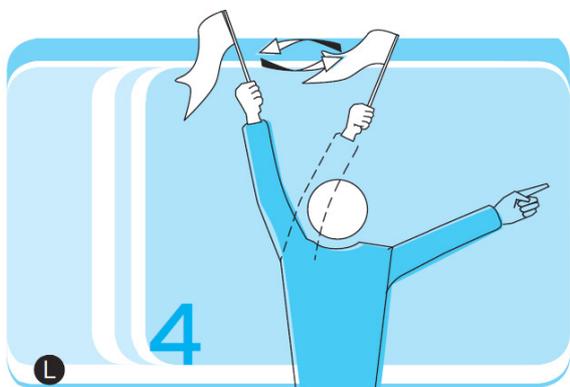
Alzare la bandierina e toccarne l'estremità superiore con il palmo della mano libera.



R. 27.2.1.2

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

Agitare la bandierina in alto sulla testa e mostrare con il dito l'antenna o la linea interessata.

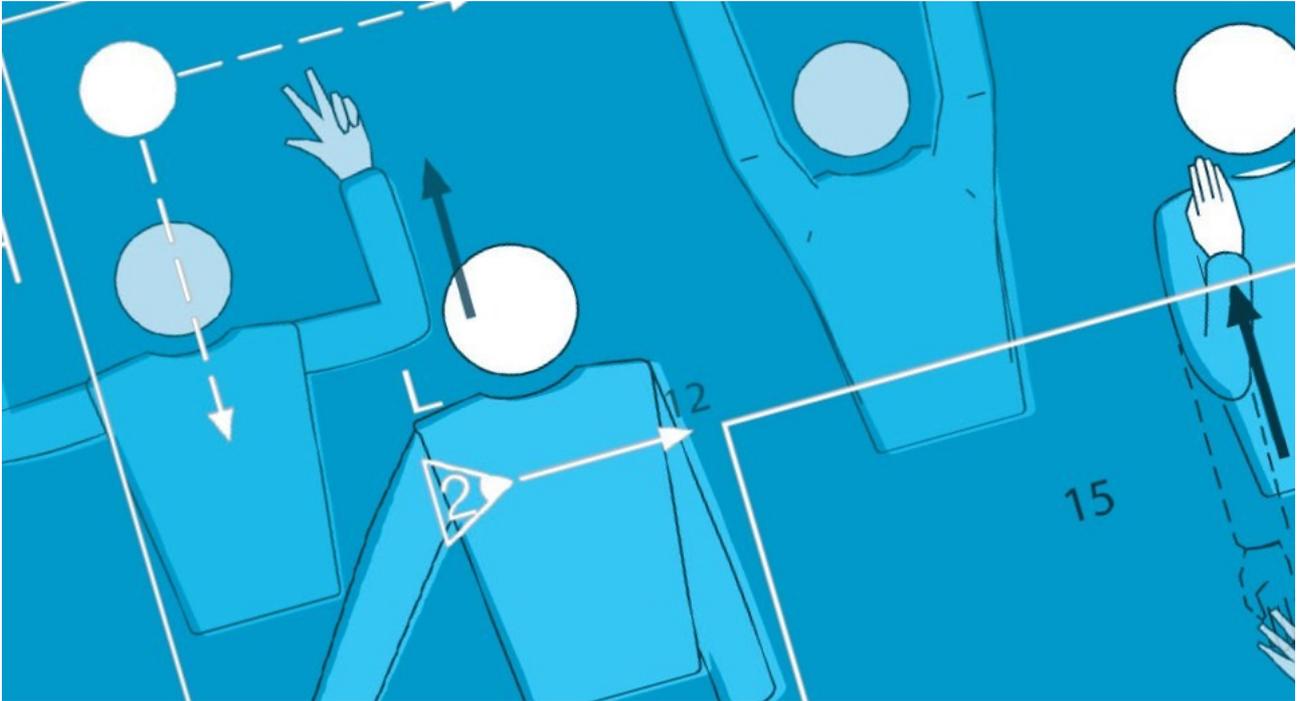


R. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.5, 27.2.1.6, 27.2.1.7

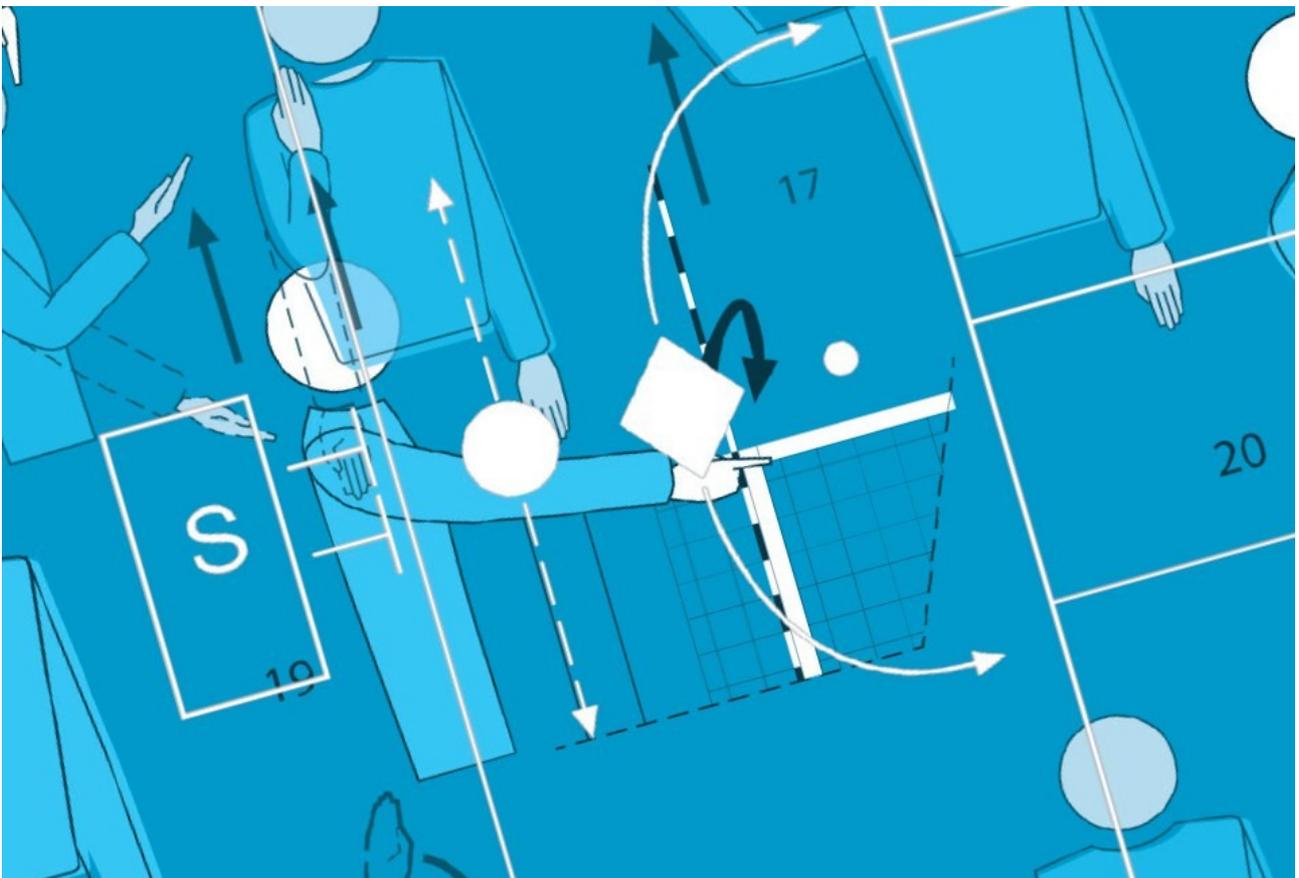
### 12.5 GIUDIZIO IMPOSSIBILE

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





#### SEZIONE IV - MISCELLANEA



## RECLAMI

I reclami devono essere preannunciati dal capitano in gioco al 1° arbitro, verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.

Il 1° 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 1° arbitro.

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

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

## MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

A volte agli arbitri di una gara viene richiesto ufficialmente dalla FIPAV o, più spesso, direttamente dalle Società, di far rispettare un minuto di raccoglimento per commemorare un defunto che era componente della Società o un dirigente federale, un tecnico, un atleta o altro.

Nel caso di indicazione diretta dalla FIPAV, 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, a sua volta, dovrà comunicare al pubblico tale fatto per darne conoscenza.
- All'inizio della gara, dopo che il 2° arbitro ha controllato la formazione in campo, il 1° arbitro autorizza il primo servizio della gara, il giocatore al servizio esegue la battuta ed immediatamente lo stesso 1° arbitro rifischia interrompendo il gioco. I giocatori in gioco si fermano, i componenti le squadre in panchina si alzano in piedi e restano fermi, gli arbitri ugualmente restano fermi con le braccia rivolte verso il basso, così come il segnapunti dopo essersi alzato in piedi. Il pubblico presente ugualmente si alza in piedi e viene rispettato il silenzio per 1' esatto, al termine del quale il 1° arbitro fischia per dare termine al raccoglimento.
- Lo stesso giocatore al servizio si appresterà poi a servire, il 1° arbitro autorizzerà il servizio con il fischio e l'incontro avrà inizio.

## **GARE A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE**

Dal Regolamento Giurisdizionale - Libro SECONDO, Titolo PRIMO, Capo PRIMO, Sezione PRIMA

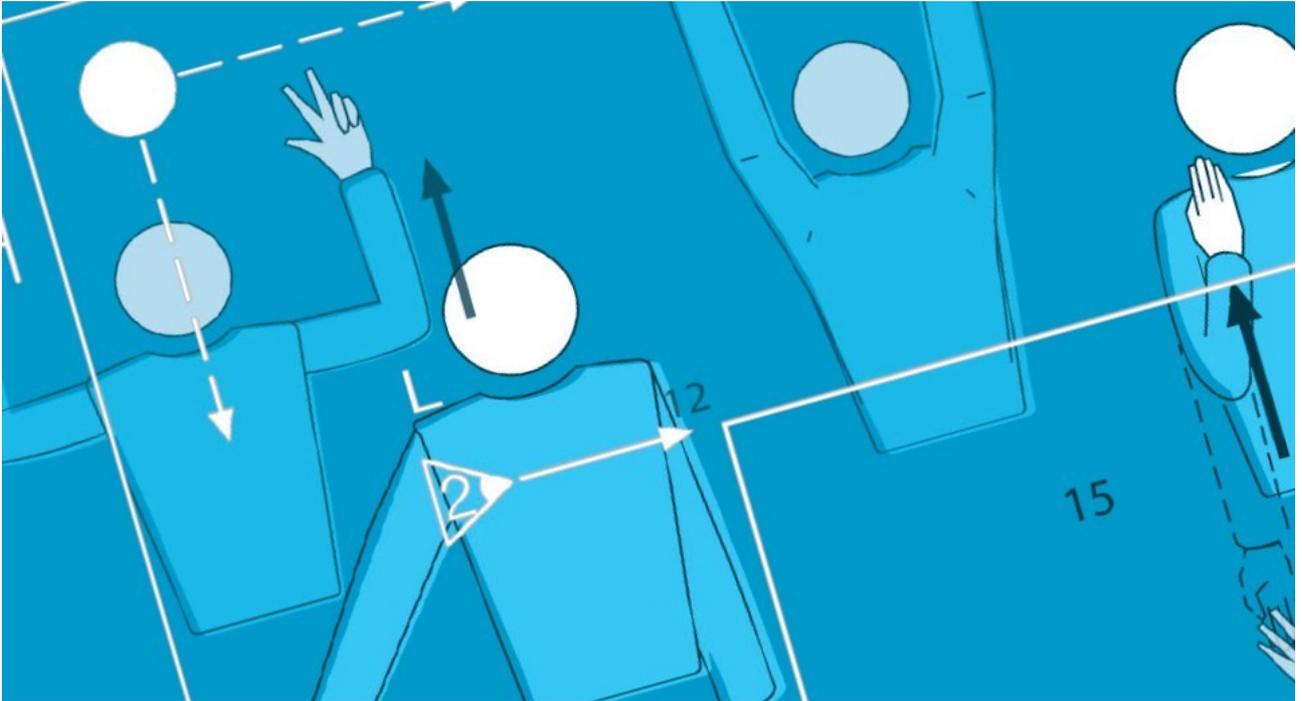
Art. 40 - Obbligo di disputare gare a porte chiuse: nozione

1. L'obbligo di disputare gare a porte chiuse consiste nel divieto, rivolto ad un associato, di ammettere spettatori ad assistere ad una o più delle gare che si disputeranno nel suo terreno di gioco.
2. Nel caso che un affiliato abbia più squadre, l'organo giurisdizionale dovrà specificare nel suo provvedimento a quali gare non dovranno essere ammessi spettatori.
3. Il divieto non opera per i dirigenti federali, gli arbitri, gli allenatori ed i giocatori nazionali purché muniti delle apposite tessere vidimate dalla SIAE e rilasciate dalla FIPAV nonché per i giornalisti accreditati.
4. Il 1° arbitro deve disporre l'allontanamento dal campo di chi non presenta la regolare documentazione del proprio diritto ad assistere, nonché di coloro che incitano una delle due squadre.
5. Tale sanzione viene inflitta agli associati che partecipano ai campionati regionali di primo e secondo livello.

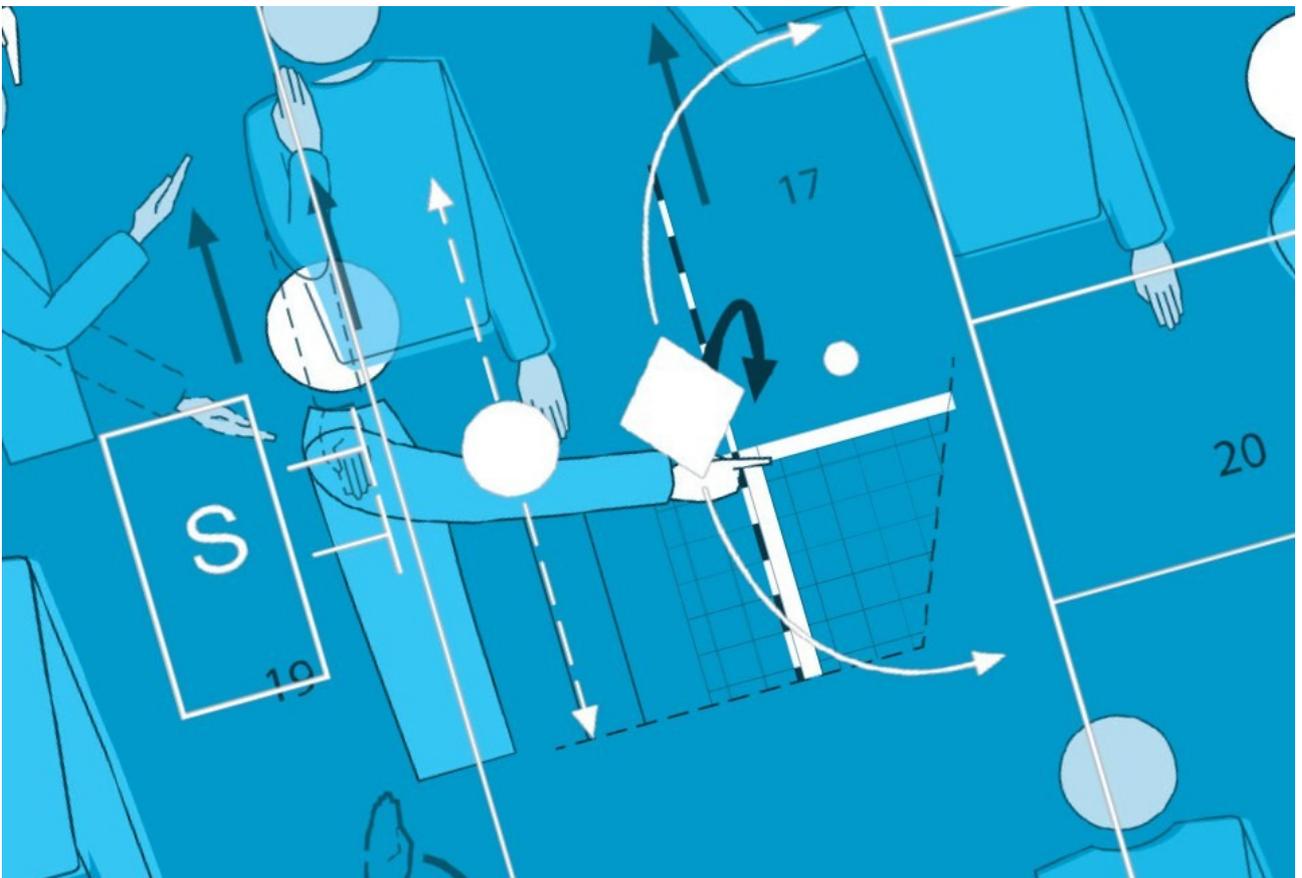
## **ESPULSIONE O SQUALIFICA NEI CAMPIONATI ITALIANI**

Per i Campionati italiani e rispettive Coppa Italia, un allenatore, un atleta, un dirigente, nel caso di ESPULSIONE o SQUALIFICA, deve abbandonare l'area di gioco recandosi nello spogliatoio e, comunque, non deve sostare in qualsiasi zona dell'impianto da cui possa avere contatto visivo con il campo di gioco. Ovviamente l'allenatore non potrà impartire direttive agli atleti in campo. Ogni comportamento contrario a tali direttive, comporterà per il tesserato espulso per un set l'applicazione, da parte degli arbitri, della successiva sanzione della squalifica, mentre per il tesserato squalificato saranno previste pesanti sanzioni da parte del Giudice Unico.





## SEZIONE V - MANUALE DEL SEGNAPUNTI



## 1. INTRODUZIONE

Questo Manuale vuol essere un riferimento per chi svolge la funzione di segnapunti nelle gare di pallavolo e rappresenta una guida razionale per la compilazione del referto di gara, con riferimenti regolamentari che permettono la piena comprensione delle operazioni che si succedono nello svolgimento della gara.

Il Segnapunti Associato è un tesserato di società, abilitato a questa funzione dopo un apposito corso di formazione, curato dai Comitati Provinciali FIPAV.

Per le gare dei campionati di serie A1 e A2, la funzione di segnapunti viene svolta da un arbitro. La FIPAV non ha previsto l'applicazione della Regola 26 "Assistente Segnapunti" per l'oggettiva impossibilità a reperire anche questa seconda figura in tutte le gare dei campionati.

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

## 2. LA FIGURA DEL SEGNAPUNTI NEL CONTESTO DELLA GARA

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 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, il segnapunti:

- 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 2° arbitro, immediatamente dopo l'esecuzione del servizio stesso;
- Registra i tempi di riposo e le sostituzioni dei giocatori, controllandone la regolarità ed il numero, informandone il 2° arbitro, verificando l'esatta presenza o meno del LIBERO in gioco;
- Registra i movimenti del LIBERO, segnalando al 2° arbitro prima dell'inizio dell'azione di gioco eventuali errori nei rimpiazzi;
- registra i provvedimenti disciplinari adottati dal 1° arbitro, informandolo in caso di recidività nel corso della gara;
- Segnala agli arbitri le richieste di interruzioni improprie, che registra;
- trascrive gli eventuali preannunci di reclami;
- Comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'ottavo punto nel set decisivo;
- Registra nello spazio "OSSERVAZIONI", su indicazione del 2° arbitro, tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come la sostituzione eccezionale, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, la redesignazione del LIBERO, l'eventuale ritardato inizio della gara, ecc.

Alla fine della gara, il segnapunti (nello spogliatoio arbitrale):

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

### 3. COLLABORAZIONE CON 1° E 2° ARBITRO

La Regola 24.2.3 stabilisce che è compito del 2° 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 formulategli.

Al 2° arbitro il segnapunti deve sempre segnalare:

- all'inizio di ogni set, la segnalazione alzando le due braccia, a significare che il suo lavoro è terminato;
- Alla richiesta di una sostituzione, il divieto di effettuarla alzando e agitando un braccio se verifica che la stessa non è regolamentare. In caso contrario, 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 5ª e la 6ª sostituzione effettuata;
- Il secondo tempo di riposo richiesto dalla squadra;
- La sanzione disciplinare recidiva di uno stesso componente la squadra, o della stessa squadra nel caso dell'avvertimento ufficiale tramite il cartellino giallo, attirando l'attenzione del 2° e del 1° arbitro, affinché quest'ultimo applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni.

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

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

- squadra al servizio in quel momento;
- Giocatore al servizio in quel momento;
- Posizione dei giocatori in campo di entrambe le squadre;
- Numero di tempi di riposo e sostituzioni di cui hanno usufruito le squadre;
- Eventuali richieste improprie;
- Ai tempi di riposo, sia richiesti che tecnici, la posizione del LIBERO all'uscita delle squadre dal campo ed al rientro. Il segnapunti ha la situazione della presenza o meno in gioco del LIBERO e può comunicarla al 2° arbitro con due gesti molto semplici:
  - **LIBERO IN GIOCO:** rivolge la mano, palmo in basso, verso il campo con il braccio parallelo al piano del terreno;
  - **LIBERO FUORI GIOCO:** rivolge la mano in alto, palmo verso di sé, con il braccio alzato perpendicolarmente rispetto al piano del terreno.

La gestualità deve essere effettuata contemporaneamente con entrambe le mani al momento dell'uscita delle squadre dal campo e, possibilmente, al rientro.

### 4. ADEMPIMENTI DEL SEGNAPUNTI PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

Almeno 45 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.

#### 4.1 PRIMA DELL'INCONTRO

Il segnapunti, o l'organizzazione della competizione, deve compilare gli spazi del referto che identificano la gara da giocare, come indicato di seguito.

##### A. Nel riquadro "INTESTAZIONE"

F. 1

- 4.1.1 Serie del campionato o nome della manifestazione.
- 4.1.2 Numero della gara.
- 4.1.3 Divisione: una X su MASCHILE o FEMMINILE.
- 4.1.4 Eventuale fase (*per es.: ottavi, quarti, semifinali, finali, play-off, ecc.*).
- 4.1.5 Luogo ove si svolge la gara (città).
- 4.1.6 Nome del campo di gioco.
- 4.1.7 Data in cui si disputa la gara.
- 4.1.8 Ora di inizio della gara prevista dal calendario.
- 4.1.9 Denominazione delle squadre nell'ordine riportato dal calendario [4.2.3](#)  
(*lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B*).

##### B. Nel riquadro "SQUADRE"

F. 2

- 4.1.10 La denominazione di ciascuna squadra, nello stesso ordine [4.2.3](#)  
dell'intestazione (*lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B*).
- 4.1.11 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.  
R. 4.1.2;  
art. 21 Reg. Gare  
Il numero di maglia, il cognome e nome dei LIBERO, se presenti, nelle apposite righe dell'elenco dei partecipanti alla gara. Nel caso di utilizzo del 2° LIBERO, aggiungerà la sigla L1 accanto al nome del 1° LIBERO e la sigla L2 accanto a quello del 2° LIBERO.
- 4.1.12 I cognomi ed i nomi dei tesserati ammessi in panchina, anch'essi rilevati dall'elenco ufficiale:
  - A = Allenatore
  - VA = Assistente Allenatore
  - FT = Fisioterapista
  - M = Medico
  - D = Dirigente accompagnatore

È consigliabile la consultazione degli elenchi ufficiali dopo che sono stati controllati dagli arbitri.

- 4.1.13 Dopo il sorteggio il segnapunti farà apporre la firma ai capitani ed<sup>4.2</sup> agli allenatori delle squadre negli appositi spazi sotto agli elenchi.

#### C. Nel riquadro “APPROVAZIONE”

F. 3

- 4.1.14 Cognome, nome e città del 1° arbitro.
- 4.1.15 Cognome, nome e città del 2° arbitro.
- 4.1.16 Cognome, nome e città del segnapunti.
- 4.1.17 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°.

### 4.2 DOPO IL SORTEGGIO

Il sorteggio viene effettuato davanti al tavolo del segnapunti, dal 1° arbitro<sup>4.1.13; R. 7.1</sup> alla presenza del collega 2° e dei capitani delle due squadre. Effettuato il sorteggio, i capitani e gli allenatori delle due squadre devono firmare il referto.

- 4.2.1 Il 1° arbitro deve fornire le seguenti informazioni al segnapunti:
- La squadra che serve per prima;
  - La parte del terreno scelta da ciascuna squadra.
- 4.2.2 Con queste informazioni, il segnapunti procede come segue:
- Nella tavola del “SET 1” scrive i nomi della squadra “A”, posta<sup>F. 4</sup> alla sua sinistra, e della squadra “B”, alla sua destra, 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;
  - Nella tavola del “SET 2” egli scrive nella parte destra il nome<sup>F. 5</sup> 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;
  - 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;
  - La tavola di un eventuale quarto set (“SET 4”) si trova sotto<sup>4.2.2b</sup> 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).

- 4.2.3 Il segnapunti, in possesso di queste informazioni, determina qual<sup>4.1.9, 4.1.10</sup> è la squadra “A” e quale la “B” e scrive tali lettere nel cerchio in corrispondenza dei nomi delle squadre trascritte nell’intestazione e nel riquadro “SQUADRE”.
- 4.2.4 Autonomamente o alla richiesta del 2° arbitro, gli allenatori<sup>F. 6; C. 7.6</sup> dovranno consegnare al 2° arbitro o al segnapunti il tagliando della formazione iniziale della propria squadra.
- 4.2.5 Il segnapunti registra, sulla linea “GIOCATORI TITOLARI” e nelle<sup>F. 7; R. 7.3, 7.4, 7.5, 7.6, 7.7</sup> 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.

### 4.3 DURANTE LA GARA

- 4.3.1 Nella casella “INIZIO” della tavola “SET 1” registra esattamente l’orario in cui inizia il gioco in quel set, al momento in cui viene autorizzato il primo servizio.
- 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”.**
- 4.3.2 Prima dell’esecuzione di ogni servizio, controlla il numero del<sup>R. 7.6</sup> giocatore che lo esegue, in accordo con l’ordine in cui i giocatori sono registrati sotto le cifre romane da I a VI.
- 4.3.3 Registra il servizio di ogni giocatore e controlla il punteggio<sup>R. 12</sup> 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”:
- 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;
  - 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;
  - 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.

#### 4.3.4 Esempio di un set

- a) La squadra ROSSA ("A") ha diritto al primo servizio del set ed il n° 8<sup>F. 8a</sup> 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 squadra: la cifra 2 della<sup>F. 8b</sup> colonna "PUNTI" è barrata. Dopo aver conseguito 4 punti, la squadra ROSSA perde il servizio: la cifra 4 è scritta nella casella 1 della colonna I del giocatore n° 8. Ciò sta a significare che tale squadra ha un punteggio di 4 punti quando il giocatore n° 8 ha terminato il suo turno di servizio.

- b) Successivamente il segnapunti cambia sezione e si occupa di quella corrispondente alla squadra BLU ("B"), la cui casella 1 della colonna I era 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 BLU conquista un punto ed il diritto a servire.

Quindi egli barra la cifra 1 nella colonna "PUNTI" e il n° 1 della casella<sup>F. 9a</sup> corrispondente alla colonna II. Ciò indica che il giocatore n° 1 della squadra BLU deve effettuare il primo servizio per quel set.

La squadra vince lo scambio di gioco ed ottiene il punto: egli barra la<sup>F. 9b</sup> cifra 2 della colonna "PUNTI" di tale squadra. La squadra BLU perde la successiva azione di gioco e di conseguenza perde il servizio: la cifra 2 è scritta nella casella del giocatore n° 1 BLU che aveva servito, ad indicare il punteggio conseguito da quella squadra alla fine del turno di servizio del giocatore n° 1.

- c) Il segnapunti ritorna alla sezione relativa alla squadra ROSSA e barra la cifra 5 nella colonna "PUNTI" e il numero 1 della casella della colonna II, ad indicare che è il primo turno di servizio del giocatore n° 4, registrato in tale colonna. La squadra conquista due punti prima di perdere il servizio. Il segnapunti scrive la cifra 7 nella casella 1 della colonna II del giocatore n° 4.
- d) Il segnapunti continua allo stesso modo fino alla fine del set che termina<sup>F. 10</sup> con il punteggio di 25-22 a favore della squadra ROSSA. Nel momento in cui il 1° arbitro fischia la fine dell'ultima azione, il segnapunti scrive l'orario di fine set (16.22) nella casella "FINE".
- e) Le cifre della colonna "PUNTI" di ciascuna squadra che non risultano<sup>F. 10</sup> 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 (in questo caso senza barrare la cifra in alto a destra del turno di servizio).

- f) Il punteggio finale di ciascuna squadra, riportato nell'ultima casella<sup>F. 10</sup> dell'ordine di rotazione nella rispettiva sezione di tavola del set, è cerchiato.

#### 4.3.5 Set decisivo

F. 11

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 su 5.

In entrambi i casi il riquadro da utilizzare è quello indicato con "SET 5". Tale riquadro è caratterizzato dall'aver tre sezioni anziché due: al raggiungimento dell'8° punto (o 13° se il set termina a 25 punti) 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, il segnapunti continua la registrazione nella tavola centrale e in quella di destra, dove riporta la formazione iniziale, le sostituzioni e i tempi di riposo presenti nella parte sinistra (senza ricopiare i PUNTI già conquistati e le registrazioni dei turni di servizio effettuati), tenendo presente che nel prosieguo della gara le formazioni sul terreno di gioco al cambio di campo devono 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.

#### 4.3.6 Sostituzioni

R. 15.5

Al momento dell'ingresso del giocatore sostituito nella zona di sostituzione, il segnapunti controlla dai numeri delle maglie degli atleti interessati che essa sia regolare ed in tale eventualità procede con la trascrizione, che è, appunto, segno della regolarità; in caso contrario, alza un braccio e lo agita per indicare che la sostituzione non 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<sup>4.3.7a</sup> “PUNTEGGIO”, è registrato il punteggio delle squadre nel momento della sostituzione, a sinistra i punti della richiedente, a destra quelli dell'altra.
- c) 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.
- d) Esempio: il giocatore titolare n° 6 della squadra BLU viene sostituito<sup>F. 10</sup> dalla riserva n° 5 sul punteggio di 3-7, per poi rientrare in campo sul punteggio di 7-9.
- e) L'eventuale “*sostituzione eccezionale*” per l'infortunio di un giocatore che non può continuare il gioco (*non va conteggiata nel numero delle sostituzioni possibili in un set*), o la ridesignazione del LIBERO infortunatosi o dichiarato inabile a giocare, 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.

#### 4.3.7 Tempi di riposo

F. 4, 5; R. 15.4

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 4.3.6b, e nella casella inferiore il punteggio al momento del secondo tempo di riposo concesso.
- b) Esempio: la squadra BLU ha richiesto il suo primo tempo di riposo sul<sup>F. 10</sup> punteggio di 7-12 ed il secondo di 21-23.

#### 4.3.8 Registrazione degli avvertimenti e delle sanzioni

F. 12; R. 21

Tutti gli avvertimenti ufficiali tramite cartellino giallo e tutte le sanzioni vengono registrati nel riquadro “SANZIONI”, 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 4.1.12, nelle colonne corrispondenti alla sanzione assegnata:  
**P** = Penalizzazione (*cartellino rosso*);  
**E** = Espulsione (*cartellini giallo e rosso nella stessa mano*);  
**S** = Squalifica (*cartellini giallo e rosso nelle due mani*);
- 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 sanzioni individuali, comminate ad un giocatore di riserva, il suo numero di maglia riportato in una delle colonne deve essere cerchiato;

- d) 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;
- e) Per le richieste improprie è sufficiente barrare con una X la casella corrispondente alla squadra interessata nell’apposito riquadro riportato a destra della scritta “SANZIONI”;
- f) Nel caso di penalizzazione con conseguente acquisizione del punto, dovuta a provvedimento disciplinare, ovvero a recidiva di richieste improprie e/o ritardi di gioco, il segnapunti deve cerchiare il punto acquisito sulla colonna “PUNTI”;
- g) Nel caso di *avvertimento ufficiale* per lieve condotta scorretta e assegnazione di cartellino giallo, pur essendo una sanzione alla squadra (solo uno per la gara), va riportato il numero dell’atleta o l’iniziale della persona dello staff nella colonna **A=Avvertimento ufficiale (cartellino giallo)**.

#### 4.3.9 Osservazioni

F. 13

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. Ad esempio:

- Preannuncio di reclamo al 1° arbitro da parte del capitano in gioco durante la gara (*riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra “A” o “B”, “PRE. REC.”*);
- Conferma del reclamo al termine della gara da parte del capitano della squadra o del dirigente (*riportare sinteticamente: orario, squadra “A” o “B”, “CONF. REC.”*);
- Annullamento dei punti conquistati in errore di formazione o rotazione (*riportare sinteticamente: set, punteggio prima dell’annullamento, squadra “A” o “B”, causa dell’annullamento, punteggio dopo l’annullamento*);
- Incidenti di gioco (*riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, numero di maglia dell’atleta, squadra “A” o “B”, tipo di infortunio*);
- sostituzioni eccezionali concesse (*riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra “A” o “B”, numero di maglia dell’atleta sostituito eccezionalmente e di quello che subentra, “SOST. ECCEZ.”*);
- Ridesignazione del LIBERO (*riportare sinteticamente: set, punteggio, squadra “A” o “B”, numero del LIBERO infortunato e del giocatore che diventa LIBERO, “RIDES. LIBERO”*);
- Tempo di recupero di 3’ (*riportare sinteticamente: set, punteggio, orario, numero dell’infortunato, squadra “A” o “B”, “T. REC.”*);
- Prolungate interruzioni di gioco per impraticabilità del campo di gioco

SEZIONE V - MANUALE DEL SEGNAPIANTI

*(riportare sinteticamente: ora inizio interruzione, set, punteggio, "INIZIO INTERR.", motivazione, ora fine interruzione, "FINE INTERR." con eventuale citazione del nuovo campo di gioco);*

- *squadra incompleta o forfait (riportare sinteticamente: set, punteggio,<sup>R. 6.4</sup> orario, squadra interessata, ragione dell'incompletezza o del forfait);*



- inizio ritardato della gara; 4.3.1
- Eventuali partecipanti alla gara con duplice funzione (ad es. allenatore-giocatore); C. 5.12
- Nomina di un nuovo capitano della squadra per suo infortunio e sostituzione eccezionale o per assunzione delle funzioni del LIBERO infortunato. R. 19.4.2.5; C. 19.3, 21.13

#### 4.4 DOPO LA GARA

Al termine della gara i componenti del corpo arbitrale si ritirano nello spogliatoio per completare il referto di gara.

4.4.1 Il segnapunti riporta i dati finali nel riquadro “RISULTATO FINALE”: F. 14

- Scrive il nome della squadra “A” nella parte sinistra e quello della squadra “B” nella parte destra;
- 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:
  - **Durata di un set:** un set inizia con il fischio del primo servizio e termina con il fischio dell’ultima azione del set;
  - **Durata totale di una gara:** una gara inizia con il fischio del primo servizio del primo set e finisce con il fischio dell’ultima azione dell’ultimo set;
- 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;
- Nella colonna “V”, scrive “1” nella casella corrispondente ad ogni set nella sezione relativa alla squadra che ha vinto il set, mentre scrive “0” in quella relativa alla squadra che ha perso il set. A fine gara registrerà il numero dei set vinti da ciascuna squadra nell’ultima casella della suddetta colonna, riportando lo “0” se una squadra non ne ha vinto alcuno;
- Nella colonna “S” (sostituzioni), scrive, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra, **conteggiandovi anche le eventuali sostituzioni eccezionali concesse**. Nell’ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra nella gara, riportando lo “0” nel caso di nessuna sostituzione effettuata nella gara;
- 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, riportando lo “0” nel caso non ne siano stati usufruiti;

- 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.

Esempio: inizio ore 16.02, fine ore 18.09, durata totale <sup>F. 14</sup> incontro 2h 07m, somma della durata dei set 115m.;

- 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. Nel caso di gara al meglio di 2 set su 3, la cifra prestampata 3 deve essere sostituita a penna dalla cifra 2.

4.4.2 Il segnapunti registra l’eventuale preannuncio di reclamo, con il permesso del 1° arbitro, 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. <sup>R. 23.2.4, 25.2.3.2</sup>

4.4.3 Le firme di “APPROVAZIONE” vengono apposte nel seguente ordine: il segnapunti, il 2° ed il 1° arbitro. <sup>R. 25.2.3.3</sup>

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

4.4.5 Il referto deve essere compilato in 3 copie: una per il 1° arbitro e due per le squadre, alle quali va consegnata subito dopo aver terminato la compilazione.

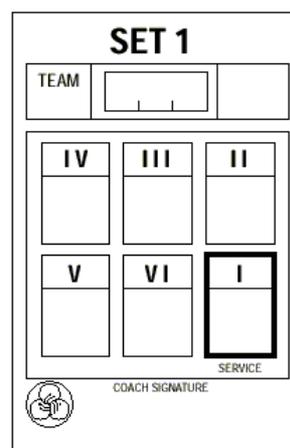


	SET 1						LIBERO / UNDER	PUNTI	FINE	LIBERO / UNDER	PUNTI	LIBERO / UNDER
	INIZIO	SQ.		SQ.		INIZIO						
	I	II	III	IV	V	VI	LIBERO / UNDER	SR	AS	SR	AS	LIBERO / UNDER
Ordine di servizio												
Giocatori titolari N°												
Riserve N°												
Punteggio al cambio												
Sostituzioni				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

**Figura 4**  
Riquadro del 1° set  
4.2.2a, 4.3.7

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

**Figura 5**  
Riquadro del 2° set  
4.2.2b, 4.3.7



**Figura 6**  
Tagliando della formazione  
4.2.4

Squadra ROSSA					
I	II	III	IV	V	VI
8	4	5	2	1	10

Squadra BLU					
I	II	III	IV	V	VI
3	1	6	4	2	8

Figura 7 - Registrazione a referto delle formazioni iniziali delle squadre - 4.2.5

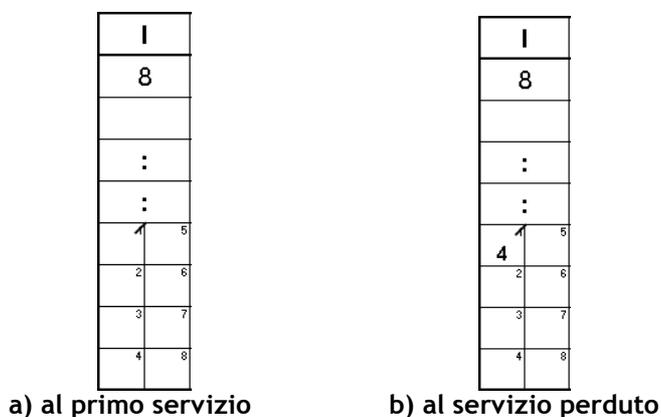


Figura 8 - Squadra al servizio - 4.3.4a

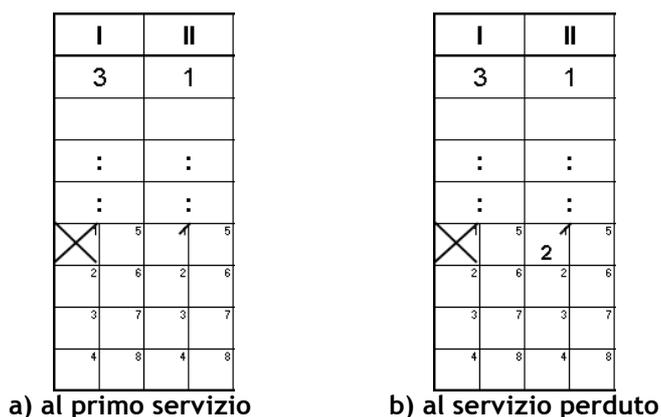


Figura 9 - Squadra in ricezione - 4.3.4b

SET	INIZIO 16 : 02		sq. Rossa						PUNTI	LIBERO / UNDER	sq. Blu						FINE 16 : 22	PUNTI	LIBERO / UNDER		
	I	II	III	IV	V	VI	I	II			III	IV	V	VI							
1	8	4	5	2	1	10			3	1	6	4	2	8							
	:	7			11				7		5			10							
	:	9 : 4	:	:	10 : 7	:			19 : 21	:	3 : 7	:	:	21 : 23							
	:	10 : 7	:	:	12 : 8	:			:	:	7 : 9	:	:	:							
	↙ 5	↙ 5	↙ 5	↙ 5	↙ 5	↙ 5			X 5	↙ 5	2 6	↙ 5	3 7	↙ 5	9 11						
	16	17	19	21	24	25	"T"		14	16	18	19	21	22	"T"						
						15 : 14									7 : 12						
						:									21 : 23						

Figura 10 - Esempio di compilazione del 1° set - 4.3.4d, 4.3.4e, 4.3.4f, 4.3.6d, 4.3.7b



