

14. RICONOSCIMENTO DEL LIBERO IN CAMPO

La Regola 20.2 stabilisce che il LIBERO deve indossare una uniforme, della quale almeno la maglia deve essere di colore contrastante con quella degli altri compagni di squadra.

La Casistica Ufficiale della stessa Regola, al punto 3. (pag. 89 del volume Regole di gioco e Casistica 2001/2004) relativo al caso di **rimpiazzo del LIBERO infortunato**, precisa che "la squadra deve assicurare la disponibilita' di una maglia di diverso colore da far indossare al nuovo LIBERO, possibilmente con il suo numero, ma e' anche permesso indossare una canotta senza numero, purché il segnapunti, con la supervisione del 2' arbitro, registri il fatto a referto nello spazio "osservazioni".

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

15. GLI SCOUTMEN

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

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

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

16. USCITA E RIENTRO IN CAMPO DEL LIBERO

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

1. Il segnapunti, il 2', il 1', il delegato tecnico che si accorgono della mancata uscita del LIBERO e di quella di un altro atleta, debbono intervenire immediatamente, ripristinare la formazione ed il 1' deve assegnare un **ritardo di gioco**;

2. se, disgraziatamente, nessuno si avvede di tale infrazione ed il gioco continua con il successivo servizio, verificando il fatto successivamente:

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

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

17. RIMPIAZZO DEL LIBERO DA PARTE DEL CAPITANO DELLA SQUADRA

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

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

18. ALLENATORE – GIOCATORE

Pur non essendo regolamentata specificatamente dalle Regole di Gioco, la figura dell'allenatore-giocatore e' a volte presente e possibile in alcune squadre. La Casistica Ufficiale riportata nel volume "Didattica Arbitrale 2000-2001" (in rifacimento), prevede tale figura e la definisce a pag. 64: per poter essere considerato in entrambe le funzioni di allenatore e di giocatore, deve indossare gli indumenti di gioco.

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

19. ADEGUATO SERVIZIO DI ASCIUGATURA

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

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

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

20. RITARDATA ENTRATA IN GIOCO DEL LIBERO

La Regola 20.3.2.3 specifica quale intervento deve effettuare il 1' arbitri nel caso il LIBERO entri in campo dopo il fischio di autorizzazione e prima del colpo di servizio e per la prima volta nella

gara: un **avvertimento verbale** da assegnare alla squadra in difetto, comunicato **al capitano in gioco al termine dell'azione**.

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

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