

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

La RdG 20.3.2.3 specifica quale intervento deve effettuare il 1' arbitro nel caso il LIBERO entri in campo dopo il fischio di autorizzazione del servizio e prima del colpo di servizio e per la prima volta: un **avvertimento verbale** da assegnare alla squadra in difetto, comunicato al **capitano in gioco al termine dell'azione di gioco**.

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

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

36. Il 2' arbitro che sanziona un fallo di tocco di rete da parte di un atleta, deve fischiare il fallo ed INDICARE la rete con il palmo della mano distesa: non e' necessario andare a toccarla.

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

Si precisa che in ogni occasione il LIBERO deve **visibilmente** sostituire un atleta difensore, così come questi, a sua volta, debba visibilmente risostituirlo, come specificato dalla Regola **20.3.2.3 "Il LIBERO ed il giocatore da lui sostituito, devono entrare ed uscire dal campo dalla linea laterale davanti alla propria panchina, tra la linea d'attacco e quella di fondo"**.

Nell'evenienza di cui sopra, gli arbitri, anche con il suggerimento del segnapunti che controlla tali movimenti compilando l'apposito referto, o del delegato tecnico ove presente, debbono assegnare un **RITARDO DI GIOCO** alla squadra in difetto e ripristinare la formazione corretta.

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

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

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

2. **Palla nello spazio esterno.** Sono da prevedere alcuni casi particolari:

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

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

c) Nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna **nello spazio esterno** (totalmente o parzialmente) o **nello spazio di passaggio** in diagonale rispetto alla rete, e' possibile che i GdL che sono in condizioni migliori per ben vedere siano quelli di posizione 2 e 4, i quali, in tali casi e se sono in condizione di ben vedere, debbono segnalare la palla fuori se e' indirizzata verso il campo opposto.