

NORMATIVE FEDERALI

Il presente documento riporta le varie disposizioni, valide per la stagione 2014/2015, relative a:

- **Atleti UNDER 23/21 con scambi illimitati nei Campionati delle Serie A1 e A2 Maschile e Femminile**
- **Protocollo di Gara nei Campionati delle Serie A1 e A2 Maschile e Femminile**
- **Organizzazione dei Servizi di Campo nei Campionati delle Serie A1 e A2 Maschile e Femminile**
- **Sistema dei tre palloni nei Campionati delle Serie A1 e A2 Maschile e Femminile**
- **Protocollo di Gara nei Campionati delle Serie B1, B2, Regionali, Provinciali, Giovanili**
- **Asciugatura del terreno di gioco nei Campionati delle Serie B1, B2, Regionali, Provinciali, Giovanili**
- **Sistema di gioco con due Libero**
- **Altre Disposizioni**



ATLETI UNDER 23/21 CON SCAMBI ILLIMITATI NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1 E A2 MASCHILE E FEMMINILE

Con riferimento alla stagione agonistica 2014/2015, viene mantenuta la facoltà di utilizzare, nei soli Campionati delle Serie A1 e A2, due ATLETI UNDER 23 (nati nel 1992 e successivi) e ATLETE UNDER 21 (nate nel 1994 e successivi), purché eleggibili per la nazionale italiana, che si possono scambiare tra loro un numero illimitato di volte.

Il sistema degli/delle "ATLETI/E UNDER 23/21 CON SCAMBI ILLIMITATI" è regolato come segue:

1. i/le 2 atleti/e *Under 23/21* non potranno mai essere in campo contemporaneamente; gli scambi devono avvenire visibilmente nella zona di rimpiazzo del libero;
2. in nessun caso uno/a dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* potrà ricoprire il ruolo di *Libero* (L1 o L2);
3. affinché il sistema sia applicabile, uno/a solo dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* deve obbligatoriamente essere titolare all'inizio del set; nel caso in cui nessuno dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* sia titolare nel set, entrambi/e saranno considerati/e alla stessa stregua degli/delle altri/e atleti/e in panchina e potranno essere impiegati/e in quel set soltanto per le sostituzioni regolamentari;
4. tra due scambi riguardanti gli/le atleti/e *Under 23/21* vi deve sempre essere almeno un'azione di gioco completata; nel caso in cui uno/a dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* partecipi ad una sostituzione regolamentare, la possibilità degli scambi illimitati tra i/le 2 atleti/e *Under 23/21* termina per quel set ed entrambi/e gli/le atleti/e potranno quindi essere impiegati/e soltanto per le sostituzioni regolamentari;
5. gli/le atleti/e *Under 23/21* possono essere rimpiazzati in difesa dal/dai *Libero*, senza che ciò infici la possibilità degli scambi illimitati;
6. nel caso sia attiva la possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e *Under 23/21*, se uno/a dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* si infortuna o si ammala, l'altro/a atleta resterà in gioco sino alla fine del set; in caso di infortunio anche del/della secondo/a atleta *Under 23/21* nel medesimo set, l'atleta dovrà essere scambiato o con il/la primo/a atleta *Under 23/21* che nel frattempo si è ristabilito/a oppure l'allenatore potrà effettuare una sostituzione regolamentare (*termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e Under 23/21 per il set*). Qualora ciò non sia possibile, gli Arbitri concederanno una sostituzione eccezionale (*termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e Under 23/21 per il resto della gara*);
7. uno scambio irregolare tra gli/le atleti/e *Under 23/21* deve essere considerato alla stessa stregua di una sostituzione irregolare.

Gli Arbitri sono tenuti, prima della gara, a controllare che le società abbiano indicato distintamente nel MODULO CAMP3 i/le 2 atleti/e *Under 23/21*, riportando la lettera U accanto al cognome - nome - numero di maglia.

ISTRUZIONI PER LA GESTIONE DEGLI ATLETI UNDER CON SCAMBI ILLIMITATI

1. Nel caso in cui, ad inizio gara, solo uno dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* riportati nel CAMP3 sia presente, a seguito dell'arrivo del/della secondo/a atleta *Under* sul terreno di gioco durante un set, l'Allenatore può usufruire degli scambi illimitati se l'atleta *Under 23/21*:
 - era presente nella formazione iniziale del set in corso;
 - non era stato/a sostituito/a da altro/a atleta presente in panchina (*fine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e Under 23/21 per il set*).
2. Nel caso in cui ad inizio gara sia presente solo uno dei/delle 2 atleti/e *Under 23/21* riportati nel CAMP3 e sia schierato nella formazione iniziale del set, qualora durante il set si infortuni o si ammali, si prospettano due casi:
 - a. l'atleta, se possibile, deve essere sostituito nei modi regolamentari (*termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e Under 23/21 per il set*);
 - b. nel caso in cui non sia possibile la sostituzione regolamentare, gli Arbitri concederanno la sostituzione eccezionale (*termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e Under 23/21 per il resto della gara*) e l'atleta *Under 23/21* infortunato non potrà più prendere parte alla gara.In entrambi i casi il Segnapunti deve registrare, nello spazio osservazioni, la sostituzione concessa ed il termine dell'utilizzo degli/delle atleti/e *Under 23/21* per il set o per la gara.

3. Nel caso in cui un atleta *Under 23/21* venga rimpiazzato dal *Libero*, dopo una azione completata il *Libero* può essere rimpiazzato dall'altro atleta *Under 23/21* e non trattandosi di "sostituzione da conteggiare" non è necessario che i due giocatori *Under 23/21* si portino contemporaneamente nella zona di rimpiazzo del libero. Analogamente, qualora il *Libero* venga rimpiazzato dallo stesso giocatore *Under 23/21* che lo aveva sostituito, è permessa nella stessa interruzione di gioco l'uscita di tale atleta *Under 23/21* e il suo scambio con l'altro giocatore *Under 23/21*.



PROTOCOLLO DI GARA **NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1 E A2 MASCHILE E FEMMINILE**

È compito degli Arbitri applicare le formalità protocollari come di seguito indicate e farle rispettare alle squadre.

N.B.: nell'ambito di quanto successivamente riportato, si rammenta che la presenza dell'Addetto al video check è prevista nel solo Campionato di A1 Maschile, mentre la presenza dei Giudici di Linea nel solo Campionato di A1 Femminile.

PRIMA DELLA GARA

Le due squadre possono essere già presenti sul terreno di gioco per procedere al riscaldamento non ufficiale ed è consentito loro l'utilizzo del pallone.

Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di Gara

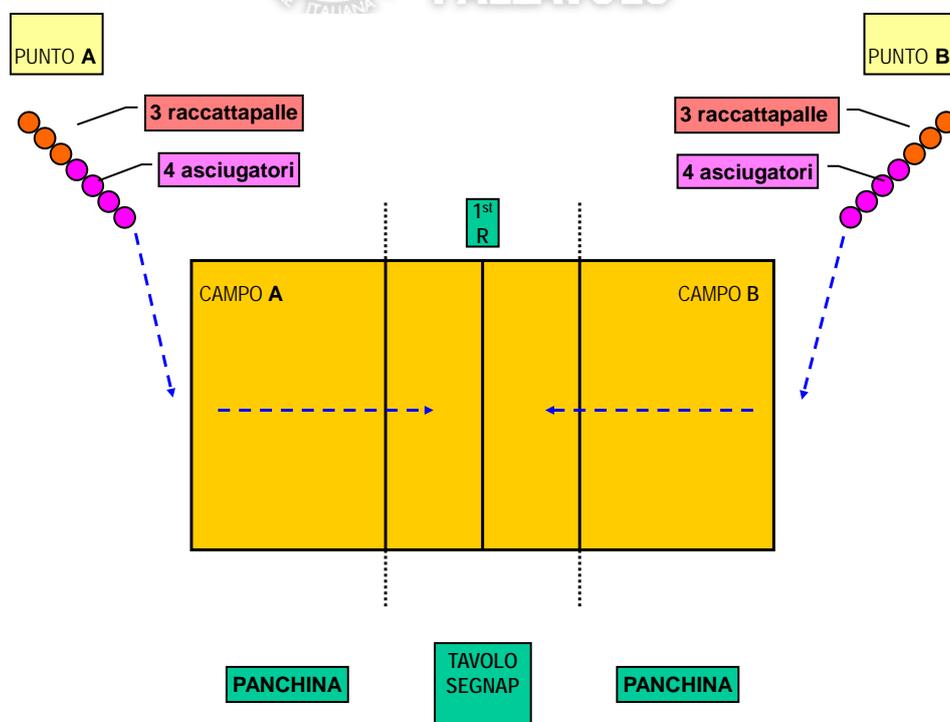
1° e 2° Arbitro, Giudici di Linea ed Addetto al *video check* si portano dagli spogliatoi sul terreno di gioco qualche minuto prima dell'inizio del protocollo ufficiale per procedere compiutamente al riconoscimento degli atleti/e direttamente sul campo con la collaborazione del Dirigente di ciascuna squadra.

N.B.: è necessario, ove possibile, che venga predisposta una postazione riservata al solo Segnapunti addetto al referto elettronico (tavolo posizionato ad almeno tre metri dalle linee perimetrali). Dietro tale postazione sarà presente un altro tavolo di dimensioni maggiori dove devono posizionarsi esclusivamente l'eventuale Addetto al video check con relativa attrezzatura, l'addetto al tabellone segnapunti, lo speaker, eventuali commentatori RAI ed il Dirigente addetto all'Arbitro). Qualora la logistica e le attrezzature dell'impianto non lo consentano, anche il Segnapunti ufficiale siederà sull'unico tavolo a disposizione in posizione ottimale per svolgere le sue funzioni.

18' prima dell'inizio della gara: PRESENTAZIONE SERVIZI DI CAMPO

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia per indicare l'inizio del Protocollo Ufficiale.

SQUADRE: al fischio del 1° Arbitro, gli atleti lasciano il campo di gioco per permettere la presentazione degli addetti ai servizi di campo.



ADDETTI: Gli 8 asciugatori ed i 6 raccattapalle, divisi in due gruppi di 7 (3 raccattapalle e 4 asciugatori), partono dai *PUNTI A e B* (come indicato nella Figura) in fila indiana e, accompagnati da una musica, raggiungono il terreno di gioco a metà della linea di fondo, proseguendo perpendicolarmente alla rete fino alla linea d'attacco. Volgendosi in modo sincrono verso il tavolo del Segnapunti, salutano il

pubblico posto alle sue spalle con le due mani alzate, quindi ruotano su sé stessi per salutare il pubblico posizionato sul lato opposto ed infine si girano verso il fondo campo e, sempre in fila, raggiungono i pannelli pubblicitari, uscendo dal lato ove erano entrati (*PUNTI A e B*).

17' prima dell'inizio della gara: CONTROLLO DELLA RETE

ARBITRI: il 1° ed il 2° Arbitro riverificano l'altezza, ed eventualmente la tensione, della rete nonché l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali.

Fermo restando che gli Arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del protocollo, viene di seguito riportata *la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete:*

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

Per procedere alle misurazioni, il 2° Arbitro regge l'asta graduata nei pressi della rete, mentre il 1° Arbitro controlla l'effettiva misura da un paio di metri di distanza. Gli Arbitri devono quindi muoversi dapprima verso la postazione del 1° e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del Segnapunti. Per procedere a tale adempimento, il 1° Arbitro, con gesti delle braccia e se necessario con il fischio, invita i giocatori a lasciare libere le zone d'attacco e a non effettuare colpi di servizio.

N.B.: qualora gli Arbitri ritengano che, durante la gara, l'altezza della rete si sia modificata, la nuova misurazione avverrà con la stessa metodologia.

16' prima dell'inizio della gara: SORTEGGIO

CAPITANI: i Capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli Arbitri e non necessariamente in divisa ufficiale) devono portarsi vicino al tavolo del Segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.

ARBITRI: il 1° Arbitro, alla presenza del 2° posizionato di fronte, effettua con l'ausilio di una moneta il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione o del campo.

I Capitani devono formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente o congiuntamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato).

Il Segnapunti stampa il roster della gara, da far controllare su richiesta agli Allenatori (non è richiesta la loro firma in quanto i partecipanti alla gara sono attestati dal modulo CAMP3 presentato).

15' prima dell'inizio della gara: INIZIO RISCALDAMENTO UFFICIALE

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente. Se la decisione è stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra tenuta a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. In tal caso, l'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, riscaldandosi eventualmente a sua volta negli spazi della zona libera senza interferire. Il 1° Arbitro fischierà per entrambe l'inizio e la fine dei rispettivi 5'.

Durante il riscaldamento ufficiale, a cui possono partecipare i soli iscritti nel modulo CAMP3, gli Arbitri ricontrollano i palloni di gara, le palette numerate, le panchine, gli avvisatori acustico-visivi, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/delle atleti/e ed impartiscono ogni necessaria istruzione all'Addetto al *video check*, ai Giudici di Linea, ai raccattapalle ed agli addetti alla asciugatura del terreno; adempite tali operazioni, gli Arbitri si disporranno indicativamente il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B.

SPEAKER: in questa fase lo *speaker* può presentare i nomi dei componenti le squadre.

12' prima dell'inizio della gara: FORMAZIONI INIZIALI (anche in caso di riscaldamento separato)

ARBITRI: il 2° Arbitro deve ricevere dall'Allenatore di ciascuna squadra il tagliando della formazione iniziale debitamente firmato e riportante i numeri di maglia dei/delle giocatori/trici, nell'ordine in cui intende

disporli/e in campo. La squadra che effettuerà il primo servizio, come avverrà peraltro in tutti i set, deve presentare per prima il tagliando della formazione iniziale. Ottenuti i tagliandi, il 2° Arbitro li consegna contemporaneamente al Segnapunti per la trascrizione sul referto.

5' prima dell'inizio della gara: TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre.

SQUADRE: gli/le atleti/e devono lasciare immediatamente l'area di gioco recandosi presso la propria panchina. In caso di cambio maglia o divisa, tale operazione deve avvenire, senza ritardo, negli appositi spazi fuori dell'area di gioco.

Alla presentazione, tutti/e gli/le atleti/e devono indossare la divisa ufficiale.

4' prima dell'inizio della gara: PRESENTAZIONE

ARBITRI: i due Arbitri, insieme ai Giudici di Linea, si dispongono sulla linea laterale lato segnapunti, il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B; così disposti attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed insieme ad esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo del Segnapunti o all'unica tribuna: gli Arbitri uno da un lato della rete ed uno dall'altro, i Giudici di Linea uno/due per lato accanto al rispettivo Arbitro.

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

SPEAKER: annuncia la gara.

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso il Segnapunti nel caso di unica tribuna dietro alla postazione del 1° Arbitro), insieme al 2° ed ai Giudici di Linea, invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le proprie panchine. I due Arbitri con i Giudici di Linea ritornano nei pressi del tavolo del Segnapunti.

ESECUZIONE DELL'INNO NAZIONALE

Nel caso in cui sia prevista l'esecuzione dell'inno, questo verrà effettuato al momento della presentazione; l'inizio del protocollo di gara e le varie fasi dello stesso, fino al momento della presentazione, dovranno essere anticipati di un minuto per garantire il puntuale inizio della gara.

2'30" prima dell'inizio della gara: INGRESSO IN CAMPO

ARBITRI: entrambi gli Arbitri, accompagnati se possibile da una musica, si posizionano al centro del terreno di gioco, il 1° dal lato della rete della squadra A ed il 2° da quello della squadra B, di fronte al Segnapunti o all'unica tribuna.

SPEAKER: annuncia i loro nomi e cognomi e i Comitati di appartenenza.

ARBITRI: all'annuncio del proprio nome, ogni Arbitro saluta il pubblico con un leggero inchino, quindi si salutano tra loro e raggiungono le proprie postazioni. I Giudici di Linea, a loro volta, raggiungono le proprie postazioni.

STARTING PLAYERS

I/Le sei atleti/e titolari ed il Libero devono essere seduti/e sulle panchine, mentre le riserve devono posizionarsi in piedi nei pressi della panchina o nell'area di riscaldamento.

SPEAKER: lo *speaker*, possibilmente con una musica di sottofondo, procede alla presentazione delle due squadre, iniziando da quella ospite, annunciando ad uno ad uno i cognomi e numeri di maglia, in ordine crescente, dei/delle sei atleti/e titolari, quindi quello del Libero (L1 se sono in due) e per ultimo quello dell'Allenatore.

SQUADRE: ogni atleta, all'annuncio del proprio cognome, si deve alzare dalla panchina recandosi verso il centro del proprio campo e deve salutare il pubblico agitando la/le mano/i. Anche l'Allenatore all'annuncio dello *speaker* è tenuto a salutare il pubblico.

2° ARBITRO: il 2° Arbitro, al termine dello *starting players*, deve consegnare due palloni di gioco ai raccattapalle posizionati agli angoli a sinistra del 1° Arbitro ed alla sua sinistra, quindi (completando il primo controllo effettuato all'ingresso in campo dei/delle giocatori/trici) controlla velocemente le formazioni in campo delle due squadre, iniziando da quella al servizio, confrontandole attentamente con i tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando, se richiesto, l'ingresso del Libero (L1 o L2 indifferentemente) e/o del giocatore Under con scambi illimitati.

Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'Allenatore a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale.

Ultimata questa operazione, consegna il terzo pallone di gara al/alla giocatore/trice al servizio.

RISERVE: al termine dello *starting players* le riserve devono sedere in panchina, o riscaldarsi senza palla nell'area di riscaldamento.

INIZIO DELLA GARA

Esattamente all'orario previsto, dopo che il Segnapunti ed il 2° Arbitro hanno segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, il 1° Arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara. È opportuno, se possibile, che gli Arbitri della gara facciano disporre esattamente l'eventuale orologio posto sul tabellone elettronico, in modo che lo stesso riporti l'esatto orario che diventa, perciò, l'orario ufficiale della gara.

Nel caso in cui la gara inizi, per qualsiasi ragione, in ritardo, il Segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara, riportando la ragione di tale ritardo nello spazio "Osservazioni".

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

Nel caso di indicazione fornita in tal senso dall'Ufficio Campionati Nazionali, gli Arbitri devono obbligatoriamente procedere alla sua effettuazione; 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.

La procedura per l'effettuazione del minuto di raccoglimento è la seguente:

- *Prima dell'inizio della gara, il 1° Arbitro informa i due Capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento; sarà compito dello speaker comunicare al pubblico tale notizia.*
- *All'inizio della gara, dopo che il 2° Arbitro ha controllato le formazioni in campo, il 1° Arbitro autorizza il servizio (orario di inizio gara), il giocatore lo esegue ed immediatamente il 1° Arbitro rifischia interrompendo il gioco, senza effettuare alcuna segnaletica. I giocatori in gioco si fermano, i componenti in panchina delle squadre si alzano in piedi e restano fermi; gli Arbitri, ugualmente fermi, rivolgono le braccia verso il basso, così come il Segnapunti dopo essersi alzato in piedi. Al termine del minuto di silenzio, il 1° Arbitro fischia per dare termine al raccoglimento. Subito dopo, autorizzerà, con un nuovo fischio, il primo servizio.*

L'effettuazione minuto di raccoglimento deve essere riportata nello spazio "Osservazioni" del referto di gara.

DURANTE LA GARA - INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, gli/le atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla rispettiva linea di fondo campo. Al fischio ed alla susseguente segnaletica del 1° Arbitro, che indica il cambio dei campi, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo la propria linea laterale di destra, fino al palo di sostegno della rete e, dopo averlo superato esternamente, si dirigono verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si portano contemporaneamente verso quella opposta. Su richiesta del Capitano al 1° Arbitro, anche l'intera squadra può abbandonare l'area di controllo nell'intervallo tra i set, senza causare però ritardo alla ripresa del gioco.

SEGNAPUNTI: nel momento in cui l'Arbitro fischia il termine dell'ultima azione di gioco del set, deve registrare l'orario di fine set sul referto di gara. Gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti, durante i quali le squadre devono stazionare fuori dal terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi, con o senza la palla, nella zona libera. I 3' decorrono a partire dal fischio di termine dell'ultima azione di gioco del set fino al fischio del 1° Arbitro che autorizza il primo servizio del set successivo.

2° ARBITRO: durante tale intervallo, deve ricevere dai due Allenatori i tagliandi delle formazioni iniziali, che consegna contemporaneamente al Segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.

PALLONI: al termine di ogni set (escluso il 4°) i tre palloni di gioco devono essere in possesso dei raccattapalle, i quali ne consegneranno uno all'atleta che eseguirà il primo servizio del set successivo. Alla fine del 4° set (in presenza del 5°) uno dei tre palloni di gara deve essere consegnato al 2° Arbitro.

COMPORAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE GLI INTERVALLI TRA I SET

- Durante il cambio di campo, si assicura che le squadre si spostino in prossimità delle panchine, portandosi nelle vicinanze del tavolo del Segnapunti rivolto verso il 1° Arbitro.
- Segue lo spostamento degli asciugatori, si assicura che prendano posizione in tempo utile e ne controlla l'operato.
- Chiede i tagliandi delle formazioni.
- Una volta in possesso di entrambi i tagliandi, li consegna al Segnapunti verificandone la trascrizione.
- Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.

2'30'' dopo la fine del set: INGRESSO IN CAMPO

- ARBITRI:** il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua la prevista segnaletica che il 1° ripete.
- SQUADRE:** i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.
- 2° ARBITRO:** verifica velocemente, iniziando dalla squadra al servizio, che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali e, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e/o del giocatore Under con scambi illimitati e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del Segnapunti, segnala al 1° Arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.
- PALLONE:** il raccattapalle vicino alla zona di servizio consegna la palla all'atleta al servizio.

3'00'' dopo la fine del set: INIZIO DEL SET SUCCESSIVO

- 1° ARBITRO:** avuta conferma dal Segnapunti e dal 2° Arbitro mediante il gesto delle braccia alzate che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del set.

SET DECISIVO – TIE BREAK

- SQUADRE:** al termine del 4° set, i/le sei atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla propria linea di fondo campo ed al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° Arbitro, si recano presso la propria panchina senza cambiare campo; l'eventuale cambio di campo avverrà dopo il sorteggio, direttamente dalle panchine.
- CAPITANI:** si portano presso il tavolo del Segnapunti per il sorteggio.
- ARBITRI:** si portano presso il tavolo del Segnapunti per il sorteggio.

2'30'' dopo la fine del 4° set: INGRESSO IN CAMPO

- ARBITRI:** il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua il previsto segnale ufficiale che il 1° ripete.
- SQUADRE:** i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.
- 2° ARBITRO:** verifica velocemente, iniziando dalla squadra al servizio, che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali e, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e/o del giocatore Under con scambi illimitati e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del Segnapunti, **consegna il pallone al/alla giocatore/trice al servizio** e quindi segnala al 1° Arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

3'00'' dopo la fine del 4° set: INIZIO DEL SET DECISIVO

- 1° ARBITRO:** avuta conferma che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del set decisivo.

8° punto del set decisivo: CAMBIO DI CAMPO

- 1° ARBITRO:** dopo che è stata decretata la fine dell'azione dell'8° punto, invita i/le giocatori/trici delle due squadre a recarsi a fondo campo ed a cambiare campo, fischiando e segnalando.
- SQUADRE:** i/le sei atleti/e al fischio del 1° Arbitro, recandosi sulla linea di fondo, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete.

2° ARBITRO: prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

TEMPI DI RIPOSO

SQUADRE: durante i **tempi di riposo** ed il **tempo di riposo tecnico**, i/le giocatori/trici con gli Allenatori devono posizionarsi vicino alla propria panchina per permettere una corretta asciugatura del terreno da parte degli addetti. Se ciò non avviene, il 2° Arbitro deve intervenire per far rispettare tale indicazione. Al termine delle operazioni di asciugatura non è più necessario che venga rispettata tale vicinanza alla panchina e gli atleti possono avvicinarsi alla linea laterale.

SEGNAPUNTI: è responsabile della gestione del solo **tempo di riposo tecnico**: al 12° punto deve segnalare l'inizio dell'intervallo ed il suo termine dopo esattamente **60"**, azionando l'apposita sirena. **Non compete al 2° Arbitro fischiare questo tempo** (pur essendo opportuna una verifica della sua durata).

ARBITRI: è compito del 2° Arbitro, invece, fischiare l'inizio ed il termine dei tempi di riposo richiesti dagli Allenatori **nel rispetto della durata prevista dalle Regole di Gioco**, effettuando la prevista segnaletica ufficiale.

PALLONI: La palla si trova sotto la gestione dei raccattapalle.

COMPORTEMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

- *Segue lo spostamento degli asciugatori e si assicura che prendano posizione in tempo utile, quindi si gira verso le squadre per assicurarsi che siano posizionate in prossimità delle panchine; in caso contrario interviene per far rispettare la posizione affinché la stessa risulti almeno oltre la linea di delimitazione dell'Allenatore.*
- *Si dirige verso il tavolo del Segnapunti per controllare il referto ed ottenere informazioni relativamente alla posizione dei Libero.*
- *Si gira per controllare gli asciugatori e fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.*
- *Per ultimo dà le spalle al palo (senza verificare l'intera procedura di asciugatura se fino a quel momento è stata eseguita correttamente) per controllare che i/le giocatori/trici non entrino in campo prima del previsto e verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.*

AL TERMINE DELLA GARA

La gara termina nel momento in cui uno degli Arbitri fischia per sanzionare la fine dell'ultima azione. In tale momento il Segnapunti deve trascrivere sul referto l'orario di fine gara, orario da cui decorre il tempo dei 15' previsti per la conferma di eventuali reclami preannunciati durante la gara stessa.

ARBITRI: Dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1° Arbitro, autonomamente o su comunicazione del Segnapunti o del 2° Arbitro, fischia, esegue il gesto ufficiale di fine della gara ed invita, con un ampio gesto delle braccia, gli/le atleti/e delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo campo. Il 2° Arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate su tale linea, si reca vicino al 1° Arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone. Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti. I Giudici di Linea, se presenti, si portano alle spalle dei due Arbitri, da ciascun lato della rete, senza partecipare ai saluti.

SQUADRE: al fischio ed alla segnaletica del 1° Arbitro che decreta la fine della gara, i/le sei giocatori/trici in campo di ogni squadra si posizionano sulla rispettiva linea di fondo. Alla successiva segnaletica del 1° Arbitro, le due squadre, percorrendo la linea laterale in senso antiorario, si portano vicino alla rete per lo scambio dei rituali saluti, lasciando quindi il terreno di gioco.

ARBITRI: dopo i saluti di fine gara, i due Arbitri ed i Giudici di Linea si portano nei pressi del Segnapunti ed il 1° Arbitro provvede alla validazione del referto elettronico. Immediatamente dopo, gli stessi, insieme al Segnapunti e all'Addetto al *video check*, lasciano il terreno di gioco per recarsi negli spogliatoi. Compito degli Arbitri è la verifica dell'avvenuta consegna alle squadre di una copia del referto e dei documenti di riconoscimento.

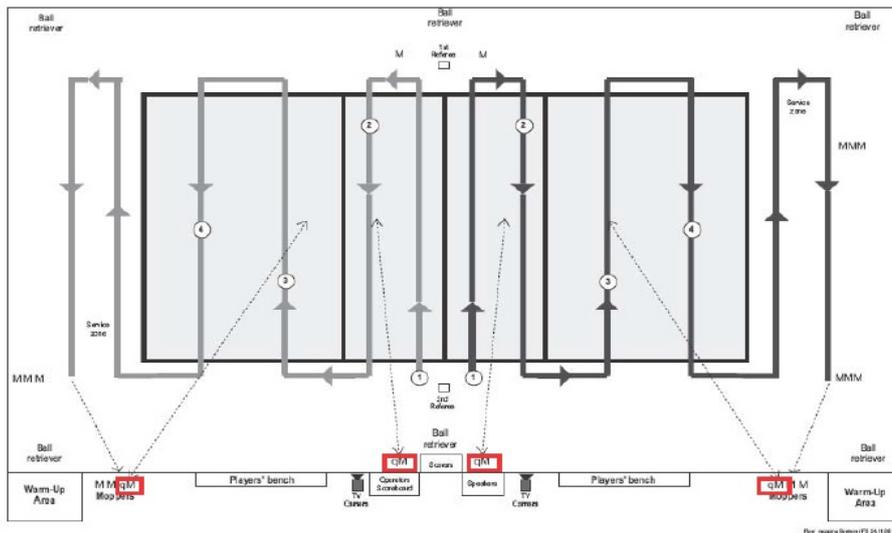
ORGANIZZAZIONE DEI SERVIZI DI CAMPO NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1 E A2 MASCHILE E FEMMINILE

Premessa

Il presente documento ha l'obiettivo di richiamare l'attenzione degli Arbitri e delle Società, queste ultime attraverso le rispettive Leghe, in merito alla funzionalità degli asciugatori prima e durante la gara.

Il sistema di asciugatura, sia con gli spazzoloni che con gli "asciugatori veloci", è stato introdotto essenzialmente per la tutela fisica degli/le atleti/e; si ritiene quindi sia interesse di tutti applicare **disciplinatamente** quanto previsto dalla normativa vigente. Per disciplinatamente si intende puntualizzare che nessun addetto preposto a tale compito può disattendere le istruzioni di seguito riportate, in quanto tese alla tutela del patrimonio atletico delle Società.

Floor mopping system (Diagram A)



Gli Arbitri

Prima della gara devono **verificare** la presenza dei 6 asciugatori (due gruppi di 3) muniti di spazzolone della larghezza di 1 m, posizionati nello spazio loro riservato (fuori dell'area di gioco, tra panchina e zona di riscaldamento) e dei 2 "asciugatori veloci" (*quick moppers* - qm), muniti di pezza di panno, posizionati ai due lati del tavolo del Segnapunti. **Verificare** significa **accertarsi della conoscenza della propria funzione** da parte di tali addetti; se essa risulta insufficiente, il 2° Arbitro, unitamente al Responsabile della società, provvederà a colmare tale lacuna istruendo tali addetti con una breve esercitazione. Per tale ragione è richiesta la presenza degli asciugatori sul campo almeno un'ora prima della gara fermo restando che, per quanto riguarda i dettagli operativi sulla funzionalità dell'asciugatura, si rimanda a quanto riportato nelle Circolari di indizione dei Campionati Nazionali delle Serie A1 e A2.

Asciugatori

4 addetti per campo (8 in totale), posizionati nei pressi dell'area di gioco.

Equipaggiamento

- 7 spazzoloni larghi 1 m: 3 localizzati nei pressi di ciascuna area di riscaldamento ed 1 di riserva.
- pezze di panno assorbente in numero adeguato.



Posizione degli addetti

- 1 addetto all'asciugatura veloce (qm) per ogni campo, dietro al 2° Arbitro, ai lati del tavolo Segnapunti.
- 3 addetti per ogni campo vicini all'area di riscaldamento seduti su piccoli sgabelli esternamente all'area di gioco (uno dei tre addetto anche all'asciugatura veloce).



Tutti gli addetti all'asciugatura ed i raccattapalle devono fare attenzione a posizionarsi fuori della "zona libera" in modo da non intralciare il gioco; i raccattapalle negli spazi tra un pannello pubblicitario e l'altro, gli asciugatori veloci ed il raccattapalle dietro al 2° Arbitro ai lati del tavolo del Segnapunti o davanti ad esso se questo si trova fuori della zona libera.

**L'ASCIUGATURA DEL TERRENO DI GIOCO
NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1 E A2 MASCHILE E FEMMINILE**

Da "Norme Generali Campionati Nazionali 2014-2015"

Si riporta la regolamentazione per l'asciugatura del terreno di gioco. In proposito si precisa che i sei addetti alla asciugatura, muniti di altrettanti spazzoloni larghi 1 mt. ciascuno, e due asciugatori "veloci", muniti di pezze di panno, sono obbligatori per i campionati di A1 e A2, mentre per gli altri campionati nazionali le società debbono mettere a disposizione un "adeguato" servizio di asciugatura, che deve operare nelle occasioni previste dalla regolamentazione.

1. Non è permesso ritardare il gioco per asciugare il terreno durante la gara e nessuno può richiedere l'intervento esterno per l'asciugatura. Questa è invece obbligatoria al termine del riscaldamento ufficiale pre-gara, durante i tempi di riposo, negli intervalli fra un set e l'altro. È assicurata da 6 addetti (3 per ciascun campo), i quali percorreranno inizialmente la zona di attacco per 2 volte consecutive, quindi i primi 3 mt. della zona di difesa e successivamente gli ultimi 3 mt., tornando alle loro posizioni fuori dall'area di gioco.

Gli asciugatori "veloci" si posizionano ai lati del tavolo del Segnapunti ed intervengono quando si avvedono della presenza di chiazze di umidità particolarmente nella zona d'attacco, autonomamente al termine dell'azione di gioco. L'operazione deve essere molto veloce ed avvenire tra il fischio di fine azione e quello di autorizzazione del successivo servizio.

Due dei sei addetti alla asciugatura con gli spazzoloni (uno per campo) sono anch'essi muniti di una pezza di panno assorbente per intervenire nella rispettiva zona di difesa alla stessa stregua degli asciugatori "veloci".

2. Durante i tempi di riposo i giocatori in campo debbono uscire dal campo di gioco, recandosi nei pressi delle rispettive panchine, per permettere la prevista asciugatura del terreno.

3. Un atleta, durante il gioco, può asciugare il terreno di propria iniziativa con piccoli pezzi di stoffa di cui si può dotare. Questo gesto non deve costituire motivo di ritardo nel gioco e l'Arbitro non ne deve tenere conto.

4. Le predette regole devono essere fatte rispettare dai Giudici di gara, secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco relativamente ai "Ritardi di gioco" dei partecipanti alla gara. Non saranno accolti reclami in relazione all'applicazione delle norme anzidette.

Per agevolare il raggiungimento dello scopo della regolamentazione, si raccomanda:

- a) di far cambiare la maglia agli atleti dopo il riscaldamento ufficiale e quindi prima dell'inizio della gara;
- b) di dotare i raccattapalle che agiscono nelle zone di servizio di materiale idoneo ad asciugare la palla prima di consegnarla all'atleta in battuta (per la serie A);
- c) di dotare i 6 addetti all'asciugatura del terreno di materiale idoneo a tale scopo (spazzoloni), in modo che alla fine del riscaldamento ufficiale, alla concessione del tempo di riposo e tempo di riposo tecnico, alla fine di ciascun set, possano intervenire ed asciugare il terreno con celerità, iniziando dalle zone di attacco dal lato del 2° Arbitro;
- d) gli addetti debbono stazionare su sedie o sgabelli o panche fuori dalla zona libera, in fondo al lato perimetrale nelle vicinanze della zona di riscaldamento riservata alle riserve;
- e) gli Arbitri possono richiedere il loro intervento nel caso riscontrino zone di pericolo per la incolumità degli/delle atleti/e.

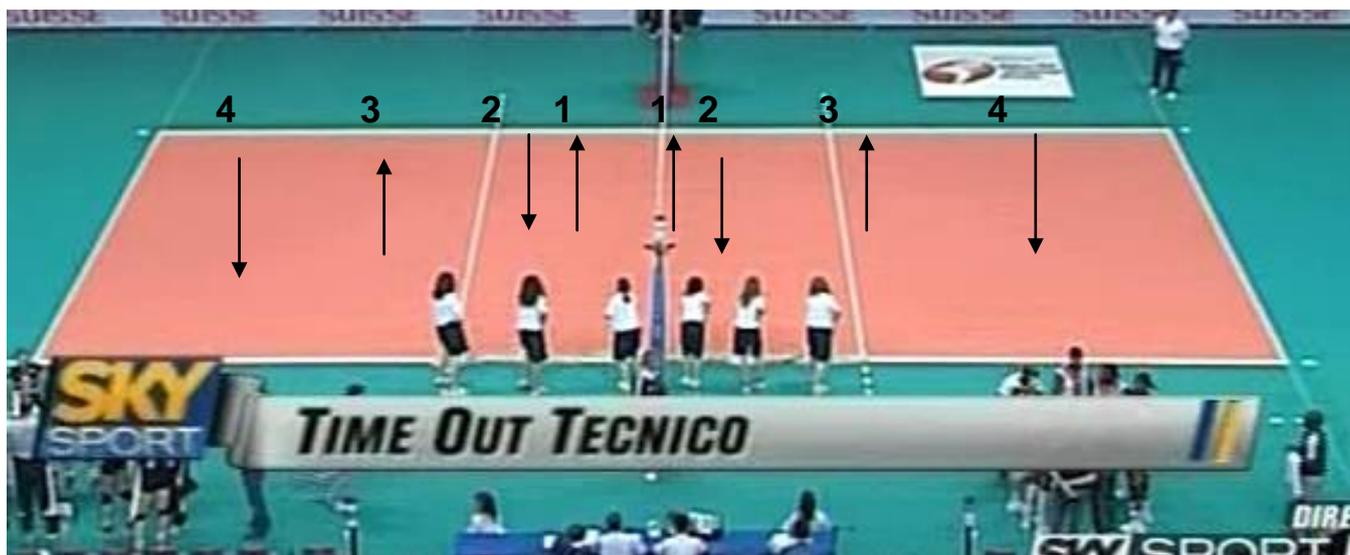
Prima dell'inizio della Gara

Gli Arbitri, all'approssimarsi del termine del riscaldamento ufficiale, devono assicurarsi che i 6 asciugatori muniti di spazzolone si avvicinino al tavolo del Segnapunti e che eseguano l'asciugatura in modo accurato e sollecito immediatamente dopo il termine del riscaldamento ufficiale stesso, prima della presentazione prevista dal protocollo di gara.

Durante i tempi di riposo e l'intervallo dei set

I 3 addetti posizionati vicino all'area di riscaldamento devono sistemare gli spazzoloni sulla linea laterale della zona d'attacco vicino alla postazione del 2° Arbitro, procedendo all'asciugatura contemporaneamente, secondo il percorso tracciato sul diagramma (2 passaggi consecutivi nella zona d'attacco).

La velocità di asciugatura dipende dal tempo a disposizione (30" per il TO, 60" per il TTO, 2'30" per l'intervallo tra due set). Durante i TTO si raccomanda di effettuare anche due passaggi oltre la linea di fondo.



A “palla fuori gioco”, nell’intervallo tra due azioni, se necessario

Gli “asciugatori veloci” decidono autonomamente quando intervenire per asciugare eventuali macchie di sudore al termine dell’azione di gioco; non è prevista la richiesta di asciugatura da parte delle squadre (la sanzione è “ritardo di gioco”). **È previsto, invece, che gli Arbitri possano richiedere l’intervento degli “asciugatori veloci” per eliminare zone scivolose dal terreno di gioco; solo in tale occasione sono tenuti alla verifica della corretta asciugatura.**

Ogni qualvolta un asciugatore veloce (qm) vede una macchia di umidità che ritiene debba essere asciugata, *alza un braccio* ed attende la fine dell’azione di gioco. Al fischio dell’Arbitro che decreta la fine dell’azione, il “qm” *entra immediatamente in campo ed elimina velocemente la macchia con la pezza di panno assorbente* di cui è dotato; *rientra quindi velocemente nella sua posizione velocemente percorrendo la via più breve per lasciare il campo.* In particolare, se l’asciugatura avviene nei pressi del 1° Arbitro, il “qm” resterà seduto sui propri calcagni dietro al seggiolone fino alla conclusione della successiva azione di gioco, quando potrà velocemente rientrare al proprio posto.

Il tempo necessario per l’asciugatura deve rientrare nei 6/8 secondi che intercorrono fra due azioni di gioco. Gli addetti all’asciugatura non devono causare ritardi alla ripresa del gioco.



In ogni campo l’addetto all’asciugatura veloce posto dietro al 2° Arbitro deve operare nella sua zona d’attacco, mentre quello seduto vicino all’area di riscaldamento deve intervenire nella zona di difesa. In caso di necessità, possono entrare contemporaneamente per asciugare un’ampia zona di umidità.

Le Società

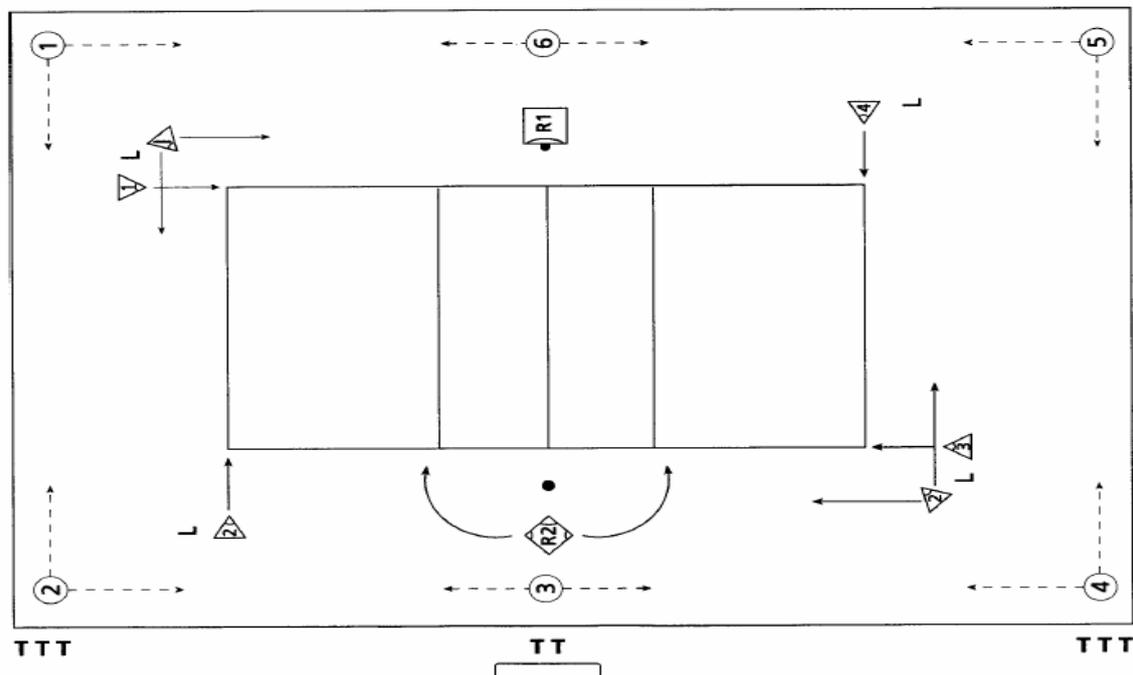
Considerato che la funzione degli asciugatori è quella di salvaguardare gli atleti, le Società devono mettere a disposizione degli Arbitri un gruppo di asciugatori preparati che sappiano svolgere con precisione il loro compito: da evitare l’utilizzo, con superficialità, di ragazzi/e che non abbiano avuto alcuna istruzione e che siano privi di esperienza.

In particolare si vuol sottolineare:

- gli asciugatori devono trovarsi sul campo, pronti, almeno un’ora prima dell’inizio della gara, anche per favorire il compito degli Arbitri;
- devono essere predisposte 8 pezze di panno, 2 ciascuno per gli “asciugatori veloci” e 2 ciascuno per gli asciugatori con spazzolone (uno per ogni gruppo di tre);
- devono essere fornite 2 pezze di panno, per asciugare il pallone, a ciascuno dei due raccattapalle (posizioni 2 e 5) situati vicino alla zona di servizio, che sono deputati a fornire il pallone al giocatore al servizio;
- le Società, preso atto delle normative relative al sistema di asciugatura riportate nelle specifiche Circolari, devono provvedere all’istruzione degli addetti a tale compito.

SISTEMA DEI TRE PALLONI **NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1 E A2 MASCHILE E FEMMINILE**

Per le gare delle serie A1 e A2 Maschile e Femminile è adottato **obbligatoriamente** il sistema dei tre palloni.



Sei raccattapalle si dispongono alla estremità perimetrale della zona libera, fuori di essa:

- a) uno per ogni angolo, posto nello spazio tra due pannelli pubblicitari;
- b) uno di fianco al tavolo del Segnapunti (o davanti ad esso, se fuori dalla zona libera);
- c) uno dietro la postazione del 1° Arbitro, posto nello spazio tra due pannelli pubblicitari.

Prima dell'inizio della gara, i raccattapalle posti a sinistra del 1° Arbitro ed a sinistra del 2° Arbitro, ricevono un pallone ciascuno da quest'ultimo, che ne consegna un terzo al giocatore che deve eseguire il primo servizio. Tali raccattapalle devono essere dotati di pezzi di panno per asciugare i palloni.

Durante il gioco, quando la palla è "fuori gioco":

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

Nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set, il pallone con il quale si è giocata l'ultima azione deve essere in possesso del raccattapalle.

Alla fine del 4° set, uno dei tre palloni deve essere in possesso del 2° Arbitro, il quale lo consegnerà al giocatore che effettuerà il primo servizio del 5° set.

Il pallone recuperato dopo la fine dell'azione deve essere scambiato fra i raccattapalle facendolo rotolare al suolo (non lanciandolo o facendolo rimbalzare), preferibilmente dietro la postazione del 1° Arbitro, per farlo pervenire a quello dell'angolo vicino ad una delle zone di servizio che in quel momento ne è sprovvisto.

I raccattapalle devono fare attenzione a non interferire nel gioco, ostacolando gli/le atleti/e nei loro spostamenti per giocare la palla. Nel caso causino disturbo all'interno della zona libera agli/alle atleti/e intenti/e a giocare la palla, casualmente o volutamente, il 1° Arbitro deve far ripetere l'azione di gioco.

PROTOCOLLO DI GARA

NEI CAMPIONATI DELLE SERIE B1, B2, REGIONALI, PROVINCIALI, GIOVANILI

È compito degli Arbitri applicare le formalità protocollari come di seguito indicate e farle rispettare alle squadre.

PRIMA DELLA GARA

Le due squadre possono essere già presenti sul terreno di gioco per procedere al riscaldamento non ufficiale ed è consentito loro l'utilizzo del pallone.

Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di gara

1° e 2° Arbitro e Segnapunti si portano dagli spogliatoi sul terreno di gioco qualche minuto prima dell'inizio del protocollo ufficiale a loro discrezione.

Il Segnapunti, con il referto di gara compilato nello spogliatoio ed uno in bianco di riserva, si posiziona seduto all'apposito tavolo, posto fuori dell'area di gioco dalla parte opposta alla postazione del 1° Arbitro.

A tale tavolo può porsi esclusivamente il Segnapunti della gara e, in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale. La società ospitante deve predisporre delle postazioni diverse per giornalisti, cronisti radio-TV e per altre persone.

N.B.: Nel caso in cui non siano disponibili altre postazioni per lo speaker (per problematiche tecniche dell'impianto microfonico), e/o per il Dirigente addetto all'Arbitro (al fine di garantire una sua facile reperibilità), ed il tavolo del Segnapunti sia di dimensioni tali da permettere la loro presenza in prossimità dello stesso, questa potrà essere concessa nel lato opposto rispetto al Segnapunti; ovviamente, qualora il loro comportamento non sia consono a quanto previsto dalle normative federali, dovrà esserne disposto l'allontanamento immediato.

17' prima dell'inizio della gara: CONTROLLO DELLA RETE

ARBITRI: il 1° ed il 2° Arbitro riverificano l'altezza, ed eventualmente la tensione, della rete nonché l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali.

Fermo restando che gli Arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del protocollo, viene di seguito riportata la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete:

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

Per procedere alle misurazioni, il 2° Arbitro regge l'asta graduata nei pressi della rete, mentre il 1° Arbitro controlla l'effettiva misura da un paio di metri di distanza. Gli Arbitri devono quindi muoversi dapprima verso la postazione del 1° e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del Segnapunti. Per procedere a tale adempimento, il 1° Arbitro, con gesti delle braccia e se necessario con il fischio, invita i giocatori a lasciare libere le zone d'attacco e a non effettuare colpi di servizio.

N.B.: qualora gli Arbitri ritengano che, durante la gara, l'altezza della rete si sia modificata, la nuova misurazione avverrà con la stessa metodologia.

16' prima dell'inizio della gara: SORTEGGIO

CAPITANI: i Capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli Arbitri e non necessariamente in divisa ufficiale) devono portarsi vicino al tavolo del Segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.

ARBITRI: il 1° Arbitro, alla presenza del 2° posizionato di fronte, effettua con l'ausilio di una moneta il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione o del campo.

I Capitani devono formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente o congiuntamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato).

A sorteggio avvenuto, i Capitani e gli Allenatori appongono la loro firma sul referto di gara, nell'apposito spazio sotto l'elenco dei partecipanti alla gara della propria squadra.

15' prima dell'inizio della gara: INIZIO RISCALDAMENTO UFFICIALE

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente. Se la decisione è stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra tenuta a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. L'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera. Il 1° Arbitro fischierà per entrambe l'inizio e la fine dei rispettivi 5'.

Durante il riscaldamento ufficiale, a cui possono partecipare i soli iscritti nel modulo CAMP3 gli Arbitri ricontrollano i palloni di gara, le panchine, il referto di gara, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/delle atleti/e; adempiute tali operazioni, gli Arbitri si disporranno indicativamente il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B.

SPEAKER: in questa fase lo *speaker* può presentare i nomi dei componenti le squadre.

12' prima dell'inizio della gara: FORMAZIONI INIZIALI (anche in caso di riscaldamento separato)

ARBITRI: il 2° Arbitro deve ricevere dall'Allenatore di ciascuna squadra il tagliando della formazione iniziale debitamente firmato e riportante i numeri di maglia dei/delle giocatori/trici, nell'ordine in cui intende disporli/e in campo. La squadra che effettuerà il primo servizio, come avverrà peraltro in tutti i set, deve presentare per prima il tagliando della formazione iniziale. Ottenuti i tagliandi, il 2° Arbitro li consegna contemporaneamente al Segnapunti per la trascrizione sul referto.

5' prima dell'inizio della gara: TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre.

SQUADRE: gli/le atleti/e devono lasciare immediatamente l'area di gioco recandosi presso la propria panchina. In caso di cambio maglia o divisa, tale operazione deve avvenire, senza ritardo, negli appositi spazi fuori dell'area di gioco.

Alla presentazione, tutti/e gli/le atleti/e devono indossare la divisa ufficiale.

4' prima dell'inizio della gara: PRESENTAZIONE

ARBITRI: i due Arbitri si dispongono sulla linea laterale, lato Segnapunti, il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B, attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed insieme ad esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo del Segnapunti o all'unica tribuna.

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

SPEAKER: annuncia la gara, il nome e cognome dei due Arbitri e i Comitati di appartenenza.

ARBITRI: all'annuncio del proprio nome, ogni Arbitro saluta il pubblico con un leggero inchino.

ESECUZIONE DELL'INNO NAZIONALE

Nel caso in cui sia prevista l'esecuzione dell'inno, questo verrà effettuato al momento della presentazione; l'inizio del protocollo di gara e le varie fase dello stesso, fino al momento della presentazione, dovranno essere anticipati di un minuto per garantire il puntuale inizio della gara.

3' prima dell'inizio della gara: SALUTO INIZIALE

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso il Segnapunti nel caso di unica tribuna dietro alla postazione del 1° Arbitro), insieme al 2°, invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le proprie panchine. I due Arbitri ritornano nei pressi del tavolo del Segnapunti (o vi restano) e successivamente il 1° Arbitro si porta sul seggiolone.

1' prima dell'inizio della gara: INGRESSO IN CAMPO

1° ARBITRO: avuta conferma dal 2° Arbitro e dal Segnapunti che le formazioni sono state trascritte, fischia e con ampio gesto delle braccia autorizza le due squadre ad entrare sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

SQUADRE: i/le sei giocatori/trici della formazione iniziale di ogni squadra entrano senza ulteriori formalità sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine; tale procedura si applica anche per l'ingresso in campo nei set successivi.

RISERVE: le riserve devono sedere in panchina o riscaldarsi senza palla al di fuori della zona libera, nell'angolo oltre la propria panchina dove può essere tracciata l'area di riscaldamento.

EVENTUALE "STARTING PLAYERS"

Nel caso in cui le due squadre lo richiedano, i sei giocatori della formazione iniziale e l'eventuale L1 di ogni squadra, iniziando dalla squadra ospitata, entrano in campo singolarmente annunciati dallo speaker, il quale al termine dell'annuncio di ciascuna squadra presenterà anche il rispettivo Allenatore. In questa evenienza tutte le riserve devono stare o in piedi nei pressi della panchina o nell'area di riscaldamento.

2° ARBITRO: controlla velocemente che le formazioni in campo, iniziando dalla squadra al servizio, corrispondano con quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando, se richiesto, l'ingresso del Libero (indifferentemente L1 o L2).

Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'Allenatore a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale.

Ultimata questa operazione, consegna il pallone di gara al/alla giocatore/trice al servizio.

INIZIO DELLA GARA

Esattamente all'orario previsto, dopo che il Segnapunti ed il 2° Arbitro hanno segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, il 1° Arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara. È opportuno, se possibile, che gli Arbitri della gara facciano disporre esattamente l'eventuale orologio posto sul tabellone elettronico, in modo che lo stesso riporti l'esatto orario che diventa, perciò, l'orario ufficiale della gara.

Nel caso in cui la gara inizi, per qualsiasi ragione, in ritardo, il Segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara, riportando la ragione di tale ritardo nello spazio "Osservazioni".

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

Nel caso di indicazione fornita in tal senso dall'Ufficio Campionati Nazionali, gli Arbitri devono obbligatoriamente procedere alla sua effettuazione; 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.

La procedura per l'effettuazione del minuto di raccoglimento è la seguente:

- *Prima dell'inizio della gara, il 1° Arbitro informa i due Capitani che procederà a fare osservare un minuto di raccoglimento; sarà compito dello speaker comunicare al pubblico tale notizia.*
- *All'inizio della gara, dopo che il 2° Arbitro ha controllato le formazioni in campo, il 1° Arbitro autorizza il servizio (orario di inizio gara), il giocatore lo esegue ed immediatamente il 1° Arbitro rifischia interrompendo il gioco, senza effettuare alcuna segnaletica. I giocatori in gioco si fermano, i componenti in panchina delle squadre si alzano in piedi e restano fermi; gli Arbitri, ugualmente fermi, rivolgono le braccia verso il basso, così come il Segnapunti dopo essersi alzato in piedi. Al termine del minuto di silenzio, il 1° Arbitro fischia per dare termine al raccoglimento. Subito dopo, autorizzerà, con un nuovo fischio, il primo servizio.*

L'effettuazione minuto di raccoglimento deve essere riportata nello spazio "Osservazioni" del referto di gara.

DURANTE LA GARA - INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, gli/le atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla rispettiva linea di fondo campo. Al fischio ed alla susseguente segnaletica del 1° Arbitro, che indica il cambio dei campi, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo la propria linea laterale di destra, fino al palo di sostegno della rete e, dopo averlo superato esternamente, si dirigono verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si portano contemporaneamente verso quella opposta. Su richiesta del Capitano al 1° Arbitro, anche l'intera squadra può abbandonare l'area di controllo nell'intervallo tra i set, senza causare però ritardo alla ripresa del gioco.

- SEGNAPUNTI:** nel momento in cui l'Arbitro fischia il termine dell'ultima azione di gioco del set, deve registrare l'orario di fine set sul referto di gara. Gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti, durante i quali le squadre devono stazionare fuori dal terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi, con o senza la palla, nella zona libera. I 3' decorrono a partire dal fischio di termine dell'ultima azione di gioco del set fino al fischio del 1° Arbitro che autorizza il primo servizio del set successivo.
- 2° ARBITRO:** durante tale intervallo, deve ricevere dai due Allenatori i tagliandi delle formazioni iniziali, che consegna contemporaneamente al Segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.
- PALLONE:** al termine di ogni set (escluso il 4°) il pallone di gara deve essere posto all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo. Alla fine del 4° set (in presenza del 5°) il pallone di gara deve essere consegnato al 2° Arbitro.

COMPORAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE GLI INTERVALLI TRA I SET

- Durante il cambio di campo si assicura che le squadre si spostino in prossimità delle panchine, portandosi nelle vicinanze del tavolo del Segnapunti rivolto verso il 1° Arbitro.
- Segue lo spostamento degli asciugatori, si assicura che prendano posizione in tempo utile e ne controlla l'operato.
- Chiede i tagliandi delle formazioni.
- Quando è in possesso di entrambi i tagliandi li consegna al Segnapunti verificandone la trascrizione.
- Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.

2'30'' dopo la fine del set: INGRESSO IN CAMPO

- ARBITRI:** il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua la prevista segnaletica, che il 1° ripete.
- SQUADRE:** i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.
- 2° ARBITRO:** verifica velocemente, iniziando dalla squadra al servizio, che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali e, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del Segnapunti, segnala al 1° Arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.
- PALLONE:** l'atleta al servizio recupera la palla nella sua zona di servizio o nelle sue immediate vicinanze.

3'00'' dopo la fine del set: INIZIO DEL SET SUCCESSIVO

- 1° ARBITRO:** avuto conferma, dal Segnapunti e dal 2° Arbitro mediante il gesto delle braccia alzate, che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del set.

È utile ricordare che nell'intervallo fra i set, in assenza del 2° Arbitro, il 1° Arbitro deve scendere dal seggiolone e provvedere egli stesso al ritiro dei tagliandi delle formazioni, alla loro consegna al Segnapunti ed alla successiva verifica della corrispondenza tra formazione scritta sul tagliando e formazione schierata in campo. È opportuno, in tale caso, che l'Arbitro porti con sé i tagliandi.

SET DECISIVO (5° o 3° nel caso di gare al meglio di 2 set su 3)

- SQUADRE:** al termine del 4° set (o del 2°), i/le sei atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla propria linea di fondo campo ed al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° Arbitro, si recano presso la propria panchina senza cambiare campo; l'eventuale cambio di campo avverrà dopo il sorteggio, direttamente dalle panchine.
- CAPITANI:** si portano presso il tavolo del Segnapunti per il sorteggio.
- ARBITRI:** si portano presso il tavolo del Segnapunti per il sorteggio.

2'30'' dopo la fine del 4° (o 2°) set: INGRESSO IN CAMPO

- ARBITRI:** il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua il previsto segnale ufficiale, che il 1° ripete.
- SQUADRE:** i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

2° ARBITRO: verifica velocemente, iniziando dalla squadra al servizio, che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali e, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del Segnapunti, **consegna il pallone al/alla giocatore/trice al servizio** e quindi segnala al 1° Arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

3'00'' dopo la fine del 4° (o 2°) set: INIZIO DEL SET DECISIVO (5° o 3°)

1° ARBITRO: avuto conferma che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del set decisivo.

8° punto del set decisivo: CAMBIO DI CAMPO

1° ARBITRO: dopo che è stata decretata la fine dell'azione dell'8° punto, invita i/le giocatori/trici delle due squadre a recarsi a fondo campo ed a cambiare campo, fischiano e segnalando.

SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° Arbitro, recandosi sulla linea di fondo, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete.

2° ARBITRO: prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

TEMPI DI RIPOSO

SQUADRE: durante i **tempi di riposo** ed i **tempi di riposo tecnici** (quando previsti), i/le giocatori/trici con gli Allenatori devono posizionarsi vicino alla propria panchina per permettere una corretta asciugatura del terreno da parte degli addetti. Se ciò non avviene, il 2° Arbitro deve intervenire per far rispettare tale indicazione. Al termine delle operazioni di asciugatura non è più necessario che venga rispettata tale vicinanza alla panchina e gli atleti possono avvicinarsi alla linea laterale.

SEGNAPUNTI: è responsabile della gestione dei soli **tempi di riposo tecnici** (quando previsti): all'8° ed al 16° punto deve segnalare l'inizio dell'intervallo ed il suo termine dopo esattamente **60''**, azionando l'apposita sirena. **Non compete al 2° Arbitro fischiare questi tempi** (pur essendo opportuna una verifica della sua durata).

ARBITRI: è compito del 2° Arbitro, invece, fischiare l'inizio ed il termine dei tempi di riposo richiesti dagli Allenatori **nel rispetto della durata prevista dalle Regole di Gioco**, effettuando la prevista segnaletica ufficiale.

PALLONI: La palla deve essere posta nella zona di servizio o nei pressi di essa.

COMPORTEMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

- Segue lo spostamento degli asciugatori e si assicura che prendano posizione in tempo utile, quindi si gira verso le squadre per assicurarsi che siano posizionate in prossimità delle panchine; in caso contrario interviene per far rispettare la posizione affinché la stessa risulti almeno oltre la linea di delimitazione dell'Allenatore.
- Si dirige verso il tavolo del Segnapunti per controllare il referto ed ottenere informazioni relativamente alla posizione del Libero.
- Si gira per controllare gli asciugatori e fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.
- Per ultimo dà le spalle al palo (senza verificare l'intera procedura di asciugatura se fino a quel momento è stata eseguita correttamente) per controllare che i/le giocatori/trici non entrino in campo prima del previsto e verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.

AL TERMINE DELLA GARA

La gara termina nel momento in cui uno degli Arbitri fischia per sanzionare la fine dell'ultima azione. In tale momento il Segnapunti deve trascrivere sul referto l'orario di fine gara, orario da cui decorre il tempo dei 15' previsti per la conferma di eventuali reclami preannunciati durante la gara stessa.

ARBITRI: dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1° Arbitro, autonomamente o su comunicazione del Segnapunti o del 2° Arbitro, fischia, esegue il gesto ufficiale di fine della gara ed invita, con un ampio gesto delle braccia, gli/le atleti/e delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo

campo. Il 2° Arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate su tale linea, si reca vicino al 1° Arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone. Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti.

SQUADRE: al fischio ed alla segnaletica del 1° Arbitro che decreta la fine della gara, i/le sei giocatori/trici in campo di ogni squadra si posizionano sulla rispettiva linea di fondo. Alla successiva segnaletica del 1° Arbitro, le due squadre, percorrendo la linea laterale in senso antiorario, si portano vicino alla rete per lo scambio dei rituali saluti, lasciando quindi il terreno di gioco.

ARBITRI: dopo i saluti di fine gara, gli Arbitri con il Segnapunti si ritirano immediatamente nel proprio spogliatoio per completare e firmare il referto di gara.

Compito degli Arbitri è la verifica dell'avvenuta consegna alle squadre di una copia del referto e dei documenti di riconoscimento, lasciati dagli Arbitri nel proprio spogliatoio.

L'ASCIUGATURA DEL TERRENO DI GIOCO NEI CAMPIONATI DELLE SERIE B1, B2, REGIONALI, PROVINCIALI, GIOVANILI

L'asciugatura del terreno di gioco è un servizio estremamente importante per il regolare svolgimento delle gare e per la fluidità del gioco. La regolamentazione di tale servizio ha lo scopo principale di salvaguardare l'incolumità degli atleti, il normale svolgersi del gioco, nonché di consentire agli stessi atleti in campo di asciugare direttamente il terreno di gioco.

- Se i giocatori procedono alla asciugatura del terreno con propri mezzi (pezze di panno), il 1° Arbitro non deve ritardare la ripresa del gioco, autorizzando regolarmente il servizio. Se, in tale evenienza, il/i giocatore/i si viene/vengono a trovare in fallo di posizione al momento del servizio, questo deve essere regolarmente sanzionato.
- È vietato richiedere l'intervento esterno per asciugare il terreno di gioco; a tale richiesta, il 1° Arbitro deve sanzionare la squadra con un ritardo di gioco.
- Solo gli Arbitri possono richiedere un intervento esterno per l'asciugatura del terreno, se ritengono che il terreno sia divenuto pericoloso per la presenza di umidità o di sudore; tranne nel caso di situazioni particolari, per autorizzare e verificare l'asciugatura non è previsto l'ingresso nel terreno di gioco del 2° Arbitro.
- Se le Società si accordano per adottare il sistema di asciugatura e/o dei "tre palloni" come previsto per le Serie A1 e A2, si deve far riferimento al Protocollo che si applica in tali campionati.
- Per i Campionati di Serie B1 e B2 si applica quanto previsto dalle Norme Generali Campionati Nazionali 2014-2015; per tutti gli altri campionati non è prevista alcuna normativa specifica; è opportuno, comunque, che le società ospitanti provvedano a garantire il servizio minimo essenziale.

Da "Norme Generali Campionati Nazionali 2014-2015"

Per le gare dei Campionati di Serie B1 e B2 vale la definizione di un adeguato servizio di asciugatura, per il quale di seguito si riportano una serie di indicazioni che ne chiariscono le intenzioni:

- 1. il tipo di superficie di gioco può richiedere un numero più o meno numeroso di addetti per assicurare una corretta asciugatura;*
- 2. il numero minimo di addetti è di 2, uno per campo, che intervengano con due spazzoloni di almeno 1 mt. di larghezza, meglio se maggiore, alla fine del riscaldamento ufficiale, nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set; tale tipo di intervento non è richiesto all'8° punto del 5° set;*
- 3. gli Arbitri possono chiedere agli addetti di intervenire anche in tempi diversi, se ritengono che il terreno sia divenuto pericoloso per la presenza di umidità o di sudore; non è permessa la richiesta diretta da parte degli/delle atleti/e;*
- 4. gli Arbitri debbono esprimere una valutazione negativa solo nei casi in cui questi addetti e/o attrezzature minime siano assenti.*

SISTEMA DI GIOCO CON DUE LIBERO

Con riferimento alla normativa in vigore per la stagione agonistica 2014/2015, vengono riportate le seguenti indicazioni in merito all'utilizzo del "SISTEMA DI GIOCO CON DUE LIBERO".

1. Gli Arbitri, sono tenuti, prima della gara, a controllare per ciascuna società l'elenco degli atleti per la gara (MODULO CAMP3), ricordando che ogni squadra potrà iscrivere a referto:
 - fino ad un massimo di 12 atleti/e senza alcun *Libero*;
 - fino ad un massimo di 11 atleti/e + un *Libero*;
 - fino ad un massimo di 11 atleti/e + due *Libero*.
2. Inoltre è necessario che:
 - nel CAMP3 i due *Libero* siano indicati distintamente, riportando accanto al cognome, nome e numero di maglia, rispettivamente le indicazioni L1 e L2;
 - i 2 *Libero* indossino una divisa contrastante con quella degli altri compagni; è data alle società la facoltà di differenziare anche le divise dei due *Libero*.
3. Il sistema del *Libero* non è previsto nei Campionati di Categoria Under 13 e 14 M/F.
4. La presenza di **L2** è vincolata dai seguenti limiti:

A1/M e A2/M	nessun limite di età; divieto di impiego di atleti stranieri come L2
A1/F e A2/F	nessun limite di età
B1/M e B2/M	deve essere UNDER 21 (nati nel 1994 e successivi)
B1/F e B2/F	deve essere UNDER 19 (nate nel 1996 e successivi)
Campionati Regionali Campionati Provinciali	deve essere UNDER 19 (nati/e nel 1996 e successivi) <i>La norma non è obbligatoria e può essere deliberata dai Consigli Regionali, sentito il parere delle rispettive Consulte</i>
UNDER 19/M	limite di età del campionato
UNDER 18/F	limite di età del campionato
UNDER 17/M	limite di età del campionato
UNDER 16/F	limite di età del campionato
UNDER 15/M	limite di età del campionato

5. Nelle Finali Nazionali, il *Libero*, e l'eventuale ulteriore *Libero*, possono essere nominati gara per gara e quindi non è obbligatorio che le due figure tecniche siano rivestite sempre dallo/a stesso/a atleta per tutta la durata della manifestazione.

L2 UNDER NEI CAMPIONATI NAZIONALI

Trattandosi di normativa specifica FIPAV, la presente casistica è stata redatta in accordo con l'Ufficio Campionati. Nel caso L1 divenga o venga dichiarato inabile a giocare, L2 (UNDER) diviene l'unico giocatore *Libero* e la squadra continua la gara con lui soltanto. Se nel prosieguo della gara questo unico *Libero* diviene o viene dichiarato inabile a giocare, l'Allenatore può richiedere la sua redesignazione con uno qualsiasi dei giocatori non in gioco al momento della richiesta, a prescindere dall'età anagrafica; la stessa procedura si attuerà qualora L1 sia diventato inabile per espulsione e rientri nel set successivo.

ALTRE DISPOSIZIONI

Vengono di seguito fornite le informazioni relative a:

- campo di gioco – attrezzature – controlli preliminari;
- modulo CAMP3;
- componenti delle squadre;
- assenza della squadra o degli Ufficiali di Gara;
- reclami;
- gare a porte chiuse a seguito di sanzione disciplinare;
- espulsione o squalifica di un componente della squadra.

CAMPO DI GIOCO - ATTREZZATURE – CONTROLLI PRELIMINARI

ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

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

Le attrezzature di cui alle lettere f), h), k) e l) sono previste solo per i campionati di serie A.

Le circolari di indizione dei singoli campionati possono variare le attrezzature richieste.

PANCHINE: STRUTTURA E POSIZIONE

Su alcuni campi sono costituite da sedie, esattamente in numero di 12. Se sono invece panchine, la loro lunghezza deve essere di 3 m, possibilmente con 1 o 2 sedie dal lato del segnapunti per l'Allenatore (primo posto) e Assistente Allenatore. In entrambi i casi, tra la prima e la seconda sedia, devono essere posizionati, qualora previsti, la scatola delle palette numerate e il comando dell'avvisatore acustico-visivo. La prima sedia, ad esclusivo uso dell'Allenatore, si deve trovare all'altezza del prolungamento della linea di attacco.

SCELTA DEI PALLONI PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA

La squadra ospitante deve presentare dei palloni al 1° Arbitro fra i quali scegliere quelli per la gara (5 per i campionati di serie A1 e A2; 2 per gli altri campionati). Fermo restando quanto previsto nelle specifiche circolari di indizione dei campionati, nel caso in cui i palloni forniti dalla squadra ospitante non siano giudicati idonei e la squadra ospite ne presenti altri idonei, la gara si disputerà con questi.

CONTROLLO PRELIMINARE DELLE ATTREZZATURE

Durante il controllo preliminare delle attrezzature gli Arbitri procedono alla verifica delle attrezzature di gioco, confrontandole con quanto riportato nel verbale di omologazione, e si assicurano che non vi siano situazioni di pericolo per gli atleti. Eventuali carenze devono essere immediatamente comunicate al Dirigente addetto all'Arbitro, affinché vengano prontamente sanate. Il 1° Arbitro deve anche controllare la tensione della rete servendosi di un pallone che, lanciato verso il centro della stessa, deve rimbalzare con sufficiente forza. Il 1° ed il 2° Arbitro devono inoltre misurare l'altezza della rete (e ripetere tale misurazione durante il protocollo di gara, nonché quando lo ritengono opportuno, anche su richiesta dei Capitani). Qualora l'asta per la misurazione della

rete non sia disponibile, gli Arbitri decideranno sull'altezza prima dell'inizio della gara e segnaleranno tale mancanza nel rapporto di gara.

TERRENO DI GIOCO UTILIZZATO DA PIÙ SQUADRE E GARA PRECEDENTE CHE SI PROTRAE OLTRE L'ORARIO DI INIZIO DI QUELLA SUCCESSIVA

Se le due squadre possono disporre di uno spazio adatto al riscaldamento fisico, viene dato inizio al "protocollo di gara" appena il campo di gioco è libero; in caso contrario si concede un tempo di almeno 20', prima di iniziare il "protocollo" stesso.

TERRENO DI GIOCO SCIVOLOSO, TEMPERATURA AMBIENTALE INFERIORE AI 10°C, ILLUMINAZIONE NON ADEGUATA: DECISIONE DEL 1° ARBITRO

Il 1° Arbitro deve considerare il terreno di gioco non regolamentare, con le conseguenze previste dalle specifiche circolari di indicazione dei campionati.

IMPRATICABILITÀ DEL TERRENO DI GIOCO PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA CON SOCIETÀ OSPITANTE CHE FORNISCE UN ALTRO TERRENO DI GIOCO, NON DISPONIBILE PER LA PRESENZA DI ALTRA MANIFESTAZIONE SPORTIVA ENTRO LE DUE ORE PREVISTE

Il 1° Arbitro, constatata l'impossibilità di disputare la gara, controlla la documentazione presentata dalle squadre ed effettua il riconoscimento dei loro componenti; quindi completa il referto (trascrizione dei moduli CAMP3, firma dei Capitani ed Allenatori, descrizione dell'accaduto nel riquadro OSSERVAZIONI), che spedisce al Giudice Unico competente, unitamente al rapporto di gara e ai moduli CAMP3.

DURATA DEL "TEMPO RAGIONEVOLE" PREVISTO PER LA SQUADRA OSPITANTE PER REPERIRE UN TERRENO REGOLAMENTARE NEL CASO IN CUI IL TERRENO DI GIOCO NON SIA AGIBILE PER UN EVENTO IRREPARABILE

Se all'inizio della gara il terreno di gioco non è agibile per un evento irreparabile non eliminabile, l'art. 14 del Regolamento Gare prevede che:

- nei campionati di Serie A, il 1° Arbitro non darà inizio alla gara;
- negli altri campionati, il 1° Arbitro deve concedere alla squadra ospitante il tempo per reperire un altro impianto di gioco e per trasferirvisi. Tale tempo deve essere tale che permetta l'inizio della gara al massimo entro le 2 ore successive all'orario ufficiale previsto ed in tale periodo le due squadre devono restare a disposizione dell'Arbitro. Nel caso in cui non possa essere reperito un altro impianto, il 1° Arbitro dopo aver effettuato il riconoscimento dei componenti le due squadre e completato il referto, dichiara chiusa la gara, riportando i fatti nel rapporto di gara.

DURATA MASSIMA DELLA INTERRUZIONE CHE NON DETERMINA LA RIPETIZIONE DELLA GARA NEL CASO IN CUI UN TERRENO DI GIOCO DIVENTI NON PIÙ AGIBILE DOPO CHE LA GARA HA AVUTO INIZIO

L'art. 30 del Regolamento Gare prevede che:

4. Se una gara che si disputa su un impianto al coperto, dovesse essere sospesa per circostanze impreviste (mancanza luce, scivolosità del terreno, ecc.), essa sarà ripresa o rigiocata secondo le norme previste dalle Regole 17.3.2 e 17.3.3.
5. Nei campionati di Serie A1 e A2, in caso di sospensione della gara per le cause di cui al comma precedente, la durata dell'interruzione, a differenza di quanto previsto dalle Regole di Gioco, non potrà essere superiore alle DUE ore.

COMPORTEMENTO DEGLI ARBITRI IN CASO DI IMPRATICABILITÀ MOMENTANEA DEL CAMPO DI GARA

Il 1° Arbitro stabilisce, in base alla situazione, se rimanere nell'area di gioco ad assistere ai lavori per il ripristino della sua regolarità, o ritirarsi nello spogliatoio in attesa che i lavori siano terminati.

UTILIZZO DELLA SIGARETTA ELETTRONICA IN PANCHINA

Nei locali chiusi e quindi anche nelle palestre è vietato fumare; tale divieto viene esteso anche all'uso della sigaretta elettronica.

MODULO CAMP3**MODIFICA DELL'ELENCO DELLA COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA DOPO LA SUA CONSEGNA**

Le Norme Federali prescrivono che l'elenco dei partecipanti alla gara (CAMP3) firmato dal Capitano, e dal dirigente se presente, deve essere consegnato agli Arbitri almeno 30 minuti prima dell'inizio della gara e che i nominativi non compresi in elenco non possono prendere parte alla gara stessa. La consegna dell'elenco esclude la successiva possibilità di una sua modifica, comprese eventuali aggiunte, ritenendo tale consegna come avvenuta trascrizione sul referto di gara.

IL MODULO CAMP3 DEI PARTECIPANTI ALLA GARA

Relativamente al CAMP3, la normativa prevede che "l'elenco di tutti i propri tesserati da iscrivere a referto, (...) deve essere **OBBLIGATORIAMENTE** redatto direttamente dal tesseramento on-line", ma anche che "le Società che non presentano il modulo CAMP3 redatto on-line, incorreranno in una sanzione pecuniaria". Nel caso una squadra sia priva del CAMP3 gli Arbitri possono accettare un foglio in cui sono riportati i dati della gara ed i riferimenti dei tesserati.

La Società (Dirigente o Capitano) deve dichiarare se tutti gli atleti e componenti dello staff ufficiale inseriti nel CAMP3 sono presenti o si presuppone che arrivino anche dopo l'inizio della gara; tutti gli altri eventualmente presenti sul CAMP3 dovranno essere cancellati, riportando, quindi, sul referto solo quelli non cancellati.

Nel CAMP3 possono essere inseriti anche più di 12/13 atleti partecipanti alla gara, depennando successivamente quelli che non sono o non saranno presenti alla gara, ovviamente prima della consegna all'Arbitro. In questo modo si eviterà di aggiungere a mano altri tesserati e quindi di incorrere nell'applicazione della sanzione pecuniaria da parte del Giudice Unico.

Nel caso in cui nel CAMP3 siano stati aggiunti tesserati a mano dovranno essere presentati agli Arbitri i moduli che attestano l'avvenuto tesseramento (ad esempio ATL2, DIR1, N); in assenza di ciò tali tesserati non potranno essere ammessi alla gara.

Relativamente agli Allenatori, si ricorda che "il nominativo dell'Allenatore non comparirà sul CAMP3 se la Società non provvede all'operazione on-line del vincolo societario". Evidentemente se tale nominativo è stampato sul CAMP3, non si deve pretendere la presentazione di alcuna documentazione in proposito. Se il nominativo viene invece riportato a penna sul CAMP3, la Società deve presentare, oltre al suo documento di identità, il certificato di avvenuto tesseramento ottenuto tramite la procedura on-line o dal Comitato Provinciale di appartenenza. In alternativa la Società potrà mostrare il modulo TEC1 ove sono riportati tutti i nominativi degli Allenatori tesserati per quella Società con la rispettiva serie di campionato. L'Allenatore, anche in questo caso, deve essere ammesso alla gara ed il 1° Arbitro deve riportare quanto sopra nel rapporto di gara.

Il nominativo del Segnapunti Associato, che le Società devono mettere a disposizione per la compilazione del referto in tutti i Campionati, ad eccezione delle Serie A, è stampabile sul CAMP3, anche se tesserato da Società diversa. Se per qualsiasi ragione il nominativo viene inserito a mano, la sua presenza alla gara è accettata, previa esibizione del modulo SEG o SEG1.

COMPONENTI DELLE SQUADRE**ALLENATORE – ATLETA**

Uno dei giocatori inseriti nel modulo CAMP3, in presenza dei requisiti abilitativi e di tesseramento previsti, può svolgere anche le funzioni di Allenatore o Assistente Allenatore. L'Allenatore-giocatore, se vuole essere considerato anche uno degli atleti, deve essere equipaggiato, come tutti gli atleti, con la divisa da gioco della squadra. Ovviamente, tali indumenti saranno indossati anche quando egli si troverà fuori dal campo a dirigere la propria squadra (ad esempio in piedi vicino alla linea dell'Allenatore). Si ritiene che, in tale abbigliamento, sia comunque facilmente distinguibile dagli atleti in campo; se ciò non fosse, il buon senso consiglia di chiedere, con la necessaria cortesia, considerato l'interesse comune del tecnico e dell'Arbitro, di indossare per esempio una felpa. Quando l'Allenatore-giocatore si trova in gioco, nessun altro componente della squadra può svolgere le funzioni di Allenatore. L'Allenatore-giocatore può ricoprire anche il ruolo di Libero.

ALLENATORE PRATICANTE ED ATLETA

L'Allenatore "Praticante" è un partecipante al Corso Allievo Allenatore-Primo Livello Giovanile, inserito nell'apposito tesseramento temporaneo on-line dal Comitato Provinciale competente, che gli assegna una matricola anch'essa

temporanea. L'Allenatore "Praticante" potrà svolgere l'attività prevista come tirocinio del Corso (presenza in panchina in almeno 5 gare) vincolandosi a titolo gratuito in tutti i campionati di serie e di categoria Provinciali e Regionali. Le Società che permettono a tali corsisti di svolgere l'attività di tirocinio devono inserirli nel loro CAMP3, nell'apposito spazio previsto nel modulo. È compito di ogni Comitato Provinciale stabilire come gli Arbitri dovranno comunicare la presenza in panchina di tale figura. L'Allenatore "Praticante" risponde del suo comportamento come tutti gli altri dello staff di cui fa parte. È consentito che l'Allenatore praticante sia anche atleta, analogamente all'Allenatore e all'Assistente Allenatore.

DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE O ADDETTO ALL'ARBITRO DISABILE

È permesso che il Dirigente accompagnatore e/o il Dirigente addetto all'Arbitro sia un disabile, anche in carrozzina; ovviamente la Società si rende garante della loro funzionalità.

DIRIGENTE DELLA SQUADRA OSPITANTE CON FUNZIONE DI SPEAKER

Gli Arbitri possono accordare tale situazione limitatamente alle fasi del protocollo di gara della presentazione delle squadre e dell'eventuale starting players.

ATLETA REGISTRATO SUL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE NON IN CAMPO AL MOMENTO DEL CONTROLLO DA PARTE DEL 2° ARBITRO E CONSEGUENTE RICHIESTA DI SUA SOSTITUZIONE CON L'ATLETA CHE OCCUPA LA SUA POSIZIONE IN CAMPO; CONSIDERAZIONI RELATIVAMENTE ALLA SUA PARTECIPAZIONE ALLA GARA

L'inizio effettivo di ogni set si concretizza nel momento in cui viene effettuato il primo servizio; pertanto la condizione di partecipazione alla gara da parte dell'atleta, prevista dall'Articolo 23.2 del Regolamento Affiliazione e Tesseramento, non si registra nel caso in cui il giocatore venga sostituito prima dell'inizio del gioco, sul punteggio ovviamente di 0/0, per discordanza fra tagliando e formazione in campo, con l'Allenatore che opta per il mantenimento della formazione in campo. L'Arbitro perciò non dovrà riportare quell'atleta come partecipante alla gara, ovviamente se non entra in gioco nel prosieguo della stessa.

EQUIPAGGIAMENTO DEL LIBERO RIDESIGNATO

La squadra deve assicurare la disponibilità di una maglia di diverso colore da far indossare al nuovo Libero, possibilmente con il suo numero, ma è anche permesso indossare una maglia con numero diverso, o una canotta senza numero, purché il Segnapunti, con la supervisione del 2° Arbitro, registri il fatto a referto nello spazio "osservazioni".

INFORMAZIONI SULLE SQUADRE AGLI SCOUTMAN PRESENTI ALLA GARA

Nei campionati italiani, anche non di Serie A, molte squadre si avvalgono degli addetti alle statistiche, che rilevano le prestazioni degli atleti attraverso l'ausilio di dispositivi informatici. Questi tecnici, all'inizio delle gare, spesso chiedono di essere messi a conoscenza della "lista" dei giocatori della squadra avversaria per inserirla negli appositi software. Fermo restando che i moduli CAMP3 sono di esclusiva competenza degli Arbitri, gli stessi sono invitati a collaborare fornendo le notizie che vengono richieste; comportamento analogo sarà adottato qualora tali richieste vengano avanzate da parte delle TV che trasmettono le gare.

ASSENZA DELLA SQUADRA O DEGLI UFFICIALI DI GARA

ARBITRI NON PRESENTI ALL'ORARIO PREVISTO PER L'INIZIO DELLA GARA

Le squadre devono attendere 30' e poi possono lasciare l'impianto di gioco. Anche se gli Arbitri comunicano che arriveranno in un tempo oltre i 30' di attesa, le due squadre hanno il diritto di lasciare l'impianto di gioco dopo i 30' di attesa e non hanno l'obbligo di attendere il loro arrivo. Qualora entrambe le squadre concordino nell'attendervi, la gara può iniziare al loro arrivo, anche dopo i 30' regolamentari di ritardo.

MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA

Nel caso in cui una squadra non si presenti in campo entro i termini previsti (30' oltre l'orario stabilito per l'inizio della gara), gli Arbitri devono procedere al riconoscimento dei componenti della squadra presente, riportati sul modulo CAMP3 e trascritti a referto. Allenatore e Capitano firmeranno quindi il referto, qualora previsto, così come gli Arbitri negli appositi spazi, senza riportare alcun risultato della gara. Se entro il termine d'attesa la squadra assente preannuncia con qualunque forma il ritardo dovuto ad evento non colpevole, l'Arbitro potrà

protrarre il tempo di attesa secondo le necessità e comunque non oltre due ore. Le disposizioni di cui sopra si applicano anche qualora una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore a sei.

ASSENZA DEL 1° ARBITRO

Se il 1° Arbitro non è presente sul campo di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali devono attenderlo per 30' oltre tale orario. Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente:

- per i campionati di A1, A2, B1, B2 e COPPA ITALIA, il 2° Arbitro sostituisce il collega 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, dopo aver richiesto l'autorizzazione al competente Componente del Settore Nazionale Ufficiali di Gara, altrimenti le avocherà a sé;
- Nei campionati nei quali il 1° ed il 2° Arbitro sono designati da organi designanti diversi, il 2° Arbitro può subentrare nelle funzioni del 1° solo in seguito ad accordo scritto, prima dell'inizio della gara, dei Capitani delle squadre.

Il 2° Arbitro deve attendere che i 30' siano trascorsi per dare inizio al protocollo di gara. Le due squadre possono, previo accordo, rinunciare al riscaldamento ufficiale di 10' o decurtarne la durata.

ASSENZA DEL 2° ARBITRO

Se il 2° Arbitro non è presente all'orario di inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali di gara devono attendere il suo arrivo per 30' dopo l'orario previsto, nel caso in cui si abbia notizia certa della sua designazione. Trascorso tale tempo di attesa, il 1° Arbitro può assegnare le funzioni di 2° ad altro collega reperito sul posto o al Segnapunti-Arbitro, sostituendo questi con persona idonea a svolgere le funzioni di Segnapunti (per i campionati nazionali dopo aver richiesto, in entrambi i casi, l'autorizzazione al competente Componente del Settore Nazionale Ufficiali di Gara). Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del 2° Arbitro, il 1° avoca a sé le sue funzioni iniziando la gara all'orario previsto.

SOSTITUZIONE DEL 1° ARBITRO IN CASO DI INFORTUNIO O MALORE, TALE DA NON POTER CONTINUARE LA DIREZIONE DELLA GARA

Nei campionati di A1, A2, B1, B2, e COPPA ITALIA, il 2° Arbitro sostituisce il 1° nelle sue funzioni; nei campionati nei quali il 1° ed il 2° Arbitro sono designati da organi designanti diversi il 2° Arbitro può assumere le funzioni del 1° solo in seguito ad accordo scritto dei Capitani delle squadre.

ASSENZA DEL SEGNAPUNTI

Nei campionati nazionali (ad esclusione delle Serie A1 e A2), regionali e provinciali, la squadra ospitante deve mettere a disposizione un "Segnapunti Associato", regolarmente tesserato.

Se il Segnapunti non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° Arbitro lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un Arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione. In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far sottoscrivere per conoscenza tale decisione ai due Capitani nello spazio "Osservazioni" del referto di gara.

Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di Segnapunti viene affidata al 2° Arbitro, che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione; in caso di assenza anche del 2° Arbitro, il 1° avocherà a sé tutte le funzioni.

ASSENZA DELL'ADDETTO AL REFERTO ELETTRONICO

Nel caso in cui l'addetto al referto elettronico non si presenti, e non sia presente alcun Arbitro abilitato a tale funzione, si dovrà utilizzare il referto cartaceo compilato da un Segnapunti reperito in loco, anche messo a disposizione dalla Società ospitante.

ASSENZA DEI GIUDICI DI LINEA

In assenza di uno dei Giudici di Linea designati e nell'impossibilità di effettuare la sostituzione:

- nel caso in cui siano designati due G.d.L., il 1° Arbitro della gara avocherà a sé le funzioni di entrambi;
- nel caso in cui siano designati quattro G.d.L., la gara si svolgerà con due soli G.d.L.

ASSENZA DELL'ADDETTO AL VIDEO CHECK O MALFUNZIONAMENTO DELL'IMPIANTO

In entrambi i casi, gli Arbitri dirigeranno l'incontro senza avvalersi della visione delle immagini.

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 a scendere dal seggiolone, recarsi presso il tavolo del Segnapunti ed 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 15' 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 Unico competente a stabilirne l'eventuale inammissibilità.

GARE A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE**art. 16 Regolamento Gare - Ingresso ai campi di gioco**

2. Hanno diritto al libero ingresso i Dirigenti Federali, gli Arbitri, gli Allenatori e gli atleti azzurri purché muniti delle apposite tessere rilasciate dalla FIPAV ai sensi della normativa vigente in materia.
3. Nelle gare che, per effetto del relativo provvedimento disciplinare, si disputano a porte chiuse è consentito comunque l'accesso al campo di gioco di tutti i tesserati iscritti al referto, degli Ufficiali di Gara designati per la gara, del dirigente addetto all'Arbitro, dell custode o addetto dell'impianto, degli addetti all'asciugatura ove previsti, dei raccattapalle ove previsti, dell'addetto al tabellone ove previsto, dei soggetti indicati al precedente comma 2, della stampa accreditata e di eventuali operatori per riprese televisive.

art. 40 Regolamento Giurisdizionale - 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.
4. Il 1° Arbitro deve disporre l'allontanamento dal campo di coloro che non presentano la regolare documentazione del proprio diritto ad assistere, nonché di coloro che incitano una delle due squadre.

ESPULSIONE O SQUALIFICA NEL CORSO DELLA GARA

In tutti i campionati FIPAV, il componente di una squadra ESPULSO o SQUALIFICATO 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. Ogni comportamento contrario a tali direttive comporterà, per il tesserato espulso l'applicazione della successiva sanzione della squalifica, mentre per il tesserato squalificato saranno previste sanzioni da parte del Giudice Unico.

Se il Medico di servizio e/o l'addetto all'utilizzo al defibrillatore sono persone iscritte a referto, nel caso di espulsione o squalifica, devono abbandonare l'area di gioco, recandosi nello spogliatoio o comunque in zona dell'impianto da cui non possano avere contatto visivo con il campo di gioco, ma ovviamente devono rimanere a disposizione in caso di emergenza sanitaria.