Indicazioni Tecniche per Ufficiali di Gara 2020-2021

agosto 2020

Il presente documento abroga e sostituisce integralmente ogni precedente edizione, riporta le varie indicazioni relative a:

1 TECNICA ARBITRALE E COLLABORAZIONE 1°- 2° ARBITRO 1

2 TECNICA ARBITRALE NELLA GARA DIRETTA DA UN SOLO ARBITRO 12

3 AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA..... 17

4 SEGNALETICA UFFICIALE 26

5 FUNZIONI E RESPONSABILITÀ DEI GIUDICI DI LINEA..... 40

1 TECNICA ARBITRALE E COLLABORAZIONE 1°- 2° ARBITRO

Prima di affrontare nel dettaglio le indicazioni previste dalla tecnica arbitrale per il 1° e il 2° arbitro e per la loro reciproca collaborazione, risulta indispensabile specificare scopo e funzioni della tecnica arbitrale stessa.

La **tecnica arbitrale** non è una regola di gioco, ma uno **strumento** a disposizione degli arbitri per garantire loro la visione ottimale di tutte le fasi di gioco, al fine di ottenere una valutazione corretta, o almeno quanto più vicina alla verità assoluta, di ogni aspetto di competenza. La tecnica arbitrale si concretizza in una serie di comportamenti e movimenti adeguati alle diverse situazioni di gioco, da contestualizzare in base ad alcune variabili (ad esempio: attrezzature del campo, caratteristiche fisiche dell'arbitro, caratteristiche del gioco).

L'arbitro, come tutti i partecipanti alla gara, ha il diritto di sbagliare, ma anche l'assoluto dovere di cercare di non commettere errori. Tale dovere non può prescindere né dall'impegno, basato anche sull'allenamento tecnico e mentale (*mental training*), che lo porta a riflettere sulle situazioni di gioco e sugli errori commessi, né dal corretto utilizzo degli strumenti a disposizione, tra cui appunto la tecnica arbitrale.

1.1 1° ARBITRO

Come previsto dalla Regola 23.1, il 1° arbitro svolge le sue funzioni in piedi, posizionato su un seggiolone (e pertanto con movimenti del corpo assolutamente limitati), con gli occhi a circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete; tale posizione gli garantisce un'ampia visuale delle situazioni che si sviluppano sia in prossimità della rete, sia nell'intera area di controllo.

Posizione e postura dell'arbitro sul seggiolone dovranno essere caratterizzate dalla massima naturalezza e compostezza (la comunicazione dell'arbitro non si concretizza solamente con il fischio e la segnaletica, ma anche, ad esempio, con i movimenti del corpo, le espressioni del volto, la naturalezza e fluidità della gestualità). Premesso che è indicata una postura caratterizzata da gambe leggermente divaricate, durante le azioni di gioco l'arbitro deve evitare sia gli spostamenti laterali del busto sia i movimenti di flesso-estensione dello stesso (ossia movimenti in avanti o indietro); è tuttavia ammesso, per una migliore visualizzazione del colpo di attacco, soprattutto in caso di gara diretta da un solo arbitro, un leggero spostamento laterale del busto (evitando però qualsiasi movimento di rotazione dello stesso) dalla parte della squadra in attacco. Nel caso di attacco in prossimità del seggiolone, è indicato, qualora permesso dalle dimensioni del seggiolone stesso, arretrare con l'intero corpo per ampliare il campo visivo; qualora invece le dimensioni non lo permettano, è ammessa una modesta, ma non improvvisa, flessione all'indietro del solo busto. Risultano inoltre da evitare tutti i movimenti del corpo che, anche indirettamente, possano determinare una visualizzazione con lo sguardo non fermo del punto di contatto della palla con i giocatori, o con l'area di gioco.

L'occhio umano non sempre permette la percezione, con assoluta precisione, di quanto realmente accaduto; in particolare, se l'oggetto osservato non è correttamente focalizzato ("messo a fuoco"), l'occhio può trasmettere a livello cerebrale informazioni che vengono elaborate in maniera non coerente con la realtà. L'occhio umano, per "mettere a fuoco" un oggetto che si muove velocemente, necessita di un tempo di reazione e di focalizzazione stimato di circa 0,30 secondi, che diminuisce sensibilmente nei soggetti allenati, come ad esempio gli arbitri. Da questo presupposto deriva la necessità di adottare uno dei capisaldi della tecnica arbitrale: la **tecnica dell'anticipo**, che consiste nel valutare in anticipo quale sarà il punto di impatto della palla, in modo da osservarlo con lo sguardo fermo prima che la stessa vi giunga.
Quando la potenza impressa al servizio o al colpo d'attacco è elevata, la palla può raggiungere velocità rilevanti (ad esempio, la velocità di 120 Km/h, ossia 33 m/sec, implica un tempo di 0,21 secondi per percorrere 7 metri), per cui l'occhio umano ha evidenti difficoltà a focalizzare correttamente, se ne segue la traiettoria, l'immagine del punto di impatto della palla. In tale circostanza l'occhio potrebbe trasmettere un'immagine sfuocata, perché il tempo di reazione necessario a focalizzare la palla stessa sarebbe nettamente superiore a quello di concretizzazione dell'evento; da ciò deriva la possibilità di commettere errori, anche palesi. Al contrario, l'anticipo della traiettoria della palla garantisce di percepire con lo sguardo fermo il suo punto di impatto con il terreno, o con il giocatore, minimizzando quindi le possibilità di percepire tale contatto con una immagine "non a fuoco".

Durante il gioco, varie sono le situazioni in cui l'arbitro deve utilizzare tale tecnica, evitando peraltro movimenti del tronco sia laterali che di flesso-estensione, soprattutto se eccessivi, perché contribuirebbero a produrre "immagini in movimento" e quindi sicuramente sfuocate.

- **Tocco di palla -** Il momento e il punto di impatto tra la palla e le dita, o altra parte del corpo del giocatore, devono essere anticipati, in modo da poter essere percepiti con lo sguardo fermo: l'arbitro dovrà lasciare con lo

sguardo la traiettoria della palla proveniente dal servizio, da un attacco, da un passaggio, ecc., in tempo utile per portarlo in anticipo sul punto che sarà interessato dall'arrivo della palla.

- **Impatto della palla con il terreno -** Anche in questa situazione è necessario anticipare con lo sguardo il punto d'impatto della palla prima del suo arrivo. La differenza di valutazione tra l'arbitro, che utilizza la tecnica dell'anticipo, e qualsiasi altra persona che segue il gioco (spettatori, allenatori, dirigenti, atleti, ecc.), deriva dal fatto che lo sguardo dell'arbitro giunge prima al punto d'impatto, mentre le altre persone, normalmente, seguono la traiettoria della palla, ricevendone un'immagine sfuocata, con risultati, a volte, diversi dalla realtà.
- **Contatto della palla sopra la rete -** Le azioni che si svolgono in prossimità del bordo superiore della rete sono caratterizzate quasi sempre da due o più atleti contrapposti a cercare il contatto con la palla. Per la corretta valutazione della situazione di gioco e di eventuali falli, risulta indispensabile che lo sguardo dell'arbitro sia già indirizzato, prima dell'arrivo della palla, su tale spazio ristretto.

Un adeguato anticipo della traiettoria della palla risulta indispensabile per la corretta valutazione di altre situazioni di gioco, quali ad esempio:

- tocco di attacco con la palla che si trova completamente nello spazio avverso;
- tocco simultaneo di due avversari con palla che si trova contemporaneamente nei due spazi opposti e che viene da loro trattenuta;
- eventuale tocco del muro;
- tocco del muro su palla completamente nello spazio opposto prima, o nel momento, del colpo d'attacco avversario;
- tocco della rete che interferisce con il gioco.

1.1.1 FASI DELL'ATTENZIONE

- Prima dell'autorizzazione al servizio, il 1° arbitro deve verificare che gli altri componenti del collegio arbitrale e i componenti delle squadre siano pronti alla ripresa del gioco e che il giocatore che lo eseguirà si trovi con la palla all'interno della zona di servizio, o nei suoi pressi; deve poi controllare velocemente la disposizione della squadra al servizio, per verificare l'eventuale non corretta posizione dei giocatori (avendo la competenza esclusiva sui falli di posizione di tale squadra).
- Dopo aver autorizzato il servizio, il 1° arbitro deve soffermare la propria attenzione sul giocatore al servizio nel momento in cui colpisce la palla per verificare:
  - se questo viene effettuato all'interno della relativa zona di servizio (il giocatore deve trovarsi con i piedi entro la stessa e non toccare il terreno di gioco, linea di fondo inclusa), prescindendo dalla posizione delle braccia e della palla;
  - la modalità di esecuzione del servizio (ossia se il giocatore avrà colpito la palla con una mano o altra parte del braccio, dopo che questa sarà staccata dalla/e mano/i con cui la teneva);
  - eventuali falli di posizione della squadra al servizio che si concretizzano al momento del colpo di servizio, o giocatori fuori dal campo al momento dello stesso;
  - la tipologia di servizio (ad esempio "flottante" o "in salto").

  In questo frangente, dopo aver controllato la regolarità del servizio, seguirà per alcuni metri la traiettoria della palla, al fine di verificare che la stessa non impatti alcun ostacolo, che non si configuri il fallo di velo e che essa transiti all'interno dello spazio di passaggio.
- Successivamente, il 1° arbitro dedicherà la propria attenzione ad anticipare la traiettoria della palla, per valutare il contatto della stessa con il giocatore che si appresta a ricevere (1° tocco di squadra) e, se il pallone ha una traiettoria lunga, anticiperà lo sguardo sulla zona del probabile contatto con il terreno.
- Dopo la ricezione, abitualmente avviene la costruzione per l'attacco (**2° tocco**), quando il palleggiatore colpisce la palla per impostare uno degli schemi di attacco della squadra; il 2° tocco, generalmente, viene effettuato in palleggio. In questa situazione di gioco, il 1° arbitro dovrà porre l'attenzione all'esecuzione dello stesso, ricordando che non deve valutare lo stile ma la correttezza o meno con la quale il palleggio viene effettuato (focalizzando con lo sguardo fermo la posizione del giocatore, delle sue braccia e mani, e il contatto con la palla). In caso di palleggio effettuato dal Libero, l'arbitro dovrà inoltre verificare la posizione dei piedi (o, se il palleggio è eseguito in salto, il loro punto di stacco) rispetto alla zona di attacco.
- La logica conseguenza della "costruzione per l'attacco" è l'**attacco** (ricordiamo che tutte le azioni che dirigono la palla verso il campo avversario, ad eccezione del servizio e del muro, sono considerate "attacco"). Al momento del colpo di attacco, sia che avvenga con una schiacciata, sia con un pallonetto, l'arbitro deve verificare la *regolarità del tocco di palla*, il suo *transito all'interno dello spazio di passaggio*, eventuali *tocchi di muro* della

squadra avversaria ed infine deve anticipare la palla nella sua traiettoria nel campo avverso. Premesso che l'intenzione di un giocatore di effettuare una schiacciata può trasformarsi nella decisione di eseguire un pallonetto, se l'arbitro avrà acquisito dalla posizione del giocatore e dai suoi movimenti l'informazione che l'attacco verrà effettuato con una schiacciata, utilizzerà una diversa ripartizione dell'attenzione, che sarà focalizzata prevalentemente sulla rete (per verificare il corretto passaggio della palla ed eventuali tocchi di muro), dedicando una parte minore della stessa al tocco di palla del giocatore in attacco.
Nel caso in cui il palleggio sia stato effettuato dal Libero nella sua zona di attacco, l'arbitro dovrà valutare con particolare attenzione l'altezza della palla al momento del colpo di attacco, per sanzionare l'eventuale fallo previsto dalla Regola 13.3.6 (palla colpita completamente al di sopra del bordo superiore della rete e attacco completato).

- Nel caso la palla sia stata alzata a distanza di due/tre metri dalla rete, può verificarsi **l'attacco di un giocatore difensore**. In questa particolare azione, il 1° arbitro (come il 2° arbitro) deve rivolgere il proprio sguardo prima sui piedi dell'atleta, per verificare se si trovano o staccano (anche uno solo) all'interno della zona d'attacco, quindi sulla palla, per verificare se si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete al momento del colpo d'attacco, ed infine sulla rete, per valutare il passaggio completo della palla nello spazio opposto o se viene toccata da un avversario; solo in tale momento, in presenza di tutti i suddetti elementi di valutazione, si concretizza l'eventuale attacco falloso del giocatore difensore.

1.1.2 VALUTAZIONE DEL TOCCO DI PALLA

Anche se è regolamentata da precise regole che stabiliscono le caratteristiche del tocco e le tipologie di falli, una delle valutazioni più difficili è quella della correttezza del tocco di palla.

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO
9.2.1 La palla può toccare qualsiasi parte del corpo.
9.2.2 La palla non può essere fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione.
9.2.3 La palla può toccare più parti del corpo del giocatore a condizione che i contatti avvengano simultaneamente. Eccezioni:
9.2.3.1 contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione;
9.2.3.2 al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione.
9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA
9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla.
9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla entro l'area di gioco.
9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco.
9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo.

La valutazione delle caratteristiche del tocco di palla deve essere, per quanto possibile, indirizzata da una *soggettività professionale*, ancorata cioè alla profonda conoscenza della disciplina, basata sull'esperienza acquisita in campo, ma supportata da adeguate attività formative e di allenamento. Premesso che non risulta assolutamente corretto utilizzare il concetto di "metro di valutazione", su queste basi, l'arbitro deve valutare se il singolo palleggio (e più in generale ogni singolo tocco di palla) sia stato eseguito correttamente o non correttamente (tocco regolare o tocco falloso); l'arbitro deve comunque essere in grado di contestualizzare le proprie valutazioni in base alla tipologia di gara diretta. Si ricorda quanto previsto dalla Regola 22.2.1.2: *"Il 1° o il 2° arbitro fischiano la fine dell'azione se sono certi che sia stato commesso un fallo e ne hanno individuato la natura*".

Nei campionati di serie A, in accordo con lo spirito delle competizioni internazionali e per favorire scambi prolungati e azioni spettacolari, dovranno essere sanzionati solo i falli evidentemente tali. In alcune situazioni, quali ad esempio scambi prolungati, oppure qualora un giocatore non sia in una posizione favorevole per giocare la palla (ad esempio il palleggiatore, o un qualunque giocatore, che è obbligato ad un'azione molto rapida spostandosi velocemente per effettuare un palleggio dopo che la palla è stata toccata dal muro o da un altro giocatore), l'approccio valutativo del 1° arbitro dovrà essere meno rigoroso.

1.1.2.1 PRIMO TOCCO DI SQUADRA

È definito **1° tocco di squadra** quello effettuato da un giocatore su palla proveniente da:

- il servizio avversario;
- l'attacco avversario;
- il muro avversario;
- il proprio muro.

La Regola 9.2.3.2 prevede che "*al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti avvengano nel corso di un'unica azione*": premesso che per "azione" si intende quella che sta effettuando lo specifico giocatore, non certo quella dello scambio di gioco, se due contatti successivi avvengono dopo un intervallo temporale relativamente lungo (per es.: contatto con la mano, traiettoria verso l'alto e successivo rimbalzo sulla testa o altra parte del corpo), devono essere considerati come due tocchi distinti, che causano il fallo di doppio tocco, il quale invece non si verifica se l'intervallo è breve. Tuttavia, nel caso in cui il 1° tocco di squadra sia intenzionalmente d'attacco e l'attacco sia completato, la valutazione deve essere sostanzialmente analoga a quella prevista per il 2° e 3° tocco.

Relativamente al fallo di *palla trattenuta*, fermo restando quanto previsto dalla Regola 9.3.3, il criterio valutativo deve essere improntato a garantire la continuità del gioco, ossia dovranno essere sanzionati con tale fallo solo quei tocchi che risultino, nell'ambito della soggettività professionale precedentemente richiamata e riconducibile al principio più volte affermato dalla FIVB "*keep the ball flying*", incontrovertibilmente fallosi, anche se non raggiungono il livello di "palla bloccata o lanciata tipo pallamano".

1.1.2.2 PALLEGGIO

Nella valutazione del palleggio, sia esso un palleggio di costruzione o un attacco, il 1° arbitro deve focalizzare con lo sguardo fermo la posizione del giocatore, in particolare delle sue mani e dita, e il contatto con la palla (tecnica dell'anticipo): è in tale momento che si può verificare il tocco falloso di palla, secondo quanto previsto dalla Regola 9.3.

L'arbitro deve valutare la correttezza del tocco, che deve essere netto, e non lo stile del palleggio, senza assolutamente lasciarsi influenzare da una serie di fattori quali, ad esempio, la posizione errata delle mani o del corpo del giocatore (e più in generale la gestualità tecnica del giocatore), il suono prodotto dal tocco di palla, o l'eventuale rotazione impressa alla palla dopo il tocco.

Ribadendo che <u>la valutazione arbitrale non deve essere influenzata dal gesto tecnico</u> eseguito dal giocatore, ma dal contatto mano-palla, a titolo puramente esemplificativo si riportano alcune situazioni di gioco:

- *palleggio con parabola alta:* di più facile esecuzione, comunque non esente da possibili falli;
- *palleggio per alzata tesa*: deve essere impressa alla palla una maggiore velocità che può richiedere una azione di spinta della palla stessa con il possibile verificarsi di un fallo di *palla trattenuta*;
- *palleggio per attacco di "primo tempo"*: la velocità della palla deve essere ridotta, quasi smorzata, con il possibile verificarsi di un fallo di *palla trattenuta*;
- *palleggio per "alzata dietro":* da verificare le modalità con cui il pallone viene indirizzato all'indietro;
- *palleggio "in sospensione":* il giocatore effettua il tocco senza l'appoggio dei piedi per terra e quindi presenta una maggiore difficoltà tecnica che non deve però incidere sulla valutazione della correttezza del tocco;
- *palleggio con palla vicino al terreno:* in questa situazione l'arbitro deve focalizzare con la massima attenzione il movimento delle mani durante il tocco di palla, senza lasciarsi influenzare dalla posizione della palla;
- *palleggio ad una mano:* rappresenta una situazione di "emergenza", a seguito di una ricezione o difesa non perfetta da parte della squadra; la palla si sta dirigendo verso il campo avverso al di sopra della rete ed il giocatore "alzatore" deve interromperne la traiettoria per indirizzare la palla verso un proprio compagno. Il tocco è effettuato con le dita della mano, che spingono la palla con maggiore o minore forza, e può essere "morbido" per alzate corte, o "spinto" per quelle lunghe. In tale circostanza, mediante la corretta applicazione della tecnica dell'anticipo, l'arbitro deve preliminarmente verificare che il tocco di palla venga effettuato nel proprio spazio di gioco e la sua valutazione deve focalizzarsi esclusivamente sul tempo di contatto della palla con le dita, indipendentemente dal movimento della mano o del braccio.

1.1.2.3 ATTACCO

Un'azione di attacco può concludersi, oltre che con una schiacciata, con una "palla piazzata" o con un pallonetto. La **piazzata** è una schiacciata senza potenza, indirizzata volutamente dal giocatore in una determinata zona del campo. Il 1° arbitro dovrà valutare tipologia e durata del contatto tra la mano e la palla per verificare l'eventuale fallo di palla trattenuta.

Maggiore attenzione, ai fini di una corretta valutazione, deve essere posta sul **pallonetto**, cioè su quella azione che tende ad eludere il muro avversario, non con potenza ma con "intelligenza". Questo tocco di palla deriva dalla scelta (o dalla necessità) del giocatore di superare il muro avversario, indirizzando una palla "morbida" in una zona indifesa del campo.

Nel pallonetto deve essere valutata essenzialmente, con lo sguardo fermo, la spinta che viene impressa alla palla e, soprattutto, per quanto tempo la stessa resta a contatto con la mano, quindi la nettezza del tocco che muta la traiettoria della palla; tale valutazione deve essere effettuata dall'arbitro nell'arco temporale di frazioni di secondo. Premesso che ogni giocatore utilizza il proprio stile, il tocco della palla deve essere comunque netto; il giocatore non può tenere la mano a lungo sulla palla al fine di modificarne la direzione e di indirizzarla così in un preciso punto del campo avverso. Se la palla viene cioè accompagnata con la mano, l'arbitro deve immediatamente sanzionare il fallo di *palla trattenuta*.

Si ricorda infine quanto previsto dalla Regola 13.3.4 relativa al fallo di attacco sul servizio avversario: "*Un giocatore completa un attacco sul servizio avversario, quando la palla è nella zona d'attacco ed è interamente al di sopra del bordo superiore della rete*".

1.1.2.4 MURO

Nella valutazione del tocco di muro, il 1° arbitro deve sempre considerare fallose quelle azioni in cui la palla proveniente dal campo avverso non sia semplicemente intercettata, ma, come riportato nelle *Refereeing Guidelines and Instructions FIVB*, "spinta", "portata", "lanciata" o "accompagnata", determinando il fallo di *palla trattenuta*. Nel caso in cui il muro "direzioni" la palla verso il campo avversario, il 1° arbitro dovrà valutare se la palla, anziché rimbalzare semplicemente, sia stata fermata e/o lanciata (secondo la definizione del fallo di *palla trattenuta*). Relativamente alla regolarità del tocco di muro, si ricorda quanto previsto dalla Regola 9.2.3.1 ("*contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso di un'unica azione"),* dalla Regola 14.6.3 (che comprende tra i falli di muro il "*murare la palla proveniente dal servizio avverso")* e dalla Casistiche n° 1 e n° 3 della Regola 14 relative al tocco di muro nel campo avverso.

1.2 2° ARBITRO

Premesso quanto previsto dalla Regola 24, la funzione del 2° arbitro è estremamente importante, e la sua collaborazione indispensabile, per garantire alle squadre un'adeguata prestazione arbitrale. La tecnica arbitrale indica una serie di comportamenti e movimenti adeguati alle diverse situazioni di gioco, al fine di garantire la migliore efficacia valutativa, in modo particolare riguardo al tocco falloso di rete, la cui valutazione richiede una precisa scomposizione delle fasi attentive durante l'azione di muro, oltre a un'accurata identificazione dell'azione dinamica di "*giocare la palla*" (come richiesto dalle Regole 11.3.1 e 11.4.4).

1.2.1 SERVIZIO

Relativamente al fondamentale del servizio il 2° arbitro ha ben poche competenze, che si limitano a ricevere l'informazione dal segnapunti sull'eventuale fallo di rotazione, che dovrà sanzionare una volta avvenuto il servizio.

1.2.2 RICEZIONE

La funzione del 2° arbitro è finalizzata a verificare, al momento **esatto** del colpo di servizio, la posizione dei giocatori in campo della squadra in ricezione.

Il 2° arbitro deve identificare l'esatto momento del colpo di servizio attraverso la percezione del giocatore al servizio, la cui immagine non deve essere focalizzata ma rilevata con la **visione periferica**; in nessun caso l'arbitro dovrà affidarsi all'udito per determinare tale momento.

1.2.2.1 Le posizioni del 2° arbitro

Nella fase iniziale di ogni azione di gioco, il 2° arbitro si deve posizionare da lato della squadra in ricezione:

- <u>ad una distanza di circa 1 m dall'ideale prolungamento della linea centrale</u> verso il fondo campo (la lunghezza di un braccio) in caso di servizio flottante, <u>oppure più spostato verso la linea d'attacco</u> se il servizio avviene in salto e, presumibilmente, con la traiettoria della palla di servizio verso la linea di fondo. Tale posizione consente infatti all'arbitro di avere una buona visuale della squadra in ricezione, garantendogli inoltre la possibilità di anticipare l'impatto della palla con il terreno o con il corpo dei giocatori;
- <u>ad una distanza di circa 1,20 m rispetto alla linea laterale</u>, in modo da posizionarsi comunque ad una distanza superiore a quella del palo, affinché nei movimenti di spostamento paralleli alla linea laterale, non sia continuamente obbligato a valutare la presenza dell'ostacolo, costituito dal palo, e quindi dedicare una parte, anche piccola, della propria attenzione a questa necessità.

1.2.2.2 Il susseguirsi della tecnica

Partendo da queste posizioni indicative, da assumere nei momenti precedenti la preparazione del servizio (contestualizzandole comunque in base alla tipologia delle attrezzature di gioco e alle proprie caratteristiche fisiche), il 2° arbitro deve poi adattare la propria posizione in base alla tipologia di servizio che l'atleta si prepara ad eseguire e alla zona da dove questo verrà eseguito.

Poiché la zona di servizio si estende per 9 m, il 2° arbitro deve adattare la propria posizione in modo da **percepire** l'esatto momento in cui la palla viene colpita, perché solo in quel preciso momento si concretizza l'eventuale fallo di posizione della squadra in ricezione. Si ribadisce che "percepire" il colpo sulla palla non significa "focalizzare" il tocco. Il 2° arbitro deve scegliere una posizione che, senza necessariamente ruotare la testa, gli permetta di percepirlo con la visione periferica, utilizzando solo una piccola parte della propria attenzione:

- se la posizione del giocatore al servizio è dietro la zona 6 o la zona 5 alla sua sinistra (o 1 alla sua destra), è opportuno rimanere a circa 1,20 m. dalla linea laterale, perché, senza movimento del capo, la visione periferica permette di percepire il colpo sulla palla e, quindi, di verificare le posizioni sul campo con un'alta percentuale dell'attenzione disponibile rivolta all'intera squadra in ricezione;
- se la posizione del giocatore al servizio, invece, è dietro la zona 1 alla sua sinistra (o 5 alla sua destra), il 2° arbitro deve evitare che il palo gli sia di ostacolo alla visuale, quindi è opportuno che arretri leggermente rispetto alla linea laterale, per allargare il proprio campo visivo, permettendogli così di percepire il colpo di servizio con la visione periferica; tale arretramento faciliterà inoltre la verifica del transito della palla di servizio all'interno dello spazio di passaggio.

La tecnica di esecuzione del servizio può consigliare al 2° arbitro di modificare/adattare la distanza da assumere rispetto alla linea centrale. In particolare, il servizio in salto normalmente imprime forza ed una elevata velocità alla palla, che assume una traiettoria piuttosto lunga, tale per cui l'impatto con il terreno di gioco, o il giocatore in ricezione, avviene nei pressi della linea di fondo campo. In tale evenienza, il 2° arbitro deve spostarsi verso il prolungamento della linea d'attacco, riducendo la distanza verso il prevedibile punto di impatto della palla con il terreno. Il limite massimo ragionevole per tale eventuale spostamento deve essere considerato il prolungamento della linea d'attacco stessa: tale distanza permetterà l'agevole rientro verso il lato opposto, per la verifica delle successive fasi dell'azione di gioco.

Stabilita la propria posizione, il 2° arbitro, rivolge la propria attenzione a verificare le posizioni in campo degli/delle atleti/e della squadra in ricezione, focalizzando in particolare le zone dove può verificarsi un fallo di posizione; al momento del lancio della palla, o dello stacco dell'atleta da terra in caso di servizio in salto, egli utilizzerà il campo visivo periferico per percepire l'esatto momento del colpo di servizio e focalizzerà la propria attenzione sulle zone precedentemente identificate e sui relativi giocatori coinvolti, stabilendo in quel preciso istante la correttezza o meno delle posizioni e sanzionando il fallo di posizione nel caso in cui si concretizzi.

Nel caso in cui le posizioni della squadra in ricezione siano corrette e i giocatori siano all'interno del proprio campo, il 2° arbitro deve verificare il transito della palla all'interno dello spazio di passaggio, anticipandone la traiettoria in prossimità dell'antenna posizionata dal suo lato, poi deve anticipare la traiettoria della palla verso il possibile punto di impatto:

- se la palla cade a terra, anticipandone l'impatto e restando nella posizione assunta, memorizza la propria valutazione, rivolge lo sguardo verso il collega e, se questi gliela chiede espressamente, esegue l'appropriata segnaletica ufficiale di palla dentro o fuori. In questo frangente il 2° arbitro, se ritiene che la palla sia caduta fuori dalle linee perimetrali, può accennare un movimento verso il campo opposto, per indicare al collega quanto da lui valutato, fermo restando che se il 1° arbitro valuta la palla dentro deve arrestare questo suo inizio di movimento. Se, invece, il 2° arbitro ritiene che la palla abbia impattato all'interno del terreno, accenna un movimento verso il prolungamento della linea d'attacco, pronto a trasferirsi dall'altro lato della rete nel caso il 1° decida per la palla fuori; con queste modalità offre al collega la propria valutazione per una decisione che, comunque, spetta sempre al 1° arbitro;
- se la palla chiaramente verrà giocata da un atleta, il 2° arbitro deve iniziare lo spostamento verso la parte opposta della rete senza attendere il primo tocco di ricezione, per seguire l'attacco da tale nuova posizione e verificare i tocchi di rete, i tocchi del muro, il muro dei difensori e del Libero;
- se la traiettoria della palla è tale che prevedibilmente cadrà in una zona non presidiata del campo, ma potrebbe essere recuperata con un tuffo da un atleta, il 2° arbitro deve restare fermo ad osservare lo svolgersi dell'azione, tenendo conto di quanto dispone la Regola 24.3.2.6, che gli consente di intervenire direttamente con il fischio nel caso la palla tocchi terra ed il 1° arbitro non sia in condizioni di vedere tale impatto. Appena l'evento si è

concluso con la palla giocata dall'atleta, il 2° deve spostarsi verso il campo opposto.

In sintesi, compito del 2° arbitro è quello di verificare la corretta posizione della squadra in ricezione, al momento esatto del colpo di servizio, e di garantire l'eventuale collaborazione al collega in alcuni specifici casi (palla a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali, palla recuperata in tuffo, possibili lievi tocchi di palla da parte dei giocatori in ricezione), nei quali ha la possibilità unica di poter anticipare l'impatto della palla. Escludendo questi casi specifici, per i quali è opportuno e funzionale che egli resti fermo nella sua posizione, il 2° arbitro deve prevedere lo spostamento verso il campo opposto, da dove dovrà seguire le successive fasi dell'attacco, senza aspettare il tocco di ricezione; al momento del palleggio di costruzione dovrebbe già trovarsi dalla parte della squadra in difesa, per poter visualizzare da posizione statica l'eventuale azione di muro.

1.2.3 COSTRUZIONE PER L'ATTACCO

Dopo la fase della ricezione, non appena avrà stabilito che il suo compito si è esaurito, il 2° arbitro si sposterà nel campo opposto (posizionandosi ad una distanza non superiore a 1 m dall'ideale prolungamento della linea centrale e rimanendo ad una distanza di circa 1,20 m dalla linea laterale), mantenendo il controllo visivo sulla palla sino al tocco successivo. Tale posizione gli consentirà:

- di poter valutare agevolmente, qualora il giocatore rinvii direttamente il pallone verso il campo avversario, se lo stesso transiti all'interno dello spazio di passaggio, ponendo particolare attenzione alla possibilità di recupero del pallone nella zona libera opposta;
- di trovarsi nella posizione ottimale per poter seguire l'evolversi del gioco sia della squadra in attacco (guardando attraverso la rete), sia soprattutto della squadra in difesa, poiché proprio in questa fase si verificano le maggiori probabilità di commettere falli (tocchi di rete, invasioni del campo avverso oltre la linea centrale, giocatore difensore a muro), nonché eventuali tocchi di muro.

In base al tocco di costruzione del palleggiatore, il 2° arbitro, già nel campo della squadra in difesa, sarà in grado di valutare in quale zona avverrà l'attacco, in modo da scegliere la posizione ottimale per seguire l'azione a rete. La distanza dello sguardo dalla rete dipenderà, oltre che dalle caratteristiche delle attrezzature e da quelle fisiche dell'arbitro, dalla posizione del muro: il 2° arbitro deve avere lo sguardo tra il/i giocatore/i a muro e la rete.

Quindi egli dovrà spostarsi e posizionarsi rispetto all'ideale prolungamento della linea centrale in modo da regolare la distanza dello sguardo a seconda della posizione del muro, evitando che la sua visuale venga coperta dalle spalle dei giocatori a muro.

1.2.4 ATTACCO - DIFESA

Come per il 1° arbitro, anche il 2° arbitro deve porre particolare attenzione al giocatore difensore che effettua un colpo d'attacco, per verificarne la regolarità.

Al momento del salto, sia dei giocatori in attacco che di quelli a muro, il 2° arbitro osserverà la linea centrale, per individuare eventuali invasioni del campo avverso con i piedi, poi alzerà lo sguardo sulla rete, per valutare eventuali tocchi della stessa da parte dei giocatori. Successivamente, focalizzerà il punto di osservazione sopra la rete, per rilevare tocchi di palla da parte del muro, così come il transito regolare della palla all'interno dello spazio di passaggio dalla sua parte. Dopo il colpo di attacco, il 2° arbitro eviterà di seguire la traiettoria della palla e soffermerà lo sguardo prima sulla rete, per rilevare tocchi di rete dei giocatori in fase discendente, e successivamente lo indirizzerà verso la linea centrale, per sanzionare eventuali invasioni del campo avverso o dello spazio avverso sotto la rete.

Si evidenzia come, se il 2° arbitro seguirà le indicazioni relative alla posizione da assumere, gli sarà sufficiente un rapido spostamento degli occhi dal basso verso l'alto e viceversa, senza ricorrere ad innaturali piegamenti del capo o del busto, garantendo i presupposti di una corretta e tempestiva rilevazione delle situazioni di gioco.

Quando il 2° arbitro avrà stabilito che in prossimità della rete non vi siano più situazioni di gioco da valutare, si porterà con lo sguardo verso il punto dove si sta svolgendo l'azione, per eventualmente collaborare con il 1° arbitro in una possibile valutazione di palla dentro o fuori; se avrà mantenuto la posizione prevista, sarà anche in grado di visualizzare, e quindi segnalare al collega 1°, se la palla caduta fuori dal campo della squadra in difesa sia stata toccata dal muro o da altro giocatore. Si ricorda che è compito del 2° arbitro segnalare, al termine dell'azione, tutti i tocchi dei giocatori a muro e in ricezione (nonché in difesa, se possibile, in base all'evoluzione dell'azione), anche quelli più evidenti; invece, nel caso di prosecuzione dell'azione, effettuare tale segnaletica rappresenterebbe un elemento di potenziale disturbo della concentrazione del 1° arbitro.

Si evidenzia come, in caso di schiacciata, sarà pressoché impossibile per il 2° arbitro anticipare la palla nel suo punto di contatto, se si attiene alla tecnica sopra descritta; solo nel caso in cui la velocità della palla sia relativamente bassa (ad esempio in caso di pallonetto o piazzata), il 2° arbitro potrebbe avere la possibilità di trovarsi in una posizione visiva ottimale, anticipando quindi la traiettoria della palla, per una corretta valutazione.

Va sottolineata, inoltre, la difficoltà oggettiva che incontra il 2° arbitro nel valutare con certezza se una palla, che cade a terra in prossimità della linea perimetrale dal suo lato, sia da considerarsi dentro o fuori dal campo; il tempo che impiegherà il suo sguardo a spostarsi da sopra la rete, dove nasce l'azione, al punto in cui si conclude, sarà senz'altro superiore a quello impiegato dal pallone, considerata la sua velocità, a percorrere tale tragitto.

1.2.5 SPOSTAMENTI

Durante l'evoluzione del gioco, la posizione del 2° arbitro si alternerà da uno all'altro campo, avendo cura di trovarsi sempre dalla parte della squadra in difesa, possibilmente già prima che la squadra avversaria esegua la costruzione dell'attacco. Come accennato in precedenza, dopo il 1° tocco la sua posizione iniziale è indicativamente ad almeno 1,20 m dalla linea laterale e a non più di 1 m dall'ideale prolungamento della linea centrale, ma va poi adattata secondo l'evolversi dell'azione. Eseguendo correttamente e tempestivamente questi spostamenti ed avendo allo stesso tempo l'accortezza di individuare quale potrà essere la traiettoria della palla (dunque, anticipando l'azione), l'arbitro si garantirà di non avere ostacoli nell'osservare la linea centrale del campo e nel contempo di controllare tutta la rete.

Gli spostamenti del 2° arbitro da una parte all'altra della rete, pur caratterizzati da dinamicità e reattività, devono essere effettuati con "fluidità" ed estrema naturalezza, con movimenti laterali, non veloci né a saltelli, che ne mantengano comunque elegante la postura, e sempre parallelamente alla linea laterale, con il busto frontale al terreno di gioco (quindi non ruotato verso una delle due squadre), ad una distanza leggermente superiore a quella del palo. Lo scopo è quello di poter indirizzare la totale attenzione allo svolgersi dell'azione e nessuna alla inevitabile e continua misurazione della distanza dal palo stesso, come avverrebbe invece nel caso di movimento ad "U" con avvicinamento alla linea laterale oltre il palo stesso. Lo sguardo deve essere ovviamente mantenuto sullo svolgersi dell'azione. Nel solo caso di un attacco che si svolga dal proprio lato, il 2° deve indietreggiare quanto necessario, per garantirsi una maggior ampiezza del campo visivo; in caso di attacco in prossimità del seggiolone arbitrale, invece, come detto non è previsto alcun movimento di avvicinamento alla linea laterale oltre il palo, perché funzionalmente inutile.

Risulta evidente come questa tecnica sia più facilmente applicabile in un impianto le cui attrezzature siano posizionate in modo regolamentare (palo distante dalla linea laterale 0,50 - 1 m); nel caso in cui il palo si trovi ad una distanza maggiore dalla linea laterale del campo, l'arbitro adeguerà le proprie posizioni facendo riferimento al palo stesso.

1.2.6 SITUAZIONI PARTICOLARI

Nel caso di una palla in direzione della zona libera opposta, parzialmente o totalmente al di fuori dello spazio di passaggio dalla parte del 2° arbitro, questi, se la dinamica dell'azione lo consente, si posizionerà vicino al palo dalla parte della squadra non impegnata nel tentativo di recupero, in modo da non intralciare l'azione di gioco, da proteggersi da un eventuale contatto con i giocatori e da potersi concentrare sulla valutazione del passaggio della palla. Il 1° arbitro, avendo un campo visivo più ampio, potrà collaborare con il collega nella valutazione della traiettoria della palla, anche unendo con una linea immaginaria i punti di partenza e arrivo della medesima, e nella valutazione di eventuali falli nei pressi della rete.

Si ricorda infine quanto previsto dalle Regole 24.3.2.5 e 24.3.2.6 che identificano tra le responsabilità del 2° arbitro "*il contatto della palla con un oggetto esterno*" e "*il contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto*".

1.2.7 POSIZIONE DA ASSUMERE QUANDO VIENE SANZIONATO UN FALLO

A seguito di un fallo sanzionato dal 1° arbitro, il 2° arbitro si porta dal lato della squadra a cui è stato sanzionato il fallo (o vi rimane, nel caso vi si trovasse già) ad un passo dall'ideale prolungamento della linea centrale, senza ripetere alcuna segnaletica. La posizione così assunta sarà peraltro quella che deve assumere al momento del servizio successivo.

Se il 2° arbitro sanziona un fallo, subito dopo il proprio fischio che pone fine all'azione si posiziona dal lato della squadra in fallo, ad un passo dall'ideale prolungamento della linea centrale (spostandovisi, se si trova dall'altro lato del terreno di gioco, senza fretta e con estrema naturalezza), e da tale posizione statica esegue la prevista segnaletica relativa al tipo di fallo sanzionato, attendendo infine che il 1° arbitro assegni il servizio e ripetendone il gesto.

Da evidenziare che "ripetere" la gestualità del 1° arbitro significa eseguirla successivamente e non contemporaneamente.

1.3 COLLABORAZIONE

Le Regole 24.2.1 e 24.2.2 prevedono, rispettivamente, che "*il 2° arbitro assiste il 1°, ma ha anche il proprio campo di competenza*" e che "*egli può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere*". Da queste regole deriva la formalizzazione della collaborazione, come elemento della tecnica arbitrale, funzionale a garantire la massima interazione decisionale tra gli ufficiali di gara.

La collaborazione del collegio arbitrale è quindi un meccanismo complesso, che non può essere sintetizzato in semplici regole, ma risulta più simile ad un insieme di atteggiamenti ed interazioni, ovviamente nel rispetto dei compiti specifici di ogni singolo componente del collegio stesso.

Dalle regole precedentemente citate deriva anche la formalizzazione della segnaletica discreta da parte del 2° arbitro della *palla toccata*, quando la palla cade fuori dalla parte della squadra che ha eseguito l'ultimo tocco, o del fallo di *quattro tocchi*, quale momento collaborativo nei confronti del collega su falli che rientrano nella sua esclusiva competenza. Per le modalità di esecuzione di tali gesti ufficiali si rimanda al § 4.4.

La tecnica arbitrale identifica con estrema precisione, sia per il 1° sia per il 2° arbitro, delle *funzionalità incrociate*, che permettono di ottenere una visualizzazione di tutti gli spazi interessati dall'evoluzione dell'azione di gioco, per garantire che ogni fase della stessa sia correttamente valutata. Ad esempio, durante l'azione di attacco-muro il 1° arbitro focalizzerà la propria attenzione primariamente sulla parte della rete della squadra in attacco, mentre il 2° arbitro primariamente su quella della squadra a muro.

Tralasciando l'interazione visiva tra gli arbitri durante l'azione di gioco, al termine dell'azione stessa e prima dell'attribuzione del servizio (Regola 22.2.3.1.a) è opportuno che il 1° arbitro interagisca visivamente con il collega, per poterne cogliere correttamente e tempestivamente eventuali segnaletiche di collaborazione, evitando quindi la possibilità di dover modificare la propria decisione. Presupposto fondamentale di questo aspetto della collaborazione, da parte del 1° arbitro, è la sistematica esecuzione della sequenza "fischio - raccolta informazioni - attribuzione del servizio", la cui tempistica di esecuzione deve risultare costante in ogni situazione di gioco, evitando eventuali accelerazioni (ad esempio in caso di valutazioni impegnative percepite correttamente) o rallentamenti (ad esempio in caso di dubbio valutativo); da parte del 2° arbitro, la tempestiva e discreta, ma visibile, segnaletica di collaborazione, effettuata nel campo visivo del collega.

1.3.1 SPOSTAMENTO DEL 2° ARBITRO

Fra i tanti aspetti della collaborazione, è stato disciplinato lo spostamento del 2° arbitro dalla parte della squadra che ha perso l'azione di gioco, per fornire al 1° arbitro un'indicazione sull'esito dell'azione stessa.

L'eventuale movimento del 2° arbitro verso il lato opposto del terreno di gioco verrà percepito distintamente dal 1° arbitro, il quale al termine dell'azione dovrà ricercarne la posizione e l'eventuale accenno di spostamento; peraltro, se il 1° arbitro effettua la segnaletica nei tempi previsti e correttamente scanditi, il 2° arbitro ha la possibilità di effettuare il movimento verso il lato corretto del campo prima dell'assegnazione del servizio.

Poiché, nel caso in cui il 1° arbitro non accetti l'indicazione fornita dal collega, il rischio di mostrare la diversità di giudizio da parte dei due arbitri è molto elevata, è evidente che <u>l'eventuale accenno di spostamento dovrà essere lento e dovrà servire unicamente ad indicare una direzione</u>.

Si descrivono di seguito alcune situazioni esemplificative della suddetta metodologia collaborativa.

- Nella fase di servizio, il 2° arbitro è posto dal lato della squadra in ricezione e può anticipare visivamente l'impatto della palla con il terreno; se valuta tale contatto dentro il campo di gioco, accenna uno spostamento verso il prolungamento della linea di attacco ad indicare chiaramente la sua valutazione. Se il 1°, invece, giudica quell'impatto "fuori", è facile per lui spostarsi dall'altro lato.
- Sempre nella fase di servizio, se il 2° valuta l'impatto della palla "fuori" dal terreno di gioco, con estrema tranquillità inizia il suo spostamento verso il campo opposto, indicando così il suo giudizio, pronto a fermarsi se, invece, il 1° dovesse decidere diversamente. Risulta basilare non essere goffi nel modificare il proprio atteggiamento.
- Nel caso in cui durante l'azione di gioco, la palla impatti il terreno sotto il seggiolone arbitrale o nelle sue vicinanze, il 2° arbitro, pur dovendo verificare quanto di competenza, ha una visuale che gli permette di valutare al meglio questo impatto e quindi collaborare con il collega 1° nella decisione, effettuando il movimento verso l'altro lato o verso la linea di attacco a seconda della squadra in fallo. Al contrario se la palla cade nelle vicinanze della

linea laterale dal lato del 2° arbitro, dovendo questi verificare ciò che avviene in prossimità della rete, non ha la possibilità di focalizzare tale impatto e pertanto deve rimanere dove si trova, in attesa della decisione del collega.

- Nel caso di attacco e muro nelle vicinanze dell'antenna dal lato del 2° arbitro, con la palla che colpisce l'antenna stessa, per competenza il 2° arbitro deve fischiare, spostarsi dalla parte della squadra che ha inviato la palla a toccare l'antenna (indicando pertanto al 1° arbitro a quale squadra assegnare il servizio) e successivamente effettuare la segnaletica prevista, indicando se necessario il giocatore che ha toccato la palla per ultimo.
- Nel caso di fallo di tocco di palla, il 2° arbitro si dovrà posizionare dalla parte della squadra in fallo solo dopo che il 1° arbitro ha fischiato; qualora il fallo di tocco di palla non sia visibile dal 1° arbitro perché con la visuale coperta, ma sia stato ben percepito dal 2° arbitro, questi, durante l'azione, può rivolgere discretamente un gesto verso il collega a cui spetterà la decisione.
- Nel caso una palla stia cadendo a terra, ma un atleta cerchi di recuperarla, poggiando in tuffo una mano sul terreno:
  - se il 1° arbitro non è in condizioni di vedere l'avvenuto contatto con il terreno, il 2° arbitro **deve** fischiare il fallo (Regola 24.3.2.6);
  - se il 1° arbitro, in condizione di vedere l'avvenuto impatto con il terreno, valuta che questo non sia avvenuto, il 2° arbitro deve ricercare in modo proattivo il contatto visivo con il collega per indicare il fallo.
- In caso di attacco:
  - se la palla cade dentro al terreno di gioco dal lato della squadra a muro, il 2° arbitro, guardando il 1°, deve effettuare un leggerissimo movimento verso il fondo campo ad indicare che ha visto l'impatto e qual è la sua valutazione, e che quindi rimane nella stessa posizione per la prossima azione;
  - se la palla toccata dal muro cade fuori dal terreno di gioco, deve segnalare discretamente il tocco;
  - se la palla non è toccata dal muro e cade fuori dal terreno di gioco dalla parte del muro, sempre guardando il 1°, il 2° arbitro deve accennare un movimento verso la parte opposta, che accentuerà nel momento in cui il 1° assegnerà il servizio. Nel caso il 1° arbitro decida per la palla dentro, il 2° deve fermare il proprio movimento verso l'altro lato e rimanere da quella parte del campo; ha fornito il proprio suggerimento, ma si deve attenere alla decisione del collega;
  - se la palla colpisce la rete cadendo poi fuori dal terreno di gioco dal lato dell'attaccante senza essere toccata dal muro avversario, il 2° arbitro, sempre guardando il 1°, deve accennare un movimento verso il campo della squadra che ha commesso il fallo, perfezionando lo spostamento solo nel momento in cui il 1° assegnerà il servizio coerentemente col suo suggerimento; saranno comunque da evitare sia gesti non pertinenti (es. "4 tocchi"), sia qualsiasi altro tipo di segnaletica non convenzionale.

In conclusione, il 2° arbitro deve prestare la massima attenzione a non prevaricare il collega e, soprattutto, con il suo suggerimento, a non mettere in evidenza differenze nella valutazione, che per regolamento spetta esclusivamente al 1° arbitro. Contestualmente, è necessario evidenziare che il 1° arbitro deve essere assolutamente cosciente delle prerogative che gli assegnano le Regole di Gioco in ordine alla sua sovranità decisionale, evitando, quindi, di mostrare una dipendenza verso il collega, specialmente quando questi abbia una maggiore esperienza in campo arbitrale.

1.3.2 MODIFICA DELLA DECISIONE ARBITRALE

Talvolta si nota come dopo l'esito di un'azione di gioco e la relativa decisione da parte degli arbitri, un giocatore si autoaccusi di un fallo, smentendone di fatto la decisione. In un simile contesto gli arbitri, in considerazione delle conseguenze che tale fatto può provocare sulla loro credibilità, possono suffragare la propria percezione anche tramite tali gesti dei giocatori. Una corretta e proficua collaborazione, attraverso un rapido scambio d'informazioni finalizzato alla ricerca della verità, può permettere la modifica della decisione.

1.3.3 GESTIONE DELLA DISCIPLINA

Premesso che l'amministrazione della disciplina è di esclusiva competenza del 1° arbitro, in alcune particolari situazioni è prevista una collaborazione da parte del 2° arbitro nella gestione della disciplina dei componenti delle squadre.

Le Regole 24.2.4 e 24.2.5 prevedono rispettivamente, tra le competenze del 2° arbitro, il controllo del comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina, avvertendo il 1° arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta, ed il controllo dei giocatori nell'area di riscaldamento. Il 2° arbitro dovrà pertanto riferire eventuali condotte scorrette al 1° arbitro, che dovrà recepire quanto riferito dal collega, evitando ogni interpretazione personale riduttiva o estensiva, e comminare il corrispondente provvedimento disciplinare.

Nell'ambito di una proficua collaborazione tra gli arbitri, ma nel contesto regolamentare precedentemente evidenziato, il 2° arbitro dovrà riferire al collega anche eventuali condotte scorrette commesse da giocatori in campo e da quest'ultimo non percepite. Fermo restando quanto appena precisato, qualora nell'ambito di un contesto complesso il 2° arbitro riscontrasse situazioni gestionali di marginale rilevanza che coinvolgono giocatori in campo (es. gesti,

parole o analoghi comportamenti, anche fra avversari, che comunque non presentino quelle caratteristiche di antisportività che determinerebbero una loro trasformazione in lievi condotte scorrette), egli può intervenire direttamente nei confronti degli interessati, richiamandoli ad una condotta più consona.

2 TECNICA ARBITRALE NELLA GARA DIRETTA DA UN SOLO ARBITRO

Nei campionati regionali e territoriali varie gare sono **dirette da un solo arbitro**.

La tecnica arbitrale, in questo caso, non può essere analoga a quella prevista in caso di presenza di due arbitri, ma deve essere modificata in funzione delle particolari esigenze derivanti dall'assenza del 2° arbitro. A tale scopo vengono di seguito fornite indicazioni di tecnica arbitrale da applicare in caso di gare dirette da un solo arbitro.

2.1 VERIFICA DELLE FORMAZIONI IN CAMPO

In presenza di due arbitri, il 2° arbitro ha il compito di verificare la rispondenza delle formazioni in campo con quanto riportato sui tagliandi delle formazioni iniziali, consegnati dai rispettivi allenatori prima dell'inizio di ciascun set; in presenza del solo 1° arbitro, tale verifica è una sua competenza:

- **prima dell'inizio del 1° set**, dopo aver svolto quanto previsto dal protocollo di gara e prima di salire sul seggiolone, l'arbitro fischierà per autorizzare l'ingresso in campo dei giocatori titolari rimanendo nelle vicinanze del tavolo del segnapunti e da questa posizione effettuerà la verifica delle formazioni in campo; salirà poi sul seggiolone, portando con sé i due tagliandi delle formazioni iniziali;
- **prima dell'inizio dei set seguenti**, l'arbitro, sceso dal seggiolone al termine del set precedente, provvederà a farsi consegnare i nuovi tagliandi e, quando fischierà per autorizzare l'ingresso in campo dei due sestetti, rimarrà in prossimità del tavolo del segnapunti, da dove provvederà al controllo delle due formazioni, ritornando infine sul seggiolone;
- **durante la gara**, nel caso di richiesta di verifica della formazione da parte del capitano in gioco, il segnapunti la comunicherà allo stesso capitano, che si deve avvicinare al suo tavolo. L'arbitro potrà effettuare a sua volta tale verifica, consultando i tagliandi delle formazioni iniziali in suo possesso. Analogamente in caso di set decisivo, dopo il cambio dei campi, la prevista verifica della formazione può essere effettuata senza necessariamente scendere dal seggiolone.

2.2 AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO E CONTROLLO DELLE FORMAZIONI

Il 1° arbitro, pur avendo competenza su entrambe le squadre, controllerà in particolare la squadra al servizio e l'esecuzione del servizio stesso, controllando la prima parte della traiettoria della palla, indirizzando poi la sua attenzione sul punto probabile di impatto palla/giocatore o palla/terreno, anticipandone la traiettoria.

L'assenza del 2° arbitro comporta l'accorpamento delle due funzioni sul 1° arbitro, che dovrà:

- prima di autorizzare il servizio, porre attenzione alle posizioni in campo della squadra al servizio;
- rivolgere una particolare attenzione alle posizioni della squadra in ricezione, memorizzando le eventuali situazioni di potenziale fallo, se necessario consultando velocemente il tagliando della formazione iniziale in suo possesso;
- fischiare per autorizzare il servizio, seguendo l'evolversi dell'azione del giocatore al servizio, dedicando una parte della propria attenzione agli eventuali spostamenti dei giocatori in ricezione, in modo particolare dove aveva memorizzato la possibilità di un potenziale fallo di posizione. L'attenzione da rivolgere al giocatore al servizio sarà diversa a seconda del tipo di servizio che si appresta ad effettuare:
  - nel caso di servizio eseguito "non in salto", l'attenzione verso quella posizione sarà minima, rivolta soprattutto a verificare la posizione dei piedi rispetto alla linea di fondo e lo stacco della palla dalla/e mano/i prima di essere colpita;
  - nel caso di servizio eseguito "in salto", l'attenzione verso l'azione di servizio sarà decisamente superiore e finalizzata soprattutto a verificare il punto di stacco dei piedi all'interno della zona di servizio;
- al momento del colpo di servizio, ripartire la propria attenzione verso il campo della squadra al servizio e verso quello della squadra in ricezione, a seconda delle necessità derivanti dal tipo di servizio:
  - nel caso di un servizio "di sicurezza", la maggior parte dell'attenzione deve essere indirizzata alla squadra in ricezione ed in piccola parte alla fase iniziale della traiettoria della palla;
  - nel caso di un servizio "in salto", la parte maggiore dell'attenzione deve essere indirizzata alla verifica dell'azione del giocatore al servizio, dedicando una parte minore alla verifica della squadra in ricezione.

2.3 RICEZIONE

Ripartita la propria attenzione nella fase di servizio tra i due campi di gioco a seconda delle situazioni e verificato il transito della palla all'interno dello spazio di passaggio, l'arbitro anticiperà con lo sguardo l'arrivo della palla di servizio sul giocatore che si appresta a ricevere, o sulla zona del terreno di presumibile impatto della palla stessa.

La tecnica arbitrale in questa situazione di gioco è analoga a quella con la presenza del 2° arbitro; è evidente, tuttavia, che in caso di dubbio o di impossibilità di valutazione, non vi è alcuna possibilità di collaborazione: per questo motivo, se ritenuto funzionale ad una migliore visuale, l'arbitro può effettuare movimenti del corpo più ampi, rispetto a quelli previsti in presenza del 2° arbitro.

2.4 VALUTAZIONE DELLE AZIONI D'ATTACCO

Dopo la ricezione o la difesa l'arbitro deve valutare attentamente il 2° tocco, abitualmente di costruzione ("alzata"); verificata quindi la regolarità di tale tocco ed il primo tratto della traiettoria della palla, l'arbitro dovrà porre l'attenzione sul giocatore che prevedibilmente effettuerà il colpo di attacco, considerando due eventualità:

- se il giocatore che si appresta al tocco d'attacco è un "difensore", deve concentrare la propria attenzione prima sui piedi al momento dello stacco per raggiungere la palla, quindi all'altezza della palla al momento del tocco, ed infine sul tocco stesso;
- se invece il giocatore è un "avanti", l'attenzione dell'arbitro deve concentrarsi sulla regolarità del tocco di palla, in modo particolare se esegue un "pallonetto".

Nel caso in cui un palleggio sia stato effettuato dal Libero nella sua zona di attacco, l'arbitro dovrà valutare con attenzione l'altezza della palla al momento del colpo di attacco per sanzionare l'eventuale fallo previsto dalla Regola 13.3.6 (palla colpita completamente al di sopra del bordo superiore della rete e attacco completato).

L'arbitro, verificata la regolarità del colpo di attacco ed il transito all'interno dello spazio di passaggio, deve:

- spostare gradualmente la propria attenzione sul muro e sugli eventuali tocchi di rete, sia dell'attaccante sia dei giocatori a muro, predisponendosi a lasciare l'osservazione della palla dopo il primo tratto della sua traiettoria, per precederla nel punto di presumibile impatto, con un giocatore o con il terreno, intuito dalla traiettoria stessa;
- riservare un'altra parte della propria attenzione ai giocatori che stanno terminando l'azione di muro o in prossimità della rete per valutarne eventuali tocchi della rete stessa e/o invasioni della linea centrale; tale parte di attenzione dovrà risultare coerente, in base alla velocità del gioco, con la necessità di valutare il punto di impatto o la correttezza del tocco di palla;
- se la traiettoria della palla fa ipotizzare un impatto con il suolo nelle vicinanze delle linee perimetrali, l'arbitro deve rivolgere la maggior parte della propria attenzione verso tale punto anche a discapito della valutazione dei movimenti vicino alla rete.

Risulta implicita l'incompletezza della tecnica arbitrale in questa fase di gioco, che porta l'arbitro a fare scelte istantanee nell'indirizzare la propria attenzione su una fase piuttosto che su un'altra a seconda dell'evolversi dell'azione stessa. In tale situazione è richiesto all'unico arbitro presente di decidere sulla priorità del come e dove rivolgere la propria maggiore attenzione, per valutare nel migliore dei modi lo svolgersi dell'azione di gioco. Inevitabilmente la necessità di dover decidere con immediatezza dove dirigere la maggior parte dell'attenzione, privilegiando alcuni aspetti di un'azione di gioco a scapito di altri, ritenuti in quel momento di minore importanza, può portare a degli errori valutativi, oggettivamente non sempre evitabili, ma che non possono certamente essere utilizzati come scusante di un impegno relativo nella direzione di queste tipologie di gare.

La direzione della gara da parte di un solo arbitro rappresenta, in certi contesti tecnico-agonistici, un compito difficile, che può essere tuttavia svolto in maniera ottimale facendosi guidare dal "buon senso", nonché acquisendo adeguate esperienze sia attraverso la direzione delle gare, sia svolgendo un appropriato allenamento mentale.

2.5 L'ATTENZIONE E LA SUA POSSIBILE RIPARTIZIONE

L'uomo dispone di un sistema sensoriale che gli permette di raccogliere informazioni dall'ambiente interno ed esterno, che vengono poi memorizzate ed analizzate, di un sistema di risposta che seleziona e programma i comandi di esecuzione e di eventuale correzione alla risposta esecutiva ed infine di un sistema di controllo che supervisiona e coordina le informazioni sulla base degli scopi prefissati. Questo complicato sistema ricettivo delle informazioni, che vengono poi elaborate per fornire una risposta operativa controllata, è subordinato ai cosiddetti meccanismi attentivi, o più semplicemente all'**attenzione.**

L'attenzione è quindi il presupposto della capacità di fornire risposte agli *input* che provengono dall'ambiente circostante, dopo una loro veloce valutazione, e dal proprio interno (ansia, emotività, rielaborazione di situazioni già avvenute, ecc.); si tratta di una qualità intrinseca, ma comunque allenabile, dell'arbitro di pallavolo, che deve mantenersi ad un elevato livello per tutta la durata della gara.

Le tipologie di attenzione sono essenzialmente due:

- quella <u>volontariamente indirizzata</u> dall'individuo su oggetti, azioni, obiettivi, ecc.;

- quella involontaria, o di tipo riflesso, relativa all'ambiente, con gli *input* percepiti involontariamente ed in modo non focalizzato.

Durante lo svolgersi di un'azione di gioco, una parte dell'attenzione dell'arbitro viene indirizzata **volontariamente** su segmenti dell'azione stessa, mentre un'altra parte non rilevante della stessa viene impegnata **involontariamente** nella osservazione generale, e non focalizzata, dell'ambiente in cui si sviluppa la gara (per esempio, tramite la visione periferica).

La parte di **gestione volontaria** può essere focalizzata su un unico punto spaziale (per esempio sulla palla che tocca il terreno vicino ad una linea perimetrale, il tocco della mano sulla palla nel "pallonetto", il recupero in tuffo della palla, ecc.), oppure essere suddivisa su due o più punti relativi a situazioni diverse della stessa azione (per esempio attacco in schiacciata o in pallonetto ed il muro opposto, colpo di servizio e posizione della squadra in ricezione, attacco in prossimità della rete e invasione nello spazio opposto sotto la rete stessa, ecc.).

Quando la gestione volontaria dell'attenzione è rivolta verso un unico punto spaziale, si parla di **concentrazione** focalizzata verso quel limitato settore, che non considera, se non in maniera superficiale e sfuocata, quanto avviene intorno.

Se invece l'attenzione è rivolta verso due o più punti, è necessario un **coordinamento mentale**, tale da poter essere sostenuto solo per periodi limitati, seguiti da un necessario tempo di recupero. La volontà di indirizzare l'attenzione verso più punti è determinata dall'arbitro in base alle esigenze tecniche del momento, a quanto acquisito in esperienze precedenti e alla tecnica arbitrale adottata. I meccanismi attentivi, a seguito di tale volontà, provvedono a ripartire l'attenzione disponibile secondo lo svilupparsi dell'azione di gioco.

2.5.1 SERVIZIO

L'unico arbitro della gara ha il compito di verificare sia la corretta esecuzione del servizio, sia la formazione delle due squadre in campo, in particolare quella in ricezione. I meccanismi attentivi dirigono quindi una parte dell'attenzione disponibile verso il giocatore al servizio ed un'altra parte verso la squadra in ricezione.

A seconda del tipo di servizio che verrà effettuato, queste parti di attenzione saranno quantitativamente differenti:

- nel servizio "di sicurezza" la maggior parte dell'attenzione verrà indirizzata verso la situazione nel campo della squadra in ricezione;
- nel servizio in salto con stacco vicino alla linea di fondo, l'attenzione maggiore sarà rivolta verso lo svolgersi di tale azione;
- nel servizio in salto con stacco relativamente lontano dalla linea di fondo, l'attenzione sarà ripartita equamente verso le due situazioni in campo, il servizio e la ricezione.

2.5.2 RICEZIONE E DIFESA

Premesso che la valutazione del primo tocco di squadra richiede, nell'ambito della scomposizione delle fasi attentive, quell'accortezza che permetta di sanzionare, nell'ottica di garantire la continuità del gioco, i tocchi incontrovertibilmente fallosi, in questa fase sarà possibile indirizzare la maggior parte dell'attenzione verso i movimenti preparatori dell'attacco conseguente, a partire dai movimenti dell'alzatore fino a quelli dell'attaccante.

Nel caso non avvenga il primo tocco, la maggior parte dell'attenzione dovrà essere rivolta verso la palla che sta cadendo a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali o verso il recupero in tuffo o con i piedi, per verificare sia se la palla tocca il terreno o la parte del corpo del giocatore o entrambi, sia che toccata leggermente vada a cadere fuori dal campo di gioco.

2.5.3 ALZATA

Se sul primo tocco di squadra l'attenzione prestata può essere di un'intensità relativa, nel tocco seguente tale intensità dovrà aumentare per poter valutare esattamente il tocco di palla che generalmente è di costruzione ("alzata") per il conseguente attacco. Particolare attenzione dovrà essere rivolta all'alzata, con una o due mani, per un attacco di primo tempo, particolarmente veloce e con traiettoria corta. La valutazione del tocco di palla dovrà prescindere completamente dal movimento della/e mano/i e dal tipo di traiettoria impressa, che non dovranno incidere sulla valutazione arbitrale.

2.5.4 ATTACCO

Per ogni azione di attacco dovranno essere oggetto di valutazione:

- **eventuale attacco di giocatore "difensore"**, attraverso l'attenzione da porre sulla posizione del/i piede/i al momento dello stacco, in riferimento alla linea d'attacco ed ai suoi prolungamenti. In questa fase, la parte di

attenzione residua che permetterà all'arbitro la verifica delle altre situazioni di gioco (movimenti del muro, previsione del tipo di attacco) sarà limitata, tuttavia una parte di attenzione dovrà comunque essere rivolta verso tali situazioni sulle quali, però, gli *input* risulteranno sfuocati;

- **colpo d'attacco:** l'attenzione posta sul tocco d'attacco dipende in buona parte dalla convinzione dell'arbitro sull'evoluzione dell'azione, che lo porta a prevedere il tipo di colpo che verrà eseguito (schiacciata o pallonetto), anche se è necessario non considerare scontata la tipologia del colpo di attacco, perché a volte l'evidente intenzione di effettuare una schiacciata si modifica nella scelta di effettuare un pallonetto. Nei due casi prospettati l'attenzione da dedicare al fondamentale dovrà essere quantitativamente diversa:
  - al colpo di pallonetto dovrà essere rivolta la maggiore attenzione, considerata la necessità di verificare la qualità del tocco di palla e le eventuali invasioni dello spazio avverso sopra la rete; la restante parte di attenzione dovrà essere rivolta ai giocatori a muro;
  - al colpo di schiacciata la maggior parte dell'attenzione si sposterà sulla fase di muro;
- **tocco di muro e tocco di rete da parte degli atleti:** durante tale fase l'attenzione dell'arbitro dovrà essere rivolta a percepire eventuali tocchi di palla e/o di rete dei giocatori a muro. Le informazioni che arrivano all'arbitro in questa fase di maggior attenzione sul tocco di attacco e sull'eventuale tocco di muro non saranno nitide, ma sufficienti a fargli percepire i fatti. Immediatamente dopo il tocco della palla da parte dell'attaccante, l'attenzione dell'arbitro ad esso rivolta si sposterà e si aggiungerà a quella parte già rivolta sulla rete e sulle mani protese per il muro, permettendo ad una parte ancora di spostarsi verso il campo della squadra in difesa e ad un'altra parte minore di stazionare anche sulla squadra in attacco in misura dipendente dalla prevedibile efficacia del muro;
- **palla difesa o a terra:** sia nel caso che la palla superi il muro, sia che da questo venga respinta, la maggior parte dell'attenzione si dovrà spostare sul giocatore che sta per effettuare il primo tocco di squadra o sul punto di impatto della palla con il terreno; per poter valutare tale tocco/impatto con sguardo fermo sarà necessario un veloce ed anticipato movimento dei globi oculari e/o del capo. Anche in questa fase, comunque, una parte dell'attenzione dovrà essere rivolta verso la posizione della rete per verificare i movimenti degli atleti vicini ad essa.

Le tipologie di attacco sono diverse (primo, secondo, terzo tempo, di difensore, pallonetto, ecc.) e per ognuno di esse si richiede una diversa gradazione dell'attenzione, che dovrà essere rivolta almeno su due segmenti dell'azione di gioco in svolgimento.

2.5.4.1 Attacco di primo tempo

Questo tipo di attacco (veloce) avviene sempre vicino alla rete, conseguente ad un'alzata con una breve traiettoria, e generalmente al centro della rete stessa. In questo caso l'arbitro dovrà distribuire la propria attenzione fra l'azione d'attacco e quella del muro opposto:

- nella fase iniziale la maggiore attenzione dovrà essere rivolta verso il tocco dell'alzatore e la restante parte di attenzione disponibile verso i movimenti del muro e dell'attaccante (tocchi di rete, previsione del tipo di attacco);
- al momento del tocco d'attacco, l'attenzione disponibile dovrà essere rivolta allo spazio che comprende sia il muro sia la mano dell'attaccante, per verificare il tocco d'attacco (invasione dello spazio avverso, palla trattenuta se pallonetto, doppio tocco se tocco a due mani, ecc.), l'eventuale tocco del muro, gli eventuali tocchi di rete ed invasioni oltre la linea centrale.

2.5.4.2 Attacco di secondo e terzo tempo

Sono azioni di ampio respiro, con traiettorie più o meno alte e lunghe delle alzate, effettuate da varie posizioni rispetto alla rete ed eseguite da giocatori *avanti* o *difensori*.

- **Palla vicino alla rete:** la tecnica arbitrale in questa tipologia di attacco con palla alta nelle posizioni 2 – 3 – 4 vicino alla rete può essere ricondotta a quella utilizzata in caso di attacco di primo tempo con l'unica accortezza di arretrare sul seggiolone, anche solo con il busto se non possibile con l'intero corpo, per ampliare il campo visivo nel caso l'attacco avvenga nella posizione più vicina all'arbitro. Su questi tipi di attacco, l'arbitro ha la possibilità di inquadrare nel proprio campo visivo sia la fase di alzata, se avviene dalla zona d'attacco, sia quella del colpo d'attacco, ed infine anche quella del muro.
- **Palla lontano dalla rete:** sono attacchi tra i più impegnativi da valutare poiché la distanza della palla dalla rete non permette all'arbitro di inquadrare contemporaneamente nel suo campo visivo le varie fasi dell'azione, specialmente quando si svolgono nelle posizioni più vicine a lui.
- **Attacco centrale o nel lato opposto all'arbitro:** in questa tipologia di attacco, l'arbitro ha varie fasi di distribuzione dell'attenzione, la prima delle quali è rappresentata dalla verifica dell'eventuale attacco di giocatore *difensore*; in tale situazione la parte di attenzione residua, che permetterà all'arbitro la verifica delle altre situazioni

di gioco (movimenti del muro, previsione del tipo di attacco), sarà limitata ma deve risultare comunque adeguata alla loro percezione;

- **Attacco vicino alla postazione del 1° arbitro:** fermo restando quanto precedentemente riportato relativamente alla posizione arretrata dell'arbitro sul seggiolone, spostandosi indietro anche con il solo busto se non possibile con l'intero corpo, occorre sottolineare quanto sia difficile seguire questo tipo di attacco, quando esso si concretizza lontano della rete ed a volte anche fuori dal campo di gioco, oltre la linea laterale. Anche per questo tipo di attacco, si possono ipotizzare la varie fasi di distribuzione dell'attenzione come precedentemente riportato, ma con le seguenti peculiarità:
  - per verificare lo stacco del *difensore*, non di rado è necessario ruotare la testa verso la zona dove si sta sviluppando l'azione d'attacco, causando, ovviamente, l'abbandono visivo della zona della rete, con conseguente quasi assenza di *input* da tale zona;
  - lo stesso allontanamento dell'attenzione dalla rete avviene quando l'alzata porta l'attaccante ad effettuare il colpo oltre la linea laterale. In questa evenienza, poi, la verifica del transito della palla nello spazio di passaggio complica ulteriormente la ripartizione dell'attenzione, in particolare se il colpo d'attacco è un pallonetto, che richiede una maggiore attenzione rispetto al colpo di schiacciata.

3 AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

3.1 INTRODUZIONE

Gli arbitri hanno il compito di garantire il rispetto delle Regole di Gioco da parte di tutti i partecipanti alla gara, relativamente agli aspetti sia tecnici, che comportamentali.

Le Regole 20 e 21, identificando i limiti del comportamento dei partecipanti alla gara, contribuiscono a mantenere un'immagine sociale di grande rilevanza dello sport pallavolistico; in particolare la Regola 20.2.1 prevede: «*I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del* fair play*, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri ufficiali di gara, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori*».

Durante la gara gli arbitri devono prestare attenzione agli aspetti disciplinari, agendo con fermezza se risulta necessario applicare le sanzioni conseguenti alle condotte scorrette, ricordando però che la loro funzione consiste nella valutazione delle azioni di gioco e non nel ricercare le lievi infrazioni disciplinari. Gli arbitri devono infatti avere la capacità di distinguere tra normali e fisiologiche manifestazioni di emozioni, imputabili alla tensione della gara, ed i comportamenti deliberatamente antisportivi. Le prime devono essere permesse, se non oggettivamente eccessive rispetto al contesto; al contrario i gesti e comportamenti scorretti, così come le proteste vibrate e/o plateali nei confronti di una decisione arbitrale, sono atteggiamenti vietati e pertanto da sanzionare.

Un elemento basilare e imprescindibile dell'amministrazione della disciplina è quello della **prevenzione**, che permette all'arbitro un'ottimale gestione della gara, valutando anche, con la dovuta comprensione, le tensioni determinate dall'agonismo.

3.2 L'ARBITRO E LA DISCIPLINA

L'attività arbitrale comporta l'assumere continuamente e responsabilmente decisioni; ogni decisione, sia tecnica sia relativa all'amministrazione della disciplina, deve essere sempre la conseguenza di una corretta applicazione delle Regole di Gioco, in assenza di interpretazioni personali. Le tensioni che gravano sulla gara, soprattutto in certi contesti, non devono avere, anche solo potenzialmente, la capacità di condizionare tali decisioni. Assumere decisioni **con espressa convinzione** permette agli arbitri di trasmettere sicurezza a tutti i partecipanti alla gara e al pubblico, ricevendone considerazione; dimostrare incertezza, anche se la valutazione è stata corretta, può comportare reazioni che possono arrivare fino alla contestazione.

Risulta quindi essenziale garantire agli arbitri, ed in particolare al 1° arbitro, efficaci strumenti regolamentari, che gli permettano di **prevenire** i comportamenti scorretti e, se necessario, di **sanzionarli.**

Premesso che le situazioni che si presentano sono a volte inusuali, se l'arbitro non ha acquisito una adeguata capacità di valutazione e gestione delle condotte scorrette, i suoi interventi possono risultare ritardati, non tempestivi ed a volte assenti, perché non supportati da una adeguata elaborazione ed interpretazione degli episodi accaduti.

L'abitudine a valutare i comportamenti scorretti permette, invece, di attuare interventi tempestivi e precisi, come per ogni altra decisione tecnica; da questa considerazione deriva l'importanza dell'**allenamento,** inteso come *attitudine esercitata alla amministrazione della disciplina*, che non può prescindere da:

- *approfondita conoscenza delle Regole di Gioco* e della relativa casistica, sia attraverso lo studio, che partecipando attivamente alle riunioni tecniche periodiche ed ai corsi di aggiornamento;
- *partecipazione come spettatore a gare*, concentrando la propria attenzione sugli aspetti disciplinari e confrontando, in maniera costruttiva e con senso di autocritica, le decisioni assunte dai colleghi con quelle potenzialmente proprie;
- *abitudine ad analizzare gli eventi disciplinari* avvenuti nel corso delle proprie gare, verificando la correttezza degli interventi adottati; questo ripetere mentalmente le situazioni viste e ridiscuterle costituisce un vero e proprio allenamento (*mental training*), che induce l'arbitro a prendere decisioni, a capitalizzare esperienze, a gestire eventi anche inusuali.

La Regole di Gioco e la relativa casistica forniscono dei modelli comportamentali ai quali ci si deve sempre riferire, anche in casi insoliti o poco frequenti, tenendo sempre presente che, ove possibile, deve essere perseguito l'aspetto preventivo con la dovuta competenza ed esperienza.

3.3 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Nel ribadire che l'efficace e tempestiva gestione delle Lievi Condotte Scorrette rappresenta uno degli elementi fondamentali della prevenzione degli aspetti disciplinari, si ricorda quanto previsto dalla Regola 21.1.

REGOLA 21.1

*Le **LIEVI CONDOTTE SCORRETTE** non sono soggette a sanzioni.*
È compito del 1° arbitro prevenire il raggiungimento del livello di condotta sanzionabile.
Questo avviene in due fasi:

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

Per una corretta interpretazione della Regola 21.1, ed una conseguente efficace prevenzione degli aspetti disciplinari, risulta necessario evidenziare la differenza tra:

- **comportamenti disciplinarmente scorretti, sebbene di lieve entità, ossia le lievi condotte scorrette (LCS)**;
- **situazioni gestionali, cioè comportamenti non aderenti a quanto previsto dalle Regole di Gioco**, **ma non per questo necessariamente passibili di interventi disciplinari.**

3.3.1 LIEVI CONDOTTE SCORRETTE

La "fase 1" e la "fase 2" sono uniche per ciascuna squadra; l'arbitro potrà quindi assegnare ad ogni squadra **un solo avvertimento verbale** (fase 1 – attraverso il capitano in gioco) ed **un solo avvertimento ufficiale** (fase 2 – mostrando il cartellino giallo al giocatore in campo, o al capitano in gioco se rivolto ad un componente della squadra non in campo).

In considerazione della relativa gravità della LCS, il 1° arbitro può attuare la fase 2 **senza necessariamente aver attuato** la fase 1, ed assegnare pertanto **l'avvertimento ufficiale (cartellino giallo)** al componente della squadra autore di tale comportamento, direttamente se in campo, o tramite il capitano in gioco se fuori dal gioco.

Dopo l'avvertimento ufficiale la squadra non potrà ricevere nessun altro avvertimento per LCS per il resto della gara: qualsiasi suo componente che si rendesse responsabile di un'ulteriore LCS sarà personalmente sanzionato con una penalizzazione; se successivamente un altro componente commettesse un'altra LCS, sarà a sua volta sanzionato con una penalizzazione.

Qualora il 1° arbitro inviti il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone per avvertirlo di una lieve condotta scorretta verificatasi, anche se di modesta entità, non può esimersi dal considerarla tale, con quello che comporta ai fini dell'applicazione dell'amministrazione della disciplina (avvertimento verbale o ufficiale o applicazione della scala delle sanzioni). In tale ipotesi non risulta possibile appellarsi ad una ipotetica "situazione gestionale" o alla cosiddetta "arte dell'arbitraggio", perché nel momento in cui si verifica una LCS e questa viene percepita, il convocare il capitano equivale alla sua formalizzazione, con le conseguenze previste dalla Regola 21.

3.3.2 SITUAZIONI GESTIONALI

Ribadendo che per *situazioni gestionali* si devono intendere quei comportamenti che pur non essendo aderenti a quanto previsto dalle Regole di Gioco, non presentano quelle caratteristiche di antisportività che determinerebbero una loro trasformazione in lievi condotte scorrette, si riportano di seguito a titolo esemplificativo, ma assolutamente non esaustivo, alcuni esempi:

- componenti della squadra che abbandonano temporaneamente l'area di controllo senza autorizzazione;
- giocatore che utilizza il pallone nell'area di riscaldamento o seduto in maniera scomposta;
- giocatore che strattona la rete per esprimere esclusivamente il proprio disappunto;
- componenti della squadra che non ottemperano immediatamente all'invito degli arbitri di riprendere posto sulla panchina (sempre che non si configurino condotte scorrette);
- componenti della squadra che commettono tentativi di condizionamento della decisione arbitrale, purché non perpetrati in modo da trasformarsi in LCS (<u>sono invece da considerarsi LCS frasi quali</u>: "Sta fischiando a senso unico"; "Perché non fischia delle doppie anche a nostro favore"; "Stiamo giocando in sette contro sei"; "Solo a noi vengono fischiati dei falli di rete").

Al verificarsi di una situazione gestionale, l'arbitro può interagire con il capitano in gioco anche attraverso uno o più brevi colloqui, **ma soprattutto mediante la comunicazione non verbale**, senza che ciò debba essere necessariamente interpretato come "fase 1". In pratica, a fronte di una specifica situazione gestionale, purché **assolutamente non rilevante dal punto di vista disciplinare**, viene lasciata la possibilità all'arbitro di gestire il proprio rapporto con il capitano, senza ritenere LCS il normale scambio di comunicazione verbale e non verbale. Il convocare il capitano sotto al seggiolone non equivale quindi automaticamente alla comunicazione dell'avvertimento

verbale. **La reiterazione di situazioni gestionali configura comunque una lieve condotta scorretta**, da trattare secondo quanto previsto dalla Regola 21.

Peraltro, anche in presenza di episodi di **natura disciplinare ma di assolutamente marginale importanza**, è consentito al 1° arbitro intervenire con qualche parola all'indirizzo esclusivo del capitano in gioco, o con una comunicazione non verbale direttamente rivolta al componente della squadra interessato, senza che questo debba necessariamente configurarsi come fase 1, o determinare la fase 2 o l'applicazione della scala delle sanzioni.

Premesso che non è possibile codificare a priori il numero e la modalità delle possibili comunicazioni verbali/non verbali tra arbitro e capitano in gioco (o comunicazioni non verbali con un componente della squadra che non sia capitano in gioco) prima di procedere all'avvertimento verbale o ufficiale, è evidente come non sia assolutamente possibile abusare di questa possibilità, dissimulando in "arte dell'arbitraggio" la scelta di non assumersi le responsabilità che comportano l'avvertimento verbale o quello ufficiale; in tale situazione l'arbitro evidenzierebbe una inefficace e carente amministrazione della disciplina.

3.3.3 LA PREVENZIONE

Fermo restando quanto precedentemente espresso relativamente all'importanza degli aspetti preventivi nell'amministrazione della disciplina, la fase preventiva (possibilità di comunicazioni verbali/non verbali) non si può ritenere conclusa con la comunicazione dell'avvertimento verbale o con l'avvertimento ufficiale. Anche dopo l'avvertimento ufficiale è possibile convocare il capitano/i capitani sotto al seggiolone per brevi comunicazioni verbali, purché ovviamente relative a situazioni gestionali e non certamente a lievi condotte scorrette.

Premesso che la gestione della specifica situazione non può non considerare eventuali pregressi avvertimenti, è evidente come non sia assolutamente possibile abusare di un approccio di tipo preventivo, soprattutto dopo l'avvertimento ufficiale. L'insistenza in comunicazioni di presunta natura preventiva di dubbia efficacia rappresenta un elemento fortemente critico della prestazione arbitrale.

Rimane inoltre inalterata la possibilità di convocare il capitano presso il seggiolone per comunicazioni di altra natura (ad esempio: posizionamento del carrello portapalloni o altri ostacoli nella zona libera, necessità di lasciare libero il posto dell'allenatore in panchina, comunicazioni relative ad asciugatori, *speaker,* ecc.).

3.4 CONDOTTE SCORRETTE

La condotta scorretta di un componente della squadra verso gli ufficiali di gara, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata in tre categorie secondo la sua gravità. Ad ogni categoria corrisponde una sanzione, con le conseguenze del caso per il componente della squadra e, eventualmente, per la squadra.

Regola 21.2	
Condotta maleducata	*azione contraria alle buone maniere o ai principi morali.*
Condotta offensiva	*gesti o parole insultanti o diffamatori, od ogni atto che esprima disprezzo.*
Aggressione	*attacco fisico effettivo o comportamento aggressivo o minaccioso.*

3.4.1 DESCRIZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE

Premesso che la differenziazione tra le varie condotte scorrette è nella grandissima maggioranza dei casi palese, in alcune occasioni la discriminante tra di esse, soprattutto tra *lieve condotta scorretta* e *condotta maleducata* è correlata al contesto e all'evoluzione della specifica situazione. Cercando di contestualizzare questo concetto, la gravità di alcune condotte scorrette può dipendere anche da come i fatti si sono esplicitati, dal comportamento corporeo e dall'atteggiamento del componente interessato, dal tono delle parole nei confronti dell'arbitro, dell'avversario, del componente della propria squadra, del pubblico.

In definitiva il 1° arbitro decide, sulla base degli *input* che gli pervengono, se il comportamento è da ritenersi "lievemente scorretto" oppure più grave, quindi *condotta maleducata*. Un esempio potrebbe essere quello di una stessa frase (che non abbia ovviamente le caratteristiche della *condotta offensiva*) che, se pronunciata a bassa voce, come indirizzata a se stesso e senza rivolgere lo sguardo all'arbitro, può essere considerata *lieve condotta scorretta*, oppure *condotta maleducata* se rivolta con chiarezza e a piena voce e fissando con lo sguardo l'arbitro a cui è indirizzata.

Si vuole pertanto evidenziare come soltanto gli arbitri e gli eventuali altri ufficiali di gara presenti (nonché gli spettatori), vivendo l'atmosfera e l'intensità ambientale del contesto, possano pienamente percepire e definire la gravità di quella specifica condotta scorretta; gli esempi successivamente riportati devono pertanto essere interpretati *non*

come indirizzi assoluti, ma come *indicazioni utili a classificare la gravità comportamentale di alcune tipologie di condotte scorrette*.

Ricordando che nella valutazione delle condotte scorrette l'arbitro deve comunque evitare ogni interpretazione personale, quanto precedentemente espresso non può assolutamente essere utilizzato in modo strumentale per non assumere il provvedimento disciplinare previsto; in tale ipotesi l'arbitro, evitando di assumersi le responsabilità connesse alla propria funzione, fornisce, sotto questo aspetto, una prestazione inadeguata.

3.4.1.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

La *lieve condotta scorretta* si identifica in quei gesti e quelle parole che, senza travalicare l'urbanità, evidenziano comunque un'insofferenza, sia pur blanda, alla disciplina imposta dall'etica sportiva e dalle Regole di Gioco.

Gli esempi seguenti, integrati con l'esperienza di ogni arbitro e inseriti nel contesto del momento della gara, rappresentano modelli comportamentali per garantire una quanto più uniforme possibile applicazione dell'amministrazione della disciplina, in particolare degli aspetti preventivi.

a) Strattonare anche violentemente la rete e calciare, o colpire violentemente in altro modo, il pallone.
   Rappresentano due comportamenti che possono esprimere sia protesta verso una decisione arbitrale, ma anche disappunto verso se stessi per un proprio errore o per lo sfortunato esito di un'azione. Nel caso l'arbitro giudichi che il giocatore abbia voluto esprimere soltanto disappunto, eviterà di prendere provvedimenti (*situazione gestionale*) purché il gesto non sia particolarmente eclatante, mentre considererà il gesto LCS se rileverà una volontà di protesta nei confronti di una decisione arbitrale (in questa situazione potrebbe considerare l'opportunità di passare direttamente all'*avvertimento ufficiale*). In ogni caso il gesto non dovrà essere tanto plateale da sconfinare nella *condotta maleducata* e, comunque, se calciando violentemente il pallone si mette in pericolo l'incolumità di altre persone, questo fatto va sanzionato con la *penalizzazione* o la *squalifica* a seconda della gravità dei fatti.
b) Disapprovare una decisione arbitrale alzando in maniera eclatante il braccio e agitando un dito o la mano in senso negativo (a intendere "no, non è possibile").
c) Fare del vittimismo verso una decisione arbitrale, allargando platealmente le braccia per esprimere disapprovazione.
d) Sbeffeggiare l'avversario sul quale si è prevalso, come ad esempio urlare nei suoi confronti a distanza ravvicinata, ma senza trascendere nella condotta maleducata.
e) Insistere nella richiesta di spiegazioni agli arbitri da parte di un componente della squadra non autorizzato, dopo essere stato invitato a riprendere il proprio posto in campo.
f) Insistere nel chiedere spiegazioni sull'applicazione e interpretazione delle Regole di Gioco all'arbitro da parte del capitano in gioco, ovvero ripetere continuamente la stessa richiesta di spiegazione, oppure trasformare la richiesta di spiegazioni in proteste contro le decisioni arbitrali. Il capitano in gioco ha il diritto di chiedere spiegazioni al 1°arbitro, ma senza insistere; questi dovrà fornirgliele, ma in caso di ulteriore insistenza dovrà invitarlo prima a riprendere posto in campo e, successivamente, considerare tale comportamento LCS. Si suggerisce comunque agli arbitri di gestire con esperienza ed equità il rapporto con il capitano, valutando le varie situazioni e contestualizzandole nell'ambito della gara diretta.
g) Applaudire ironicamente una decisione arbitrale a proprio sfavore.
h) Commettere atti o azioni tendenti a influenzare le decisioni degli arbitri.
   Sotto questa voce possiamo raccogliere anche le insinuazioni che spesso vengono fatte sulla presunta parzialità del direttore di gara. Stiamo pensando a quelle frasi tipo: "Sta fischiando a senso unico"; "Perché non fischia delle doppie anche a nostro favore"; "Stiamo giocando in sette contro sei"; "Solo a noi vengono fischiati dei falli di rete" e così via. Molti arbitri potrebbero sentirsi offesi da queste frasi; tuttavia, finché non vi è un insulto esplicito (come potrebbe essere "venduto") l'arbitro deve attenersi al senso oggettivo delle parole e **non dare interpretazioni soggettive**. Il senso oggettivo delle frasi esemplificative qui citate va inquadrato esclusivamente nella forma della lieve condotta scorretta, non certo in un comportamento maleducato ed ancor meno in un comportamento offensivo. I casi precedentemente richiamati sono essenzialmente riconducibili a tentativi di attirare il favore arbitrale, a seguito magari di una precedente decisione sfavorevole; si tratta perciò a tutti gli effetti di lievi condotte scorrette.

3.4.1.2 CONDOTTA MALEDUCATA

La *condotta maleducata* si verifica quando il comportamento scorretto si manifesta in forma inurbana o sgarbata, sia con le parole che con gli atti, nei confronti di arbitri, avversari, compagni di squadra e pubblico.

La condotta maleducata si differenzia dalla lieve condotta scorretta essenzialmente in quanto questa prevede atti che, ad esempio, discutono decisioni arbitrali in modo civile, esprimendo il proprio disaccordo sulla decisione presa dall'arbitro **senza però porre in dubbio le sue capacità** ("No! era fuori!"; "È impossibile che lui abbia toccato la rete!"; "Era fallo di rete, si sta muovendo ancora adesso!"), mentre quella maleducata, non limitandosi alla discussione civile, trascende nelle forme e nei modi, diventando, appunto, maleducata.

Si riportano alcuni esempi:

a) Pronunciare frasi del tipo: “Ma chi le ha insegnato ad arbitrare?”, “Un’altra volta guardi meglio!”, “Lei ha deciso di farci perdere la partita”, “Con un arbitro così non potremo mai vincere!”, “Vergognati!”.
b) Proferire all’indirizzo dell’arbitro frasi maleducate, che non contengano però ingiurie alla persona dell’arbitro, come: “Ma che caz.. fischi?”.
c) Gesticolare platealmente, con gesti non offensivi né osceni (che sarebbero qualificabili come *condotta offensiva*), ma pur sempre indicanti contestazione alla decisione arbitrale (tipico gesto della mano che sta ad intendere “ma mi faccia il piacere”, “ma va’”).
d) Apostrofare in modo sgarbato avversari, compagni di squadra, pubblico.
e) Pronunciare frasi blasfeme (bestemmie).

3.4.1.3 CONDOTTA OFFENSIVA

Si configura una *condotta offensiva* quando le parole o il comportamento di un componente la squadra determinano un’offesa al prestigio o al decoro degli arbitri, di altri partecipanti alla gara o del pubblico.

La volontà di offendere deve essere chiara: l’arbitro dovrà evitare interpretazioni o rielaborazioni personali, attenendosi esclusivamente ai fatti.

Sono condotte offensive, ad esempio:

a) Pronunciare frasi del tipo: “venduto”, “cornuto”, “vaffan….”, “str….”, “ladro”, “ci stai rubando la partita”, “hai rubato su ogni palla”, “ma va’ a dar via il c…”, “ma vai a cag…”, ecc.
   Vogliamo evidenziare, con questo elenco, che l’offesa deve essere chiara. Esiste una profonda differenza cioè fra “stiamo giocando in sette contro sei” (LCS), e “venduto” (condotta offensiva), anche se il senso della frase potrebbe essere simile. Allo stesso modo “non è possibile arbitrare così alla c….” è un’espressione maleducata, “ci stai rubando la partita” è offensiva; “cosa c…. hai fischiato?” è un’espressione maleducata, mentre “cosa hai fischiato, str….?” è invece offensiva.
b) Eseguire gesti offensivi od osceni: mandare “affan….” con il braccio, effettuare il “gesto dell’ombrello”, alzare il dito medio della mano verso qualcuno e tutti gli altri gesti similari.

3.4.1.4 AGGRESSIONE

Nel concetto di *aggressione* rientrano lo sputare verso altra persona, il minacciare, il colpire o il tentare di colpire gli arbitri, i compagni, gli avversari e comunque tutte le persone ammesse nell’area di controllo o sugli spalti. Anche azioni volte a ledere l’integrità fisica di un avversario (ad es., sgambettarlo mentre corre per tentare un recupero nella zona libera opposta) o che potrebbero causare un infortunio (ad es., lanciare un pallone in mezzo al campo per causare l’interruzione dell’azione in corso) vanno considerate come aggressive.

Tali comportamenti devono essere immediatamente sanzionati con la squalifica. L’aggressione sarà considerata tale, e ugualmente punita, anche quando l’evento non sarà compiuto ma solamente tentato. In questo caso l’arbitro dovrà porre estrema attenzione a non confondere il tentativo d’aggressione con il *desistere di propria spontanea volontà*, atto molto meno grave (sanzionato come condotta maleducata). Per *tentativo di aggressione* si intende infatti la fattispecie in cui il soggetto non riesce a portare a termine il suo proposito per fattori indipendenti dalla sua volontà (ad esempio altre persone che si frappongono fra lui e il suo obiettivo, o che lo trattengono).

3.5 SCALA DELLE SANZIONI

La recidiva di una condotta scorretta deve essere sanzionata; le conseguenze disciplinari saranno ovviamente diverse in base alla tipologia di recidiva e alla condotta precedentemente commessa.

La scala delle sanzioni **per recidiva di condotta scorretta da parte dello stesso partecipante** alla gara, dopo una precedente sanzione diretta di penalizzazione o di espulsione, può essere riassunta con la seguente tabella:

PRECEDENTE SANZIONE del partecipante	***CONDOTTA SCORRETTA SUCCESSIVA dello stesso partecipante***	***SANZIONE***
PENALIZZAZIONE	*LCS - squadra che non aveva raggiunto la fase 1 (avvertimento verbale)*	*Avvertimento verbale*
	LCS - dopo fase 1 alla squadra	*Espulsione*
	Condotta maleducata	*Espulsione*
	Condotta offensiva	*Espulsione*
	Aggressione	*Squalifica*

PRECEDENTE SANZIONE del partecipante	***CONDOTTA SCORRETTA SUCCESSIVA dello stesso partecipante***	***SANZIONE***
ESPULSIONE	*LCS - squadra che non aveva raggiunto la fase 1 (avvertimento verbale)*	*Avvertimento verbale*
	LCS - dopo fase 1 alla squadra	*Squalifica*
	Qualsiasi condotta scorretta	*Squalifica*

Qualora un componente di una squadra sia stato sanzionato direttamente con una penalizzazione (o un'espulsione) e successivamente commetta una **LCS,** se la squadra non ha raggiunto la fase 1 (ossia non è ancora stato comunicato alcun *avvertimento verbale*), il 1° arbitro comunicherà tramite il capitano in gioco l'avvertimento verbale al suddetto componente della squadra.

Tale situazione rappresenta una evidente criticità, la cui gestione deve essere caratterizzata, nel rispetto ovviamente delle Regole di Gioco, da pragmatismo e appropriatezza dell'intervento disciplinare, in un'ottica preventiva complessiva, anche in considerazione del provvedimento già comminato. In relazione alle considerazioni precedentemente espresse, la comunicazione dell'avvertimento verbale dopo una penalizzazione, o un'espulsione, deve essere limitata ai pochi casi in cui tale scelta rappresenta quella unicamente accettabile.

Se un componente di una squadra è stato sanzionato direttamente con una penalizzazione (o un'espulsione) e successivamente si verifica una **LCS da richiedere l'*avvertimento ufficiale*:**

- se l'autore è un *componente diverso della squadra rispetto a quello già sanzionato con la penalizzazione o l'espulsione*, e la squadra non ha ancora raggiunto il livello di sanzionabilità (fase 2), verrà comminato l'*avvertimento ufficiale* (cartellino giallo); *in questo caso la squadra raggiunge pertanto il livello di sanzionabilità;*
- se l'autore della LCS, invece, è lo *stesso già sanzionato* con la penalizzazione (o l'espulsione), il 1° arbitro deve considerare il suo comportamento come *condotta maleducata* ed assegnare in progressione, rispettivamente, l'espulsione o la squalifica; *la sanzione non è condivisa dal resto della squadra, che non raggiunge il livello di sanzionabilità.*

La recidiva della stessa condotta scorretta da parte dello stesso partecipante alla gara dovrà invece essere sanzionata come riportato nella tabella successiva:

CONDOTTA	***RECIDIVITÀ***	***SANZIONE***
MALEDUCATA	*1° evento di un partecipante*	***Penalizzazione***
	2° evento di un partecipante	***Espulsione***
	3° evento di un partecipante	***Squalifica***
OFFENSIVA	*1° evento di un partecipante*	***Espulsione***
	2° evento di un partecipante	***Squalifica***

3.6 PROCEDURE

3.6.1 AVVERTIMENTO VERBALE

Il 1° arbitro, nel momento in cui decide di comunicare l'*avvertimento verbale*, in modo indipendente dal fatto che la LCS sia stata commessa da un giocatore in campo o da un componente della squadra in panchina, fischierà, inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e lo informerà che al prossimo ripetersi di un'ulteriore LCS, scatterà l'*avvertimento ufficiale* (fase 2 - cartellino giallo).

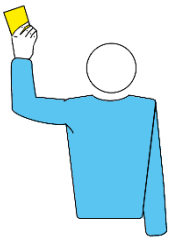
L'avvertimento verbale dovrà essere comunicato formalmente al capitano in gioco; fermo restando che non è prevista la effettuazione di alcuna segnaletica ufficiale o ufficiosa, risulta comunque necessario che tale comunicazione venga effettuata in modo chiaro, conciso, non soggettivamente interpretabile dal capitano in gioco stesso (e nemmeno dall'arbitro!).

Qualora la LCS avvenga durante un'azione di gioco, la procedura suddetta verrà attuata al termine dell'azione stessa.

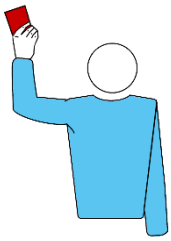
3.6.2 AVVERTIMENTO UFFICIALE – PENALIZZAZIONE – ESPULSIONE – SQUALIFICA

Se il componente da sanzionare è uno degli **atleti in campo**, il 1° arbitro fischierà, lo inviterà ad avvicinarsi al seggiolone e gli mostrerà il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, comunicando anche verbalmente il provvedimento adottato.

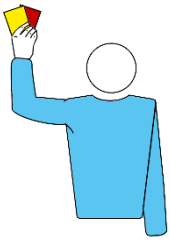
AVVERTIMENTO UFFICIALE



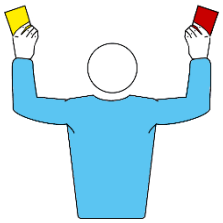
PENALIZZAZIONE



ESPULSIONE



SQUALIFICA



Nel caso in cui la sanzione sia invece rivolta ad un **componente la squadra in panchina** (o in area di riscaldamento), il 1° arbitro fischierà, inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e, facendogli vedere il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, lo informerà della sanzione e del suo destinatario; il capitano deve quindi informare il componente della squadra interessato che si deve alzare in piedi e di alzare un braccio in segno di riconoscimento; quando quest'ultimo è in piedi, il 1° arbitro mostrerà nei suoi confronti il/i cartellino/i, affinché la sanzione sia percepita dalle squadre, dal 2° arbitro e dal pubblico. Nel caso in cui tale componente la squadra rifiuti di alzarsi e/o alzare il braccio, il 1° arbitro non deve insistere nella richiesta e mostrerà il/i cartellino/i al suo indirizzo, indicandolo, e riporterà il fatto sul rapporto di gara.

Il 2° arbitro non ripeterà alcun gesto, ma verificherà che il segnapunti registri correttamente la sanzione sul referto di gara. L'avvertimento ufficiale, la penalizzazione, l'espulsione e la squalifica devono essere registrati nelle rispettive colonne **A** - **P** - **E** - **S** del riquadro "SANZIONI" del referto, riportando il numero dell'atleta (cerchiandolo se non in campo) o la prevista abbreviazione in lettere se trattasi di componente dello staff in panchina; risulta poi necessario completare la registrazione indicando set e punteggio in cui viene comminato il provvedimento disciplinare.

3.6.3 SANZIONI CONTEMPORANEE

Nel ricordare quanto previsto dalle Casistiche 3, 4, 7 e 11 della Regola 21, nel caso in cui il 1° arbitro decida l'assegnazione di **più sanzioni identiche per condotte scorrette avvenute contemporaneamente** *(o considerate tra loro contemporanee)*, dopo aver fischiato e invitato ad avvicinarsi al seggiolone tutti gli atleti interessati (o i relativi capitani in gioco ed aver fatto avvisare i componenti delle squadre non in gioco di alzarsi), mostrerà i cartellini uno dopo l'altro all'indirizzo di ciascuno di essi, in modo tale da rendere evidente che le sanzioni sono contemporanee tra loro. Compito del 2° arbitro sarà di controllare la corretta assegnazione di tutti i punti conseguenti ad ogni singola penalizzazione, nonché di verificare, in caso di penalizzazioni ad avversari, che il segnapunti abbia riportato a referto la rotazione per entrambe le squadre e che le stesse la eseguano (se necessario verificando la correttezza delle formazioni).

3.6.4 PIÙ CONDOTTE SCORRETTE DELLO STESSO COMPONENTE DELLA SQUADRA

Nel caso in cui uno **stesso componente di una squadra commetta, durante un'azione di gioco, due o più condotte scorrette**, una volta terminata o interrotta l'azione (in base alla tipologia di condotte scorrette commesse), il 1° arbitro, dopo aver fischiato, provvederà a comminare in sequenza i vari provvedimenti disciplinari previsti secondo la tipologia di condotta scorretta e la scala delle sanzioni (fermo restando quanto stabilito dalla Casistica 2 della Regola 21), con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina.

3.6.5 CONDOTTE SCORRETTE DURANTE L'AZIONE DI GIOCO

In caso di **LCS o condotta maleducata durante l'azione di gioco** (in modo indipendente da quale sarà il provvedimento disciplinare adottato) il 1° arbitro non deve interrompere l'azione di gioco; il provvedimento disciplinare sarà comminato al termine dell'azione stessa.

Nel caso di penalizzazione le sue conseguenze sul punteggio sono in aggiunta, e temporalmente successive, alla modifica del punteggio determinata dall'azione di gioco completata; nel caso in cui questa determini la fine del set, la variazione del punteggio in seguito alla penalizzazione si avrà nel set successivo.

Se, **erroneamente**, il 1° arbitro dovesse interrompere l'azione allo scopo di comminare il provvedimento disciplinare previsto, il collega dovrà segnalargli l'errore procedurale; il 1° arbitro, a questo punto, è obbligato a far ripetere immediatamente l'azione interrotta, posponendo l'applicazione della sanzione al termine dell'azione ripetuta (qualunque ne sia l'esito).

Nel caso di **condotta offensiva o aggressione** (o tentata aggressione) **durante l'azione di gioco**, il 1° arbitro interromperà l'azione di gioco stessa, che dovrà essere ripetuta, e comminerà l'appropriato provvedimento disciplinare. Nel caso in cui il 1° arbitro, **erroneamente**, lasci terminare l'azione, oppure tali condotte scorrette siano percepite dal solo 2° arbitro, questi, *non potendo interrompere l'azione*, attenderà il termine dell'azione stessa e quindi informerà il collega per l'adozione del provvedimento disciplinare previsto. L'esito dell'azione dovrà quindi essere annullato e l'azione dovrà essere ripetuta dopo l'applicazione delle eventuali conseguenze della sanzione disciplinare comminata.

3.6.6 COMPORTAMENTO DEL COMPONENTE DELLA SQUADRA ESPULSO O SQUALIFICATO

3.6.6.1 Comportamento del componente della squadra espulso o squalificato

Si richiama quanto previsto dal documento *Normative Federali* e dalle *Norme Generali Campionati Nazionali 2020-2021*.

3.6.6.2 Squalifica a componente della squadra precedentemente espulso e che non si trovi all'interno dell'area di controllo o che la stia abbandonando

Ribadendo quanto previsto nel paragrafo precedente, nel momento in cui il 1° arbitro assume tale decisione, notificherà il provvedimento al capitano in gioco e gli mostrerà i cartellini, indicando quindi, se trattasi di atleta, il numero di maglia dello stesso; il 2° arbitro verificherà la registrazione del provvedimento con il punteggio al momento della decisione. Il capitano in gioco dovrà garantire la comunicazione del provvedimento al componente della squadra squalificato, affinché al termine del set in corso non rientri nell'area di controllo (e non si posizioni in una zona dell'impianto da cui possa avere contatto visivo con il campo di gioco).

Nel caso la persona espulsa si stia dirigendo fuori dall'area di controllo commettendo una condotta scorretta da sanzionare con la squalifica, il 1° arbitro inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e, mostrandogli i cartellini, lo informerà della sanzione, che sarà contestualmente fatta registrare a referto dal 2° arbitro.

Nel caso in cui il componente della squadra espulso o squalificato non abbandoni l'area di controllo *(fermo restando ovviamente quanto previsto dalla Regola 21 relativamente alla scala delle sanzioni per il componente espulso che commetta ulteriori condotte scorrette o una lieve condotta scorretta)*, il 1° arbitro non riprenderà il gioco fino al suo allontanamento; qualora questo non avvenga in tempi rapidi, il 1° arbitro applicherà quanto previsto dalla Regola 16 (Ritardi di Gioco), comminando prima un *ritardo di gioco*, poi un ulteriore *ritardo di gioco* ed infine considerando la squadra *rinunciataria*. I due ritardi di gioco di cui sopra, nel caso, dovranno essere comminati indipendentemente dal numero di sanzioni per ritardo che la stessa squadra dovesse aver ricevuto in precedenza.

3.6.7 CONDOTTE SCORRETTE PRIMA DELL'INCONTRO

La giurisdizione temporale degli arbitri sui partecipanti alla gara decorre dal momento in cui gli ufficiali di gara entrano nella struttura, ovvero sono al cospetto dei partecipanti stessi, fino all'uscita dall'impianto di gioco. Se la condotta scorretta è commessa da un tesserato di una delle due società interessate all'incontro prima di entrare nella struttura o prima del riconoscimento e questi non è incluso nell'elenco dei partecipanti alla gara, il 1° arbitro si limiterà ad annotare il comportamento sul rapporto di gara.

Se il tesserato è componente della squadra, **al momento del riconoscimento** il 1° arbitro deve comunicare al capitano della squadra e alla persona sanzionata il provvedimento adottato; **durante il sorteggio** informerà del fatto anche il capitano della squadra avversaria. Successivamente, **prima di autorizzare il servizio iniziale** della gara, mostrerà il/i cartellino/i appropriato/i all'atleta in campo, o al capitano in gioco se trattasi di atleta o persona in panchina o in caso di espulsione o squalifica. Il componente della squadra espulso potrà comunque partecipare al protocollo di gara (tranne per il sorteggio nel caso del capitano espulso come previsto dalla Casistica 10 della Regola 21), ma dovrà allontanarsi all'inizio dell'incontro; il componente della squadra squalificato invece non potrà partecipare allo stesso.

3.6.8 CONDOTTE SCORRETTE NELL'INTERVALLO TRA I SET

Nel caso in cui il 1° arbitro debba comminare un **avvertimento ufficiale o una penalizzazione** per una condotta scorretta commessa nell'intervallo tra due set, all'inizio del set successivo, fischiando, inviterà il giocatore stesso,

se in campo, ad avvicinarsi al seggiolone e gli mostrerà il cartellino corrispondente alla sanzione, comunicando anche verbalmente il provvedimento adottato. Nel caso il provvedimento di cui sopra sia indirizzato ad un componente della squadra in panchina, all'inizio del set successivo il 1° arbitro, sempre fischiando, inviterà il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone e, mostrando il cartellino corrispondente alla sanzione, lo informerà del provvedimento e del suo destinatario; il capitano deve quindi informare il componente della squadra interessato, che si deve alzare in piedi e alzare un braccio in segno di riconoscimento; quando quest'ultimo è in piedi, il 1° arbitro mostrerà nei suoi confronti il/i cartellino/i, affinché la sanzione sia percepita dalle squadre, dal 2° arbitro e dal pubblico.

Nel caso la condotta scorretta commessa nell'intervallo tra i set debba essere sanzionata con l'**espulsione o squalifica**, il 1° arbitro, fischiando, inviterà immediatamente il capitano della squadra ad avvicinarsi al seggiolone e gli comunicherà il provvedimento disciplinare (perché possa a sua volta riferirlo all'allenatore); tale provvedimento sarà poi formalmente ufficializzato mostrando i cartellini previsti al capitano in gioco all'inizio del set successivo.

Il componente della squadra espulso o squalificato dovrà allontanarsi dall'area di controllo, recandosi in una zona dell'impianto da cui non possa avere contatto visivo con il campo di gioco, al momento della comunicazione del provvedimento al capitano della squadra.

Nel caso di lieve condotta scorretta da cui scaturisca un avvertimento verbale (fase 1), la comunicazione al capitano in gioco dovrà avvenire all'inizio del set successivo.

Nel caso in cui la condotta scorretta determini una penalizzazione da applicarsi all'inizio del set decisivo (3° o 5° set), il 1° arbitro, prima di effettuare il sorteggio, avvertirà entrambi i capitani; il provvedimento sarà poi formalizzato all'inizio del set successivo con le modalità precedentemente descritte.

In tutti i casi il provvedimento adottato sarà registrato sul punteggio di 0-0 del set successivo.

3.6.9 CONDOTTE SCORRETTE DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

Il provvedimento disciplinare relativo ad una condotta scorretta commessa durante un tempo di riposo, tranne in particolari situazioni correlate ad un'aggressione, verrà comminato, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, al rientro delle squadre in campo.

3.6.10 CONDOTTE SCORRETTE DURANTE IL CAMBIO DEI CAMPI DEL SET DECISIVO

Il provvedimento disciplinare relativo ad una condotta scorretta commessa durante il cambio dei campi del set decisivo, tranne in particolari situazioni correlate ad un'aggressione, verrà comminato, con la procedura prevista a seconda che il componente della squadra sia in campo o in panchina, al rientro delle squadre in campo.

3.6.11 CONDOTTE SCORRETTE AL TERMINE DELL'INCONTRO

Se la condotta scorretta è commessa dopo l'ultimo punto dell'incontro (*o durante l'ultima azione dell'incontro il cui esito determina appunto la fine dello stesso*), <u>in modo indipendente dall'effettuazione del fischio e segnale di termine della gara</u>, il 1° arbitro non comminerà e quindi non comunicherà alcuna sanzione né all'interessato né al capitano, ma si limiterà a memorizzare la condotta scorretta riportandola sul rapporto di gara.

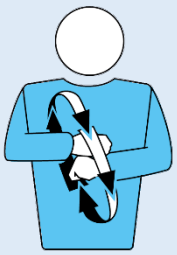
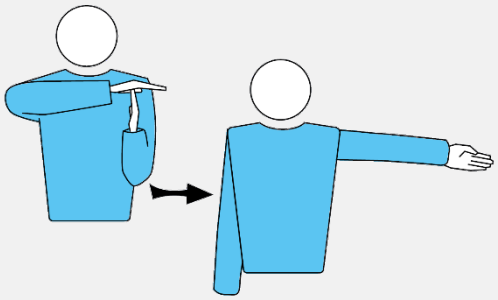
Con riferimento specifico al saluto agli arbitri a fine gara da parte dei componenti delle squadre, si ricorda che l'unico riferimento regolamentare a tale consuetudine è presente nella Regola 5.1.3 *("Al termine della gara, il capitano della squadra ringrazia gli arbitri"*). In nessuna normativa è riportato che tutti i giocatori debbano salutare gli arbitri a fine gara (sebbene la Regola 20.2, preveda che i partecipanti alla gara debbano comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del *fair play*). Diversa è la situazione nel caso uno o più giocatori a fine gara ostentino un atteggiamento protestatario o offendano con gesti o parole gli arbitri stessi; tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara.

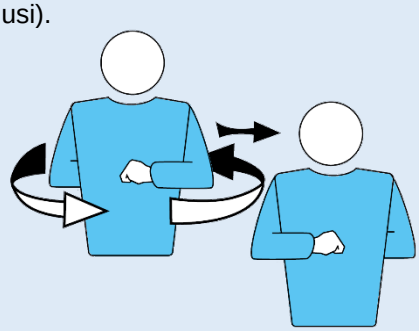
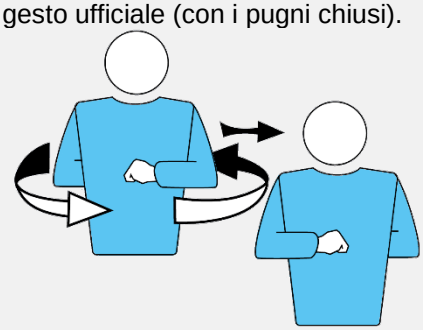
3.6.12 ESPULSIONE E RIDESIGNAZIONE DI UN LIBERO ESPULSO

Il giocatore Libero espulso e oggetto di ridesignazione, nel set successivo a quello del provvedimento non potrà tornare nell'area di controllo, ma potrà sostare in zone dell'impianto da cui abbia contatto visivo con il campo di gioco.

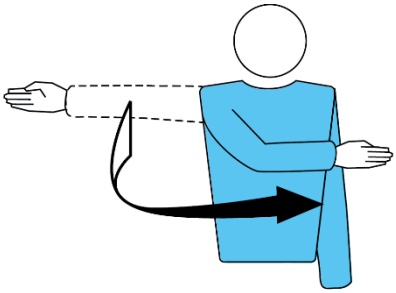
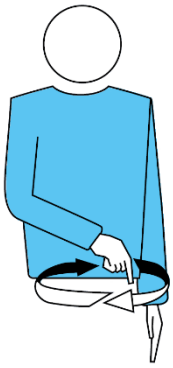
4 SEGNALETICA UFFICIALE

4.1 PROTOCOLLO DI GARA

Attività	Chi fischia?	Cosa fa l'altro arbitro?
Inizio del riscaldamento ufficiale	Il **1° arbitro** fischia ed indica i minuti a disposizione delle squadre (10 per entrambe le squadre, 5 per ciascuna in caso di riscaldamento separato).	Il 2° arbitro non ripete tale gesto.
Fine del riscaldamento ufficiale	Il **1° arbitro** fischia ed invita i giocatori in riscaldamento a lasciare libero il terreno di gioco.	Il 2° arbitro non ripete tale gesto.
Presentazione e saluto iniziale	Il **1° arbitro**, posizionato dal lato della squadra "A" rispetto alla rete, fischia ed invita le squadre al saluto.	Il 2° arbitro, posizionatosi da lato della squadra "B" rispetto alla rete, non ripete il gesto.
Ingresso in campo ad inizio gara	Il **1° arbitro** fischia e stende le braccia in avanti verso il campo.	Il 2° arbitro non ripete tale gesto.
Ingresso in campo all'inizio del 2° set e dei successivi	Il **2° arbitro** fischia e porta le braccia in avanti partendo con le stesse dietro già distese.	Il 1° arbitro non ripete tale gesto.
Sostituzione	Il **2° arbitro** fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, quindi esegue da fermo il gesto ufficiale (con i pugni chiusi) dando le spalle al palo ed eventualmente indica al 1° arbitro quante sostituzioni sono richieste (se più d'una).  Successivamente, rivolge lo sguardo al segnapunti e, se questo non rileva irregolarità, al momento dell'inizio della trascrizione a referto autorizza lo scambio tra i giocatori incrociando gli avambracci di fronte al petto, i palmi delle mani aperti.	Il 1° arbitro non ripete tali gesti. **Procedura per sostituzioni multiple** Quando una squadra intende effettuare più sostituzioni contemporaneamente, tutti gli atleti subentranti devono entrare insieme nella zona di sostituzione, o comunque a brevissima distanza di tempo l'uno dall'altro, dopodiché uno si porterà sulla linea laterale, mentre gli altri attenderanno il proprio turno sul prolungamento della linea d'attacco, in modo tale da lasciare libera la visuale del segnapunti sui giocatori coinvolti nella prima sostituzione. Quando il segnapunti avrà segnalato di aver terminato la trascrizione della prima sostituzione, il 2° arbitro autorizzerà il secondo giocatore ad avvicinarsi alla linea laterale, e così via per ciascuna delle sostituzioni richieste (se più di due).
Tempo di riposo	Il **2° arbitro** fischia e segnala il tempo di riposo, quindi indica il lato della squadra richiedente. 	Il 1° arbitro non ripete tali gesti. Nel caso in cui il 2° arbitro non percepisca la richiesta, il 1° arbitro fischia e effettua il gesto previsto, indicando quindi il lato della squadra richiedente.
Rientro dopo il tempo di riposo	Il **2° arbitro** fischia e porta le braccia in avanti partendo con le stesse dietro già distese.	Il 1° arbitro non ripete tale gesto.

Attività	Chi fischia?	Cosa fa l'altro arbitro?
Fine del set	Il **1° arbitro** fischia ed esegue il gesto ufficiale, quindi invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio, le autorizza al cambio dei campi, eseguendo il corrispondente gesto ufficiale (con i pugni chiusi).  oppure a recarsi presso le proprie panchine, in presenza del set decisivo.	Il 2° arbitro non ripete tali gesti. Nel caso in cui il 1° arbitro non si sia accorto del termine del set, il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare.
Cambio campo all'8° punto del set decisivo	Il **1° arbitro** fischia, invitando le squadre a disporsi a fondo campo, quindi le autorizza a cambiare campo, fischiando ed eseguendo il corrispondente gesto ufficiale (con i pugni chiusi). 	Il 2° arbitro non ripete alcun gesto.
Fine della gara	Il **1° arbitro** fischia ed esegue il gesto ufficiale.	Il 2° arbitro non ripete tale gesto. Nel caso in cui il 1° arbitro non si sia accorto del termine della gara, il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare.

4.2 SITUAZIONI DI GIOCO: PRIMA DEL SERVIZIO

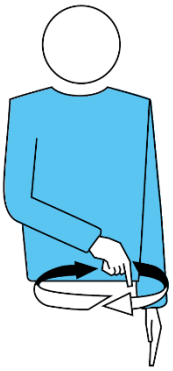
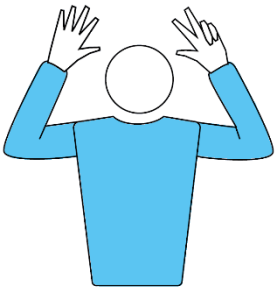
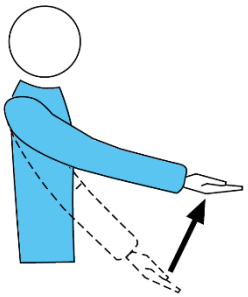
Comportamento del 1° arbitro	Comportamento del 2° arbitro
4.2.1 Autorizzazione del servizio	
	
Il 1° arbitro fischia l'inizio dell'azione, quindi esegue il gesto ufficiale.	**L'autorizzazione del servizio compete esclusivamente al 1° arbitro.** Il 2° arbitro, posizionato dal lato della squadra in ricezione, non esegue nessun gesto.
4.2.2 Richiesta di formazione da parte del capitano	
	
Il capitano in gioco deve rivolgere la propria richiesta al 2° arbitro, ma se questo non avviene oppure se il 2° non se ne avvede, il 1° arbitro fischia per accoglierla, esegue il gesto ufficiale ed invita il capitano ad avvicinarsi al 2° arbitro nei pressi della zona di sostituzione per la comunicazione. In assenza del 2° arbitro, il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti per ottenere l'informazione richiesta.	Il 2° arbitro fischia per accogliere la richiesta, si sposta dal lato della squadra richiedente ed esegue il gesto ufficiale, quindi invita il capitano nei pressi della zona di sostituzione per comunicargli quanto richiesto. Il 1° arbitro non ripete alcun gesto.

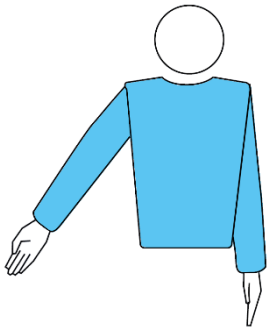
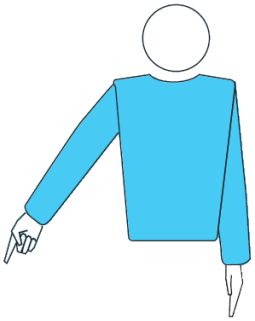
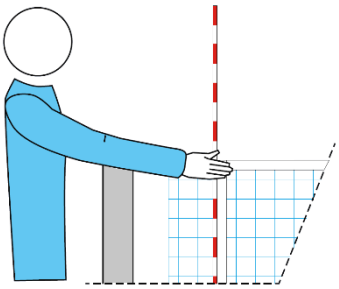
4.3 SITUAZIONI DI GIOCO: AL TERMINE DELL'AZIONE

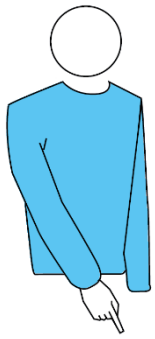
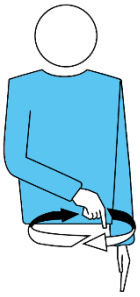
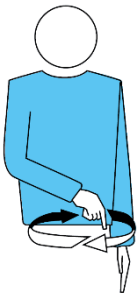
Premesso che il 1° arbitro ha competenza su tutti i falli che possono verificarsi durante la gara, come specificato nella Regola 24.2.2, il 2° arbitro "*può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere*".

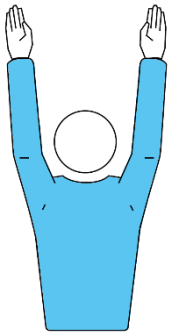
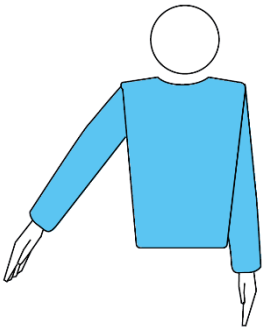
Al fine di rendere il più possibile naturale e fluida la sequenza delle segnalazioni da parte del 1° arbitro, tra il gesto di assegnazione del servizio e il successivo che indica la natura del fallo sanzionato questi non deve tornare in "posizione di riposo": ciascun gesto va mantenuto per un breve lasso di tempo e il passaggio dall'uno all'altro deve avvenire in modo naturalmente sequenziale.

Relativamente alla Regola 22.2.3 sull'indicazione del giocatore che ha commesso il fallo, la locuzione "*se necessario*" significa che gli arbitri dovranno tenere in debita considerazione anche l'evoluzione dinamica dell'azione successivamente al fischio (in particolare nel caso di invasione del campo avverso oltre la linea centrale quando il giocatore interessato potrebbe non trovarsi più nei pressi della rete al momento della segnalazione da parte degli arbitri).

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.1 Fallo di rotazione	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro, **su segnalazione del segnapunti**, fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.
4.3.2 Ritardo al servizio	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.3 Palla non lanciata o lasciata al servizio	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.

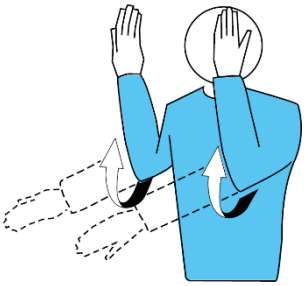
Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.4 Palla lanciata o lasciata al servizio che cade a terra o colpisce il giocatore al servizio o un giocatore della squadra al servizio	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando, col palmo della mano aperta, il giocatore che non ha eseguito il servizio o il giocatore della squadra al servizio colpito dalla palla. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.5 Palla di servizio che tocca il canestro	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando col dito l'oggetto colpito dalla palla. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.6 Palla di servizio che tocca la rete senza oltrepassarla	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza toccare il bordo superiore della rete. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.7 Giocatore al servizio che tocca o supera la linea di fondo o giocatore fuori dal campo al momento del colpo di servizio	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la porzione di linea interessata senza oscillare il braccio. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	**Il 2° arbitro ha competenza solo sul fallo del giocatore della squadra in ricezione fuori dal campo al momento del colpo di servizio.** In tal caso fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando la porzione di linea interessata senza oscillare il braccio. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.
4.3.8 Fallo di posizione della squadra al servizio	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando successivamente i due atleti in fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.9 Fallo di posizione della squadra in ricezione	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando successivamente i due atleti in fallo. Il 2° arbitro non ripete alcun gesto.	Il 2° arbitro fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando successivamente i due atleti in fallo. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.10 Velo	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con la mano i giocatori che lo hanno commesso. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.11 Palla dentro	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, stendendo il corrispondente braccio verso il centro del campo, con il palmo della mano aperto e senza effettuare alcuna rotazione del polso. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Nel caso, previsto dalla R. 24.3.2.6, di "*contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto*", il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente. **Negli altri casi, il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.**

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro

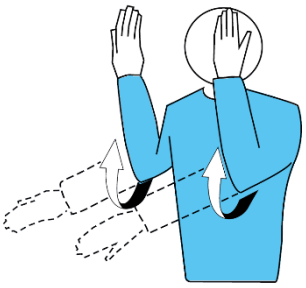
4.3.12 Palla fuori e palla toccata



Quando la palla cade a terra fuori dalle linee perimetrali, il gesto è quello di *palla fuori* se l'ultimo tocco è della squadra schierata dall'altro lato della rete, altrimenti si utilizza quello di *palla toccata*.
Tuttavia, se dopo un colpo d'attacco la palla colpisce il bordo superiore della rete e poi cade fuori dal terreno di gioco dal lato dell'attaccante, il gesto sarà quello di *palla fuori*, indicando successivamente l'attaccante se il muro avverso non ha toccato la palla, oppure il muro in caso contrario, in modo che sia evidente, in entrambi i casi, chi ha toccato per ultimo la palla.

Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Nel caso, previsto dalla R. 24.3.2.6, di "*contatto della palla con il terreno, quando il 1° arbitro non è in condizioni di vedere il contatto*", il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente. **Negli altri casi, il 2° arbitro non ha competenza su tali falli** ma, in modo discreto, terminata l'azione deve sempre segnalare al 1° arbitro la *palla toccata*, restando dal lato della rete in cui si trova, anche se il tocco è molto evidente.

4.3.13 Palla che tocca un oggetto esterno o il soffitto

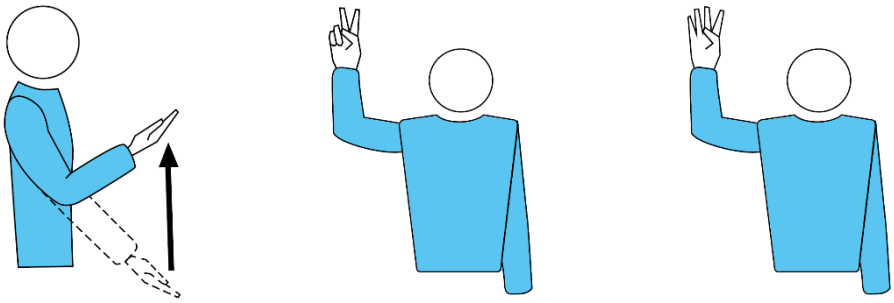


Il gesto sarà quello di *palla fuori* quando la palla colpisce il soffitto, un arbitro, un oggetto nei pressi della rete esterno allo spazio di passaggio, quando un componente della panchina si alza e prende la palla che sta cadendo nei pressi delle linee perimetrali o quando l'ultimo tocco è stato effettuato da un giocatore schierato dall'altra parte della rete; negli altri casi si deve utilizzare il gesto di *palla toccata*.

Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro

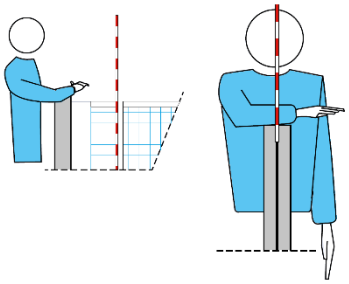
4.3.14 Falli di tocco di palla: palla trattenuta, doppio tocco e quattro tocchi



Se la palla non supera il piano verticale della rete dopo il terzo tocco e viene toccata nuovamente prima di cadere a terra, il gesto deve essere quello di *doppio tocco* se viene toccata dallo stesso giocatore che l'ha inviata in rete, quello di *quattro tocchi* se invece viene toccata da un altro giocatore.

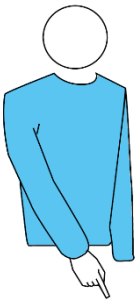
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	**Il 2° arbitro non ha competenza su tali falli**, tuttavia, in modo discreto, durante l'azione deve sempre segnalare al 1° arbitro i *quattro tocchi*, restando dal lato della rete in cui si trova; inoltre, nei casi in cui il collega sia impossibilitato a vedere il tocco, può segnalare gli altri falli.

4.3.15 Invasione al di sopra della rete

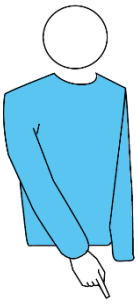
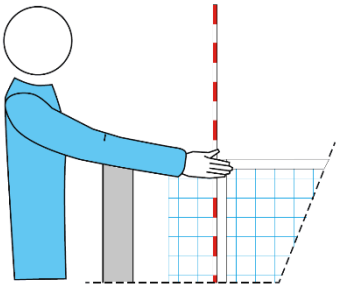
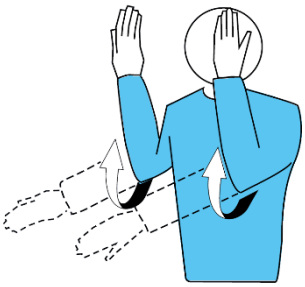


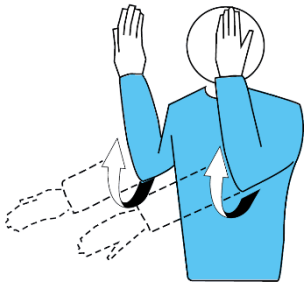
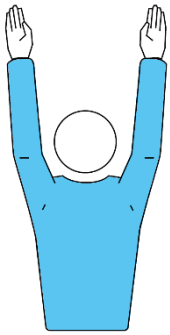
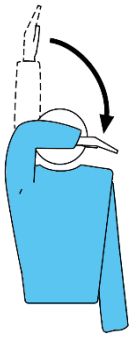
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.

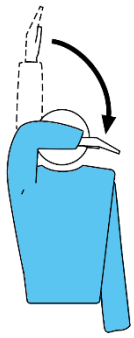
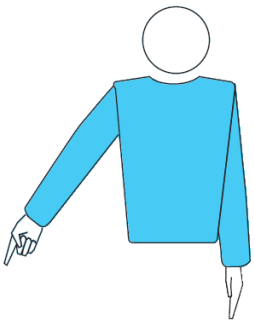
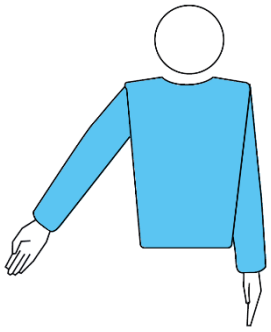
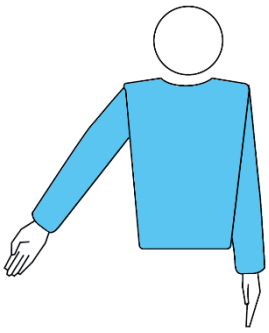
4.3.16 Invasione del campo avverso oltre la linea centrale o dello spazio avverso sotto la rete



Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.17 Passaggio della palla sotto la rete	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.18 Giocatore che tocca la rete (tocco falloso di rete)	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza toccare il bordo superiore della rete. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, senza toccare la rete. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.
4.3.19 Palla che attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente fuori dallo spazio di passaggio verso il campo opposto dopo il 3° tocco, o colpisce l'antenna	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza indicare l'antenna. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	**Solo quando il fallo avviene dal lato del 2° arbitro**, quest'ultimo fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, senza indicare l'antenna. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.

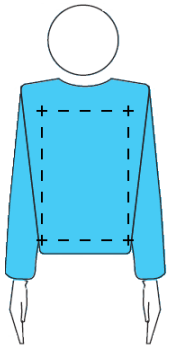
Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.20 Tentativo di recupero della palla che passa all'interno dello spazio di passaggio verso la zona libera opposta	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	**Solo quando il fallo avviene dal lato del 2° arbitro**, quest'ultimo fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del collega, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio.
4.3.21 Muro irregolare o tentativo di muro del Libero	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.
4.3.22 Attacco irregolare	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° arbitro, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° arbitro ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.23 Attacco irregolare su palleggio del Libero nella sua zona d'attacco	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, quindi indica con la mano il Libero che ha eseguito il palleggio. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.24 Tocco agevolato	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando col dito l'attrezzatura, o col palmo della mano aperta la persona, utilizzata come supporto per toccare la palla. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.
4.3.25 Interferenza nel recupero della palla passata fuori dallo spazio di passaggio	
	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando col palmo della mano aperta la persona che ha interferito nel recupero della palla. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° arbitro non ha competenza su tale fallo.

Fallo sanzionato dal 1° arbitro	Fallo sanzionato dal 2° arbitro
4.3.26 Doppio fallo	
Il 1° arbitro fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, quindi assegna il servizio alla squadra che lo ha appena effettuato. Il 2° arbitro si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto. **Nel caso in cui gli arbitri fischino falli diversi contemporaneamente**, ogni arbitro indicherà la natura del fallo, a cominciare dal 2°, ma poiché la responsabilità della valutazione è del 1° arbitro solo lui effettuerà la segnalazione di *doppio fallo*, indicando quindi la squadra al servizio.	Anche al 2° arbitro, in alcuni casi, compete fischiare un *doppio fallo*, ad esempio quando un oggetto esterno (pallone, ecc.) entra in campo durante l'azione di gioco, un atleta subisce un infortunio durante un'azione oppure due avversari toccano contemporaneamente la rete. In questi casi fischia, si porta dal lato della squadra che sarà in ricezione (o, nel caso di infortunio, dal lato dell'infortunato) ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° arbitro, dopo il fischio e la segnalazione di *doppio fallo* da parte del 2° arbitro, indica la squadra che dovrà eseguire nuovamente il servizio.

4.4 SEGNALETICA DI COLLABORAZIONE

La Regola 24.2 stabilisce che il 2° arbitro "*può, senza fischiare, anche segnalare al 1° arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere*": pertanto, quando il 2° arbitro intende segnalare al collega un fallo al di fuori della sua competenza, deve farlo **in maniera discreta** e comunque **senza insistere**, nel caso il collega ritenesse di non avvalersi della sua segnalazione.



La segnalazione deve avvenire da una posizione visibile al collega (quindi non dietro al palo o "nascosto" da uno o più giocatori), effettuando il gesto davanti al petto o nella zona immediatamente sottostante (nella zona tratteggiata in figura, a seconda del gesto utilizzato), tenendo la mano o le mani vicino al corpo, senza allargare i gomiti in maniera eccessiva. Il 2° arbitro deve mantenere il gesto solo per il tempo necessario affinché il 1° arbitro lo possa visualizzare, quindi deve riposizionare le braccia lungo i fianchi. La segnaletica di collaborazione del 2° arbitro deve essere eseguita nel lato del campo in cui egli si trova al momento del verificarsi del fallo segnalato, senza effettuare alcuno spostamento.

Nel caso in cui il 1° arbitro **richieda espressamente la collaborazione** al collega sulla valutazione di una palla dentro/fuori, il 2° arbitro, se ha percepito il punto di impatto della palla, effettuerà direttamente la segnaletica ufficiale di *palla dentro* o di *palla fuori*. Se, invece, il 2° arbitro non è in grado di esprimere una valutazione, non deve eseguire alcun gesto e il 1° arbitro deve, senza esitazione, disporre la ripetizione dell'azione, effettuando il gesto di *doppio fallo* e successivamente indicando la squadra che dovrà eseguire nuovamente il servizio.

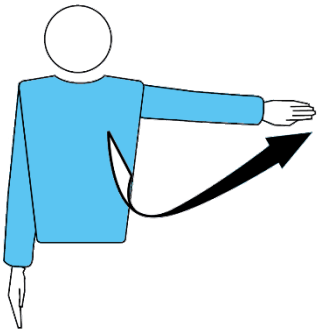
Non è prevista alcun'altra forma di "gestualità non convenzionale", come ad esempio la rotazione del capo ad indicare la squadra al servizio, indicare con il dito la palla caduta all'interno del terreno di gioco, le braccia rigide lungo il corpo ad indicare l'assenza di tocco del muro.

4.5 RITARDI DI GIOCO

Nel caso in cui il 1° arbitro sanzioni una squadra con un avvertimento o una penalizzazione per ritardo di gioco, fischierà ed eseguirà il gesto ufficiale, portando il cartellino previsto dalla sanzione al polso corrispondente al lato della squadra sanzionata. Non è previsto invitare il capitano in gioco ad avvicinarsi al seggiolone.

Il 2° arbitro non ripeterà alcun gesto, ma verificherà che il segnapunti abbia registrato correttamente il provvedimento sul referto di gara.

4.6 RICHIESTE IMPROPRIE



Quando una squadra effettua una *richiesta impropria* a gioco fermo, il 2° arbitro (o il 1° se la richiesta è rivolta direttamente a lui) fischia e la respinge, stendendo il braccio lontano dal busto con il palmo della mano rivolto all'indietro. Se la richiesta causa l'assegnazione di un *ritardo di gioco*, successivamente il 1° arbitro fischierà ed assegnerà la sanzione corrispondente.

Nel caso la richiesta impropria sia posta durante un'azione di gioco, il 2° arbitro si limiterà ad eseguire il gesto per respingerla **senza fischiare**; solo al termine dell'azione **fischierà e ripeterà il gesto ufficiale** per rendere chiaro a tutti che vi è stata una richiesta impropria.

4.7 AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

Si veda quanto riportato nel § 3.6.

5 FUNZIONI E RESPONSABILITÀ DEI GIUDICI DI LINEA

La Regola di Gioco 27 regolamenta la funzionalità dei Giudici di Linea (G.d.L.), stabilendone il **numero** e la **posizione** (Regola 27.1) e le **responsabilità** (Regola 27.2). La Regola 28.2 indica invece le loro **segnalazioni,** riportate nella Fig. 12.

Dalla stagione 2016/17 non è previsto l'utilizzo dei G.d.L. nei campionati FIPAV.

5.1 PRIMA, DURANTE E AL TERMINE DELLA GARA

Relativamente alle formalità protocollari, si richiama quanto previsto dalle normative CEV/FIVB applicate nella specifica manifestazione in cui vengono utilizzati i G.d.L.

5.2 POSIZIONE E COMPETENZE

I G.d.L. si dispongono ad una distanza da 1 a 3 metri dall'angolo del campo e sul prolungamento della linea di competenza:

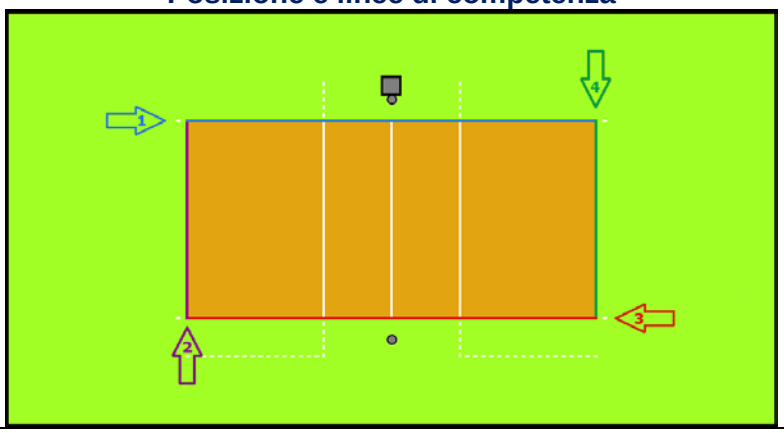
n° 1, a destra del 1° arbitro, per il controllo della linea laterale;

n° 2, a sinistra del 2° arbitro, per il controllo della linea di fondo e dei giocatori al servizio;

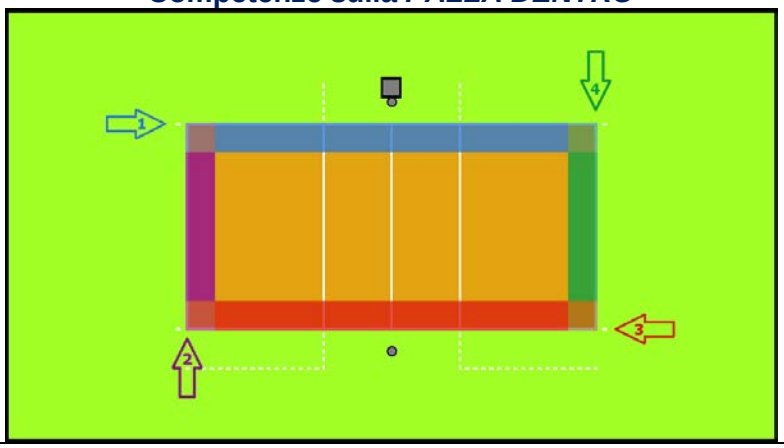
n° 3, a destra del 2° arbitro, per il controllo della linea laterale;

n° 4, a sinistra del 1° arbitro, per il controllo della linea di fondo e dei giocatori al servizio.

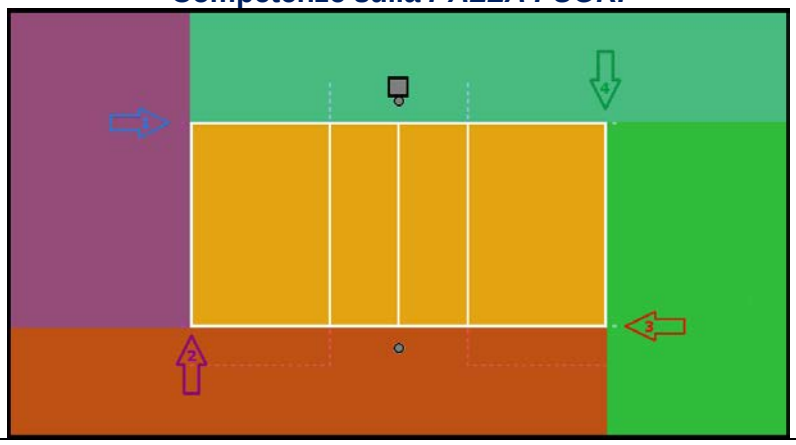
Posizione e linee di competenza

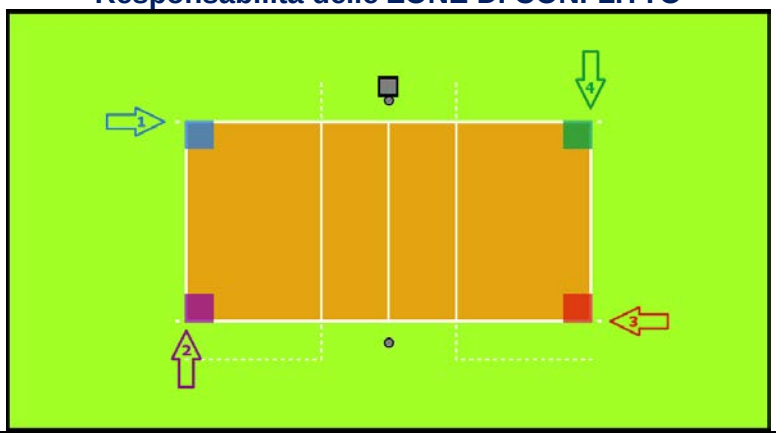


Competenze sulla *PALLA DENTRO*



Competenze sulla *PALLA FUORI*



Ogni G.d.L. ha competenza, oltre che sulla linea specificamente prevista, **sulle palle cadute all'interno del terreno di gioco nelle immediate vicinanze dell'angolo dove è posizionato**, quindi la palla che impatta il terreno di gioco nella zona di conflitto (in prossimità ossia di un angolo del terreno di gioco) deve essere segnalata "dentro" dal G.d.L. più vicino.	**Responsabilità delle ZONE DI CONFLITTO** 

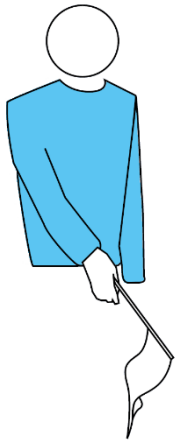
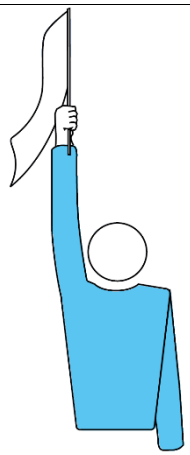
5.3 RESPONSABILITÀ

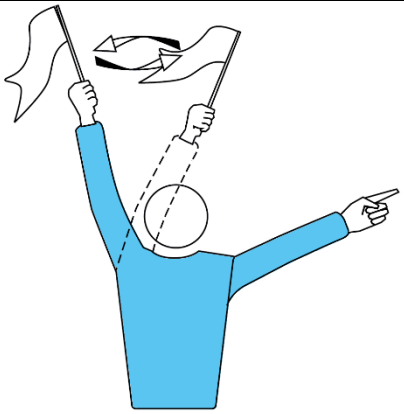
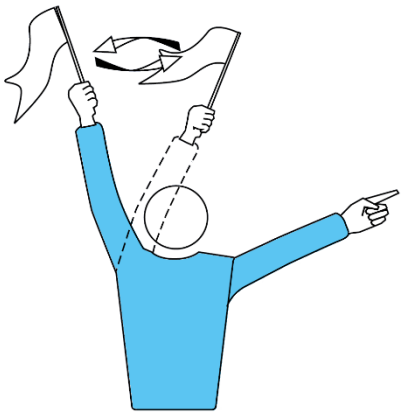
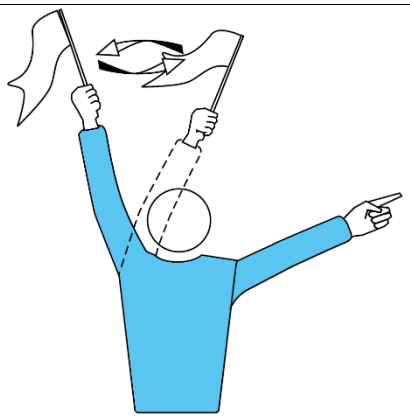
I G.d.L. sono dei collaboratori del 1° arbitro, e del 2° arbitro, ai quali forniscono le informazioni relative alle proprie competenze.

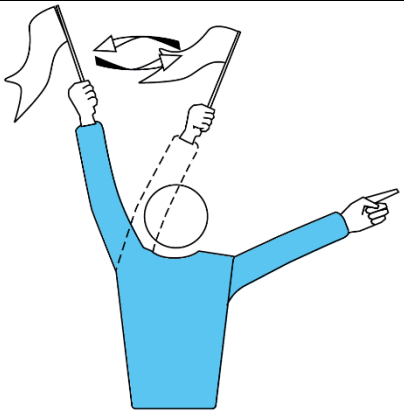
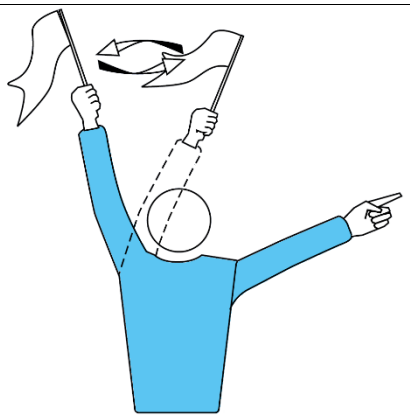
Il 1° arbitro può condividere le segnalazioni dei G.d.L. ratificando le loro segnalazioni, o decidere di non avvalersi dell'informazione, anche eventualmente modificandola. In tale evenienza, il G.d.L. non deve insistere nella segnaletica, ma ritornare tempestivamente nella posizione di riposo evitando qualsiasi manifestazione di disappunto.

Su richiesta del 1° arbitro i G.d.L. devono ripetere la segnalazione.

Ogni G.d.L. è dotato di una bandierina di colore contrastante con quello del terreno di gioco, delle dimensioni 40x40 cm, che utilizza per segnalare al 1° arbitro quanto di competenza.

REGOLA	SITUAZIONE DI GIOCO	SEGNALETICA
27.2.1.1	***PALLA DENTRO* ogni qualvolta essa cada al suolo nelle vicinanze della linea di competenza.** *Non è necessaria la segnalazione nel caso l'impatto non avvenga nelle vicinanze di tale linea.* *La palla che tocca il terreno di gioco nelle immediate vicinanze della mano dell'atleta che cerca di recuperarla, normalmente in tuffo, deve essere segnalata* dentro *dal G.d.L. che vede con assoluta sicurezza tale impatto.*	
27.2.1.1	***PALLA FUORI* ogni qualvolta essa cada al suolo nelle vicinanze della linea di competenza.** *Non è necessaria la segnalazione nel caso l'impatto non avvenga nelle vicinanze di tale linea.*	

REGOLA	SITUAZIONE DI GIOCO	SEGNALETICA
27.2.1.2	***PALLA* fuori dalle linee perimetrali, *TOCCATA* dalla squadra ricevente.** *Segnala il G.d.L. responsabile della linea di competenza.* *Nel caso di tocco del muro con la palla che impatta il suolo all'esterno del campo di gioco del giocatore a muro, la segnalazione deve essere eseguita dal/dai G.d.L. che vede/ono tale tocco (anche se posizionati nell'altro campo di gioco rispetto al muro).*	
27.2.1.3	**Palla di servizio e terzo tocco di squadra che superano la rete all'esterno dello spazio di passaggio.**	
27.2.1.4	**Giocatore (escluso quello al servizio) che si trova fuori dal suo campo al momento del colpo di servizio.** *Si precisa che il fallo si verifica solo nel caso in cui anche una sola parte del piede poggi all'esterno del campo di gioco oltre la linea perimetrale.* *La segnalazione deve essere eseguita dal G.d.L. responsabile della linea perimetrale oltrepassata, indicandola.*	
27.2.1.5	**I falli di piede dei giocatori al servizio.**	

REGOLA	SITUAZIONE DI GIOCO	SEGNALETICA
27.2.1.6	**Ogni contatto con la parte superiore (80 cm) dell'antenna dal proprio lato del campo da parte di un giocatore durante la sua azione di giocare la palla o che interferisce nel gioco.**	
27.2.1.7	• **La palla che attraversa la rete all'esterno dello spazio di passaggio verso il campo opposto.** • **La palla che tocca l'antenna dal proprio lato del campo.**	
*Quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno in direzione della zona libera opposta prima del terzo tocco della squadra, **non deve essere effettuata alcuna segnalazione da parte del G.d.L.,** il quale deve attendere l'evoluzione dell'azione: o la palla tocca il terreno (segnaletica n° 4) o viene recuperata regolarmente (in tale caso nessuna segnalazione) o viene recuperata ma la traiettoria di ritorno passa all'interno dello spazio di passaggio (segnaletica n° 4). Quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete all'interno dello spazio di passaggio in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione se non quando questa tocca terra o viene toccata da un atleta in recupero.* *Nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna **nello spazio esterno** (totalmente o parzialmente) in diagonale rispetto alla rete, è possibile che i G.d.L. che sono in condizioni migliori per la valutazione siano quelli di posizione 2 e 4; in tali casi devono segnalare la palla fuori dallo spazio di passaggio se è indirizzata verso il campo.*		
	Giudizio impossibile *Segnalazione da effettuarsi in modo obbligatorio quando è richiesta una segnalazione, ma il G.d.L. non ha modo di esprimere la propria valutazione sull'accaduto.*	

5.4 TECNICA

Durante il gioco il G.d.L. deve assumere posizioni tali da permettergli una corretta valutazione degli aspetti di competenza, effettuando, se necessari, anche degli spostamenti.

5.4.1 POSIZIONI DEL CORPO DURANTE LE AZIONI DI GIOCO

La correttezza del giudizio espresso dal G.d.L. è in funzione della concentrazione, dell'abilità nel dirigere l'attenzione verso il punto o la zona opportuna e degli eventuali piccoli spostamenti necessari.

Prima del fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio, la posizione del corpo del G.d.L. è quella di riposo/attesa, che comporta una certa attenzione preparatoria a quanto avverrà nei momenti immediatamente successivi. La bandierina è appoggiata al polpaccio della gamba e le gambe sono leggermente divaricate.

Al fischio di autorizzazione del servizio, ogni G.d.L. si predispone con il corpo in modo da poter focalizzare tutta l'attenzione sugli aspetti di propria responsabilità:

- il G.d.L. deputato al controllo della linea di fondo della squadra al servizio, per verificare la corretta esecuzione del servizio, in ordine al contatto dei piedi con il suolo al momento del colpo sulla palla o dello stacco per andare a colpirla; nel caso di servizio effettuato in prossimità delle linee laterali di competenza anche i G.d.L. 1 e 3 verificheranno l'eventuale contatto con la zona esterna a quella di servizio al momento dell'esecuzione;
- gli altri G.d.L. per valutare se al momento del servizio tutti i giocatori (eccetto quello che lo esegue) sono all'interno del terreno di gioco, l'eventuale impatto della palla con il terreno (dentro/fuori), o il tocco dell'atleta con palla che cade fuori del proprio campo di gioco, o il passaggio della palla nello spazio esterno, o il tocco dell'antenna.

In questa fase è possibile ottenere una maggiore capacità di attenzione posizionandosi con il busto flesso leggermente in avanti, sulle gambe piegate e divaricate con il piede sinistro più avanti rispetto al destro, al fine di avere il busto sempre rivolto verso il terreno di gioco, con la bandierina, che dovrebbe essere tenuta con la mano destra, ben appoggiata sul polpaccio allo scopo di stimolare l'attenzione stessa. Si tratta di una posizione di tensione che deve completarsi con la tecnica dell'anticipo, relativamente ai movimenti della palla. Per la corretta valutazione del punto di impatto della palla, il G.d.L. deve seguirne per un breve tratto la traiettoria, per poi anticiparla nel punto ove egli deve esprimere una propria valutazione (dentro/fuori, tocco dell'antenna, passaggio nello spazio esterno, toccata). Dove necessario, si devono prevedere dei piccoli spostamenti sia sul tronco che sul terreno, per un migliore posizionamento.

Nella fase di attacco e di difesa, i compiti dei G.d.L. sono quelli della valutazione della palla dentro/fuori, della palla toccata sia da parte di giocatori a muro che in difesa, dell'eventuale impatto della palla con il suolo in presenza di un tentativo di recupero, del transito della palla nello spazio di passaggio.

Durante l'evoluzione dell'azione di gioco, ogni G.d.L. deve mantenere la posizione del corpo come previsto nella fase di servizio, eseguendo se necessario dei piccoli spostamenti per migliorare la visibilità, soprattutto nei confronti dell'eventuale tocco del muro.

Anche in queste fasi, l'adozione della tecnica dell'anticipo è indispensabile per una corretta valutazione. A causa della grande velocità della palla, l'attenzione del G.d.L. deve essere gestita con assoluta perizia per essere diretta, con estrema tempestività, nei punti e nelle zone che, in rapida successione, vengono interessate dall'azione di gioco.

Affinché tale gestione dell'attenzione risulti ottimale, al di là del preventivo allenamento fisico e mentale, si deve adottare una tecnica di continua verifica delle misure che interessano le zone di competenza, come segue:

- <u>per i G.d.L. responsabili delle linee di fondo campo</u>, è necessario che periodicamente, quando l'azione si sta svolgendo nel campo opposto, eseguano delle misurazioni visive della linea di fondo campo andandovi a porre lo sguardo e ritornando alternativamente più volte sulla palla in movimento. Tale movimento crea un automatismo temporaneo sulla valutazione della distanza della linea di fondo campo dall'azione che si sta svolgendo, in modo da garantire che, nel momento in cui avviene l'attacco, lo spostamento dello sguardo su tale linea e la sua focalizzazione, dopo la verifica dell'eventuale tocco di muro, avvengano automaticamente; per questi G.d.L. la difficoltà di focalizzazione è notevole, perché il trasferimento dell'attenzione dall'azione di gioco alla linea di fondo prevede non solo il movimento oculare, ma anche quello più lento del capo;
- <u>per i G.d.L. responsabili delle linee laterali</u>, è altrettanto valido lo stesso concetto di costruzione dell'automatismo temporale delle distanze, ma in questo caso la misurazione della posizione a destra ed a sinistra della linea laterale rispetto alla propria posizione, è facilitata dal fatto di essere posizionati frontalmente alla direzione di arrivo della palla, per cui non risultano necessari spostamenti significativi degli occhi, ma soprattutto del capo; per questi G.d.L. la difficoltà maggiore è rappresentata dalla verifica del tocco o meno della palla da parte del muro e del transito della palla nello spazio esterno, in particolare quando esso avviene parzialmente sul prolungamento immaginario dell'antenna.

5.4.2 POSIZIONI DEL CORPO NELL'INTERVALLO TRA DUE AZIONI

Terminata l'azione di gioco, il/i G.d.L. che esegue/ono la segnalazione ufficiale, a piedi uniti, deve/ono mantenere il gesto per qualche attimo, rivolgendo lo sguardo verso il 1° arbitro, ritornando poi nella posizione di riposo/attesa, pronto/i a concentrarsi nuovamente sulla successiva azione di gioco.

Gli altri G.d.L. non interessati al giudizio valutativo dell'azione di gioco terminata, dalla posizione di tensione attiva si portano a quella di riposo/attesa, anch'essi pronti a concentrarsi sull'azione successiva.

5.4.3 POSIZIONI IN CASO DI PRESENZA DI VIDEO-CHECK SYSTEM / CHALLENGE

In alcune competizioni internazionali è prevista la presenza contemporanea di 4 G.d.L e del video-check system / challenge system*; in tali gare i G.d.L. non possono ovviamente posizionarsi sugli ideali prolungamenti delle linee di competenza, in quanto impedirebbero alle telecamere l'acquisizione delle immagini necessarie alla valutazione del punto di impatto della palla.*

Risulta pertanto necessario che la posizione dei G.d.L. sia leggermente spostata verso l'esterno, rispetto al terreno di gioco, dell'ideale prolungamento della linea di competenza di circa 20-30 cm.

Tale posizione garantisce loro un campo visivo più ampio rispetto ad un'eventuale posizione verso l'interno di tale ideale prolungamento e quindi maggiori possibilità di anticipare l'impatto della palla con il solo movimento del capo e degli occhi; da tale posizione inoltre un modesto ulteriore movimento verso l'esterno garantisce la possibilità di evitare eventuali ostali alla visione della linea di competenza. In tale situazione, particolare attenzione dovrà essere dedicata dai G.d.L. destrimani per evitare che i movimenti, anche involontari, della bandierina durante l'azione di gioco possano ostruire la zona di ripresa delle telecamere del video-check system / challenge system.

5.5 ULTERIORI INDICAZIONI

- Il G.d.L. deve intervenire solo sulle palle di propria competenza.
- Il gesto ufficiale che il G.d.L. mostra deve essere deciso e chiaro, verificando che sia stato recepito dal 1° arbitro, il quale può richiedere di ripeterlo in caso di dubbio.
- In presenza di segnalazioni contrastanti dei G.d.L., il 1° arbitro ha l'autorità per decidere quale recepire.
- In caso di errata segnalazione, il G.d.L. deve riproporre immediatamente quella corretta.
- Se al momento del servizio o durante l'azione di gioco, il G.d.L. rappresenta un ostacolo per i movimenti del/dei giocatore/i, egli deve rapidamente ed opportunamente spostarsi in modo da evitare di essere di intralcio o di disturbare, anche se ciò causa una momentanea limitazione dell'attenzione.
- I G.d.L. devono evitare di rispondere ad eventuali richieste degli atleti, di parlare con gli spettatori e di andare a raccogliere palloni.