Normative Federali

stagione 2020/2021

Evidenziate in giallo le principali novità rispetto alla stagione 2019-2020

NORMATIVE FEDERALI PER LA STAGIONE 2020-21

Fermo restando quanto previsto dalla GUIDA PRATICA e da ogni altra documentazione federale vigente, il presente documento fornisce, oltre ad un estratto di alcuni dei principali contenuti, ulteriori indicazioni valide per tutti i campionati nazionali per la stagione 2020/2021.

SOMMARIO

NORME PER TUTTI I CAMPIONATI NAZIONALI 2
1.1 MODALITÀ DI VERSAMENTO DEI CONTRIBUTI GARA 2
1.2 SERVIZIO DI PRIMO SOCCORSO 2
1.3 MODULO CAMP3 5
1.4 CAMPO DI GIOCO – ATTREZZATURE – CONTROLLI PRELIMINARI 5
1.5 COMPONENTI DELLE SQUADRE 8
1.6 ASSENZA DELLA SQUADRA O DEGLI UFFICIALI DI GARA 9
1.7 ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA (ex reclamo) 10
1.8 GARA A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE 10
1.9 ESPULSIONE O SQUALIFICA DURANTE LA GARA 10
1.10 SQUALIFICA DI ALLENATORE A SEGUITO DI PROVVEDIMENTO DEL GIUDICE SPORTIVO NAZIONALE 11
1.11 ASSENZA ALLENATORE IN POSSESSO DEI REQUISITI PREVISTI 11
1.12 DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI 11
1.13 LINEA DI DELIMITAZIONE DELL'ALLENATORE 11
1.14 SEGGIOLONE ARBITRALE 12
1.15 INDUMENTI DI GIOCO 12
1.16 RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLE GARE 12
1.17 UTILIZZO DELL'IMPIANTO MICROFONICO 12
1.18 UTILIZZO DEL MAXISCHERMO 13
1.19 SISTEMA DI GIOCO CON DUE LIBERO 13
1.20 PASSAGGIO DEL TURNO – SET SUPPLEMENTARE DI SPAREGGIO 14
1.21 TEMPI DI RIPOSO TECNICI 14
1.22 AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA 14
NORME PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3 15
2.1 PALLONI DI GIOCO 15
2.2 RICHIESTA DI FORMAZIONE 15
2.3 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ 15
2.4 *VIDEO CHECK SYSTEM* 15
2.5 MICROFONATURA DEGLI ARBITRI 16
2.6 3° ARBITRO 16
2.7 ASSISTENTE ALLENATORE 16
2.8 UTILIZZO REFERTO ELETTRONICO (*e-ScoreSheet* FIPAV) 16
2.9 LINEE GUIDA PER L'UTILIZZO DEL REFERTO ELETTRONICO (*e-Scoresheet* FIPAV) 17
2.10 OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE DI ATLETI/E ITALIANI/E NEI CAMPIONATI E NELLA COPPA ITALIA 18
2.11 ATLETI/E *UNDER 23/21* CON SCAMBI ILLIMITATI 19
2.12 TEMPI DI RIPOSO – COPPA ITALIA 20
2.13 UTILIZZO DEL *TABLET* 20
2.14 PRESENZA DI UNO SPONSOR ("OSPITE") IN PANCHINA 20
2.15 INTERRUZIONE PROLUNGATA ("INTERVALLO") TRA 2° E 3° SET NEL CAMPIONATO DI SERIE A1/F 20
2.16 COMPORTAMENTO DEL PUBBLICO 21
3. PROTOCOLLO DI GARA NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3 22
4. ORGANIZZAZIONE DEI SERVIZI DI CAMPO NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3 29
5. SISTEMA DEI CINQUE PALLONI NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3 32
NORME PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE BM, B1F E B2F 33
6.1 PALLONI DI GIOCO 33
6.2 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ 33
6.3 SEGNAPUNTI ADDETTO AL REFERTO CARTACEO 33
6.4 NET-CAMERA SUL PALO E MICROFONO 33
7. PROTOCOLLO DI GARA NEI CAMPIONATI DELLE SERIE BM, B1F e B2F 34
8. L'ASCIUGATURA DEL TERRENO DI GIOCO NEI CAMPIONATI DELLE SERIE BM, B1F e B2F 40

Evidenziate in giallo le principali novità rispetto alla stagione 2019-20

* *Fermo restando quanto previsto dalle Norme Generali per l'organizzazione dei Campionati Regionali, Territoriali e di Categoria e dalle Circolari di Indizioni dei Comitati Periferici, le indicazioni contenute nel Protocollo di Gara si applicano anche nei suddetti Campionati*

NORME PER TUTTI I CAMPIONATI NAZIONALI

1.1 MODALITÀ DI VERSAMENTO DEI CONTRIBUTI GARA

I contributi gara per ogni incontro dei Campionati Nazionali delle Serie A1, A2, A3M, BM, B1F e B2F (*play-off* compresi) e rispettive Coppe Italia devono essere versati solamente *on-line* tramite carta di credito. A tale proposito si precisa che:

- le carte di credito utilizzabili sono quelle del circuito CARTA SI (Visa e Mastercard);
- le società, una volta entrate nella propria *Home Page* del Tesseramento *on-line*, devono scegliere la funzione "Pagamenti carta credito" e riempire tutti i campi richiesti; nello spazio "causale aggiuntiva" vanno riportati i dati della gara (serie - numero - data) a cui fa riferimento il pagamento. Nel caso di versamento per più gare, si devono riportare i dati di tutte le gare;
- dopo aver effettuato il versamento, alla società arriverà una **mail di conferma** che riporta gli estremi del versamento compresi i dati della/e gara/e;
- le società dovranno esibire agli arbitri la mail di conferma o la stampa della ricevuta; gli arbitri dovranno riportare sul rapporto di gara che il versamento è stato effettuato secondo la modalità *on-line*.

Nel caso in cui la società non abbia potuto effettuare il versamento mediante carta di credito, potrà comunque provvedere al pagamento tramite i bollettini postali 598011 (causale 26) preintestati; in questo caso, in sede di omologa, il Giudice Sportivo Nazionale sanzionerà la società con una multa pari al doppio del contributo gara. **Ogni altro tipo di versamento non è ammesso.**

Si riportano gli importi relativi ai contributi gara che le Società devono versare per ogni gara:

IMPORTI CONTRIBUTO GARA STAGIONE 2020/21	
Serie A1M – Supercoppa e Coppa Italia	€ 1.350,00
Serie A1F - Supercoppa e Coppa Italia (*in presenza del 3° arbitro*)	€ 1.350,00
Serie A1F - Supercoppa e Coppa Italia (*non in presenza del 3° arbitro*)	€ 1.200,00
Serie A2M e Coppa Italia	€ 900,00
Serie A3M e Coppa Italia	€ 825,00
Serie A2F e Coppa Italia	€ 800,00
Serie BM e Coppa Italia	€ 220,00
Serie B1F e Coppa Italia	€ 260,00
Serie B2F e Coppa Italia	€ 180,00

1.2 SERVIZIO DI PRIMO SOCCORSO

Ogni Società ospitante di tutte le gare dei Campionati Nazionali di Serie A1, A2, A3M, BM, B1F e B2F e rispettive manifestazioni della Coppa Italia dovrà compilare *on-line* il Modulo CAMPRISOC da consegnare insieme al CAMP3 agli arbitri dell'incontro, che successivamente lo allegheranno agli atti della gara.

Nel momento in cui viene compilato il CAMP3, dopo aver inserito tutti i dati della gara e inviata la stampa del Modulo, il sistema proporrà una finestra dove si dovranno caricare i dati richiesti per il Modulo per Servizio di Primo Soccorso (CAMPRISOC); successivamente, stampando il CAMP3 verrà anche stampato il Modulo CAMPRISOC.

Se al momento della richiesta dei dati da inserire nel Modulo CAMPRISOC *on-line* non viene inserito nulla ovvero solo alcuni dei dati, il Modulo potrà essere completato a mano prima della consegna dei documenti agli Arbitri; successivamente il 1° Arbitro lo completerà *on-line* insieme al rapporto di gara.

Nelle Finali o Fasi che si disputano a concentramento o in sede neutra, il Servizio di Primo Soccorso deve essere assicurato dalla Società o dal Comitato organizzatore e pertanto le Società partecipanti non devono presentare il modello CAMPRISOC.

1.2.1 CAMPIONATI E COPPE ITALIA DI SERIE A1 E A2 MASCHILE E FEMMINILE, A3 MASCHILE

È obbligatoria per tutta la durata dell'incontro la presenza di un'ambulanza, provvista di defibrillatore, e del relativo personale di servizio; il Dirigente addetto agli arbitri della Società ospitante ha l'obbligo di presentare e far riconoscere dagli Arbitri, nel momento della verifica delle strutture e attrezzature prima del Protocollo Ufficiale, il coordinatore degli operatori sanitari responsabile dell'ambulanza e delle operazioni sanitarie durante tutto lo svolgimento della partita; gli operatori sanitari dovranno stazionare all'interno dell'impianto di gioco, in un posto che ne faciliti un immediato intervento di soccorso.

Nel caso l'ambulanza non fosse provvista di defibrillatore, è obbligatorio avere a disposizione nell'impianto di gioco un defibrillatore semiautomatico che dovrà essere posizionato in un posto che ne faciliti un immediato utilizzo in caso di necessità e la Società ospitante dovrà farne constatare la presenza agli Arbitri.
È obbligatoria per tutta la durata dell'incontro la presenza del **Medico di Servizio**, che potrà essere anche il medico iscritto a referto. La Società ospitante ha l'obbligo di far riconoscere dagli Arbitri il Medico di Servizio, che sarà responsabile dell'assistenza sanitaria durante tutto lo svolgimento della partita.
Nel caso di mancanza dell'ambulanza e/o del defibrillatore e dell'addetto al suo utilizzo e di assenza del Medico di Servizio la gara non potrà avere inizio fino al loro arrivo; l'attesa potrà essere protratta per trenta minuti dall'orario previsto per l'inizio della gara e può essere prolungata a discrezione del 1° Arbitro in base alle motivazioni addotte dalla Società ospitante e comunque fino al massimo di un'ora dall'orario previsto per l'inizio della gara. Terminata l'attesa decisa dagli Arbitri, gli stessi chiuderanno il referto di gara e l'incontro non potrà essere disputato; il 1° Arbitro segnalerà il tutto nelle Osservazioni e nel rapporto di gara. In sede di omologa la Società ospitante sarà sanzionata dal Giudice Sportivo Nazionale con la perdita dell'incontro con il punteggio più sfavorevole.
Nel caso di ritardato arrivo e comunque nei termini previsti, la Società ospitante sarà sanzionata con una multa per il ritardato inizio della gara.

1.2.2 SECONDO MEDICO DI SERVIZIO

Considerato l'alto numero di spettatori nelle gare di Serie A, nei Campionati di Serie A1, A2, A3 e rispettive Coppe Italia è obbligatoria la presenza di un Secondo Medico di Servizio, che si occuperà principalmente dell'assistenza agli spettatori. Tale obbligo potrebbe essere assolto richiedendo la presenza di un medico a bordo dell'ambulanza o comunque un altro medico, possibilmente rianimatore.
La mancanza del Secondo Medico di Servizio non comporta la mancata disputa della gara, ma sarà sanzionata dal Giudice Sportivo Nazionale con una multa.
N.B.: per la sola stagione sportiva 2020/2021 nel caso in cui le competenti autorità impongano il divieto d'ingresso del pubblico alle partite, la presenza del Secondo Medico di Servizio non sarà da ritenersi obbligatoria.

1.2.3 CAMPIONATI E COPPE ITALIA DI SERIE B MASCHILE - B1 E B2 FEMMINILE

È obbligatorio per tutta la durata dell'incontro avere a disposizione nell'impianto di gioco **un defibrillatore semiautomatico** che dovrà essere posizionato in un posto che ne faciliti un immediato utilizzo in caso di necessità **e una persona abilitata al suo utilizzo**; la Società ospitante dovrà farne constatare la presenza agli Arbitri.
È obbligatoria per tutta la durata dell'incontro la presenza del **Medico di Servizio**, che potrà essere anche il medico iscritto a referto. La Società ospitante ha l'obbligo di far riconoscere dagli Arbitri il Medico di Servizio, che sarà responsabile dell'assistenza sanitaria durante tutto lo svolgimento della partita.
Nel caso di mancanza del defibrillatore e/o dell'addetto al suo utilizzo o di assenza del Medico di Servizio la gara non potrà avere inizio fino al loro arrivo; l'attesa potrà essere protratta per trenta minuti dall'orario previsto per l'inizio della gara e può essere prolungata a discrezione del 1° Arbitro in base alle motivazioni addotte dalla Società ospitante e comunque fino al massimo di un'ora dall'orario previsto per l'inizio della gara. Terminata l'attesa decisa dagli Arbitri, gli stessi chiuderanno il referto di gara e l'incontro non potrà essere disputato; il 1° Arbitro segnalerà il tutto nelle Osservazioni e nel rapporto di gara. In sede di omologa la Società ospitante sarà sanzionata dal Giudice Sportivo Nazionale con la perdita dell'incontro con il punteggio più sfavorevole.
Nel caso di ritardato arrivo e comunque nei termini previsti, la Società ospitante sarà sanzionata con una multa per il ritardato inizio della gara.

1.2.4 NOTE IMPORTANTI

L'addetto all'utilizzo del defibrillatore e il Medico di Servizio possono essere anche qualsiasi tesserato iscritto nel CAMP3, purché maggiorenne, e quindi anche il dirigente in panchina, l'addetto all'arbitro, il segnapunti, gli allenatori, (l'arbitro associato,) ecc., purché abilitati alla funzione.
Nel caso di assenza della persona abilitata all'utilizzo del defibrillatore, questa funzione potrà essere assolta dal Medico di Servizio, che ovviamente non dovrà presentare alcuna certificazione di abilitazione.
È ovvio che se l'addetto al defibrillatore e il Medico di Servizio, tesserati iscritti nel CAMP3, dovessero intervenire durante la gara per eventi esterni al gioco (malore di una persona del pubblico, di un addetto all'impianto, ecc.) la gara non potrà essere sospesa, e nel caso l'addetto fosse un atleta, questi dovrà essere sostituito per poter espletare le sue funzioni, a meno che la gara non venga sospesa dagli Arbitri in base alla eventuale gravità dell'accaduto.
In relazione all'attesa del defibrillatore e/o del suo addetto e/o del Medico di Servizio a ridosso dell'orario di inizio delle gare, si precisa che gli Arbitri potranno dare inizio al riscaldamento ufficiale previsto dal protocollo pre-gara soltanto dopo il loro effettivo arrivo, al fine di evitare di dover interrompere il riscaldamento ufficiale per poi iniziarlo di nuovo. Questo potrebbe causare un ritardato inizio della gara che verrà poi sanzionato dal Giudice Sportivo.

La responsabilità della presenza dell'addetto al defibrillatore o dell'ambulanza e del Medico di Servizio rimane in capo alla Società ospitante per tutta la durata della gara, così come la stessa Società ospitante è responsabile di comunicare al 1° Arbitro l'eventuale temporanea o definitiva assenza:

- dell'addetto al defibrillatore che nel caso potrà essere sostituito dal Medico di Servizio;
- dell'ambulanza provvista di defibrillatore; in tal caso il 1° Arbitro interromperà la partita e la Società ospitante avrà 30 minuti di tempo per far sopraggiungere un'altra ambulanza oppure reperire un defibrillatore con il relativo addetto al suo utilizzo;
- del Medico di Servizio; in tal caso il 1° Arbitro interromperà la partita e la società ospitante avrà 30 minuti di tempo per reperire un altro Medico.

In tutti i casi suddetti, **se la Società ospitante non provvederà nei termini previsti a ripristinare il servizio, la gara verrà sospesa in via definitiva** e la Società ospitante in sede di omologa sarà sanzionata dal Giudice Sportivo con la perdita dell'incontro con il punteggio più sfavorevole.
Si precisa che **il termine di 30 minuti è da considerare complessivamente nell'arco dell'intera durata della gara**, ossia le possibili sospensioni non possono superare i 30 minuti complessivi.
In caso di utilizzo del defibrillatore e quindi in presenza di una situazione di emergenza, gli Ufficiali di Gara, valuteranno l'eventuale sospensione della gara e in tale caso il Giudice Sportivo ne disporrà il recupero senza attribuire alcuna sanzione.

Nei campionati delle Serie BM, B1F e B2F la presenza di un'ambulanza, provvista di defibrillatore, e del relativo personale di servizio, soddisfa ovviamente l'obbligo del defibrillatore; gli operatori sanitari dovranno stazionare all'interno dell'impianto di gioco, in un posto che ne faciliti un immediato intervento di soccorso.

Durante la gara il Medico di Servizio potrà sedere sulla panchina della Società ospitante soltanto se tesserato a favore della medesima con la qualifica di medico sociale ed inserito nel CAMP3. In caso contrario dovrà posizionarsi appena fuori dall'area di gioco in un posto che ne faciliti un immediato intervento di soccorso.
Il riconoscimento del Medico di Servizio avverrà mediante l'esibizione del tesserino di appartenenza all'Ordine dei Medici o il tesseramento per la Società in qualità di medico sociale.
La persona abilitata per l'utilizzo del defibrillatore dovrà presentare la relativa certificazione di abilitazione, ovviamente non scaduta, e durante la gara dovrà posizionarsi appena fuori dall'area di gioco in un posto che ne faciliti un immediato intervento di soccorso. A tale proposito, si evidenziano tre aspetti fondamentali:

- le certificazioni di abilitazione possono essere rilasciate da tutti quei soggetti che abbiano ottenuto, attraverso l'apposita procedura, il riconoscimento di ente formatore presso le Regioni ed hanno validità su tutto il territorio italiano;
- per quanto riguarda validità e durata dei certificati di abilitazione, la Circolare del Ministero della Salute 1142 del 1° febbraio 2018 ha stabilito che **l'attività di *retraining* ogni due anni è da considerarsi obbligatoria,** così come statuito dal D.M. del 24 aprile 2013, e pertanto l'autorizzazione all'uso del DAE rilasciata a personale non sanitario/laico ha durata biennale e dovrà essere rinnovata dopo aver effettuato la prevista attività di *retraining*;
- i certificati di abilitazione potranno essere presentati agli Arbitri anche in fotocopia.

Agli operatori dell'ambulanza non va richiesta l'abilitazione all'utilizzo del defibrillatore ma soltanto il loro tesserino di riconoscimento.
I Vigili del Fuoco possono essere addetti al defibrillatore senza necessità di mostrare l'abilitazione ma soltanto il loro tesserino di riconoscimento.
Nel caso la Società ospitante non metta a disposizione la persona abilitata all'utilizzo del defibrillatore e uno degli Ufficiali di Gara designati per l'incontro fosse abilitato all'utilizzo, questi non potrà colmare la mancanza e la gara comunque non potrà avere inizio. In tale evenienza, la Società ospitante sarà sanzionata dal Giudice Sportivo Nazionale con la perdita dell'incontro con il punteggio più sfavorevole.
Se il Medico di Servizio e/o l'addetto all'utilizzo al defibrillatore fossero persone iscritte al referto, nel caso dovessero subire la sanzione dell'espulsione o della squalifica, come da regolamento devono abbandonare il terreno di gioco recandosi nello spogliatoio, e comunque non devono sostare in qualsiasi zona dell'impianto da cui possano avere contatto visivo con il campo di gioco e non potranno impartire direttive agli atleti in campo, ma ovviamente devono comunque rimanere a disposizione in caso di emergenza sanitaria.

Si rammenta che la presente normativa, che disciplina i servizi di Primo Soccorso, è finalizzata alla tutela della salute fisica di atleti, tesserati in campo e spettatori.
L'eventuale indisponibilità del defibrillatore, il suo malfunzionamento e/o la presenza di alcuni componenti scaduti, la mancanza dell'operatore, del Medico di Servizio o il loro allontanamento anche momentaneo o comunque altre violazioni, contrastando con i principi ispiratori di questa normativa, attribuiranno alle Società ospitanti, oltre alle previste sanzioni sportive, ogni responsabilità penale e civile per quanto di ragione, in caso di incidente con conseguenze sulla incolumità fisica delle persone coinvolte. Ogni Società ospitante, assumendosi la piena ed esclusiva responsabilità per ogni evento lesivo, malleverà espressamente la Federazione Italiana Pallavolo e pertanto nessun addebito diretto o indiretto potrà essere attribuito a quest'ultima.

1.3 MODULO CAMP3

1.3.1 MODIFICA DELL'ELENCO DELLA COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA DOPO LA CONSEGNA AGLI ARBITRI

L'elenco dei partecipanti alla gara (CAMP3) firmato dal Capitano, e dal dirigente se presente, deve essere consegnato agli Arbitri almeno 30' prima dell'inizio della gara completo di numeri di maglia, data di nascita dei giocatori e numero dei documenti di riconoscimento; deve inoltre riportare la serie del campionato ed il numero di gara. Qualsiasi altra persona il cui nominativo non è compreso in elenco non può prendere parte alla gara stessa. Una volta consegnato agli Arbitri, l'elenco dei partecipanti alla gara non può più essere modificato, perché tale consegna equivale all'avvenuta trascrizione sul referto di gara.

1.3.2 IL MODULO CAMP3 DEI PARTECIPANTI ALLA GARA

Relativamente al CAMP3, la normativa prevede che l'elenco dei partecipanti alla gara deve essere "*redatto OBBLIGATORIAMENTE da TESSONLINE*", e che "*le Società che presenteranno il modulo CAMP3 con tesserati aggiunti a mano, incorreranno in una sanzione pecuniaria da parte del Giudice Sportivo*". Nel caso una squadra sia priva del CAMP3, gli Arbitri possono comunque accettare un foglio in cui siano riportati i dati della gara ed i riferimenti dei tesserati, fatto salvo quanto sopra.
La Società (attraverso il Dirigente o il Capitano) deve dichiarare se tutti gli atleti e componenti dello staff ufficiale inseriti nel CAMP3 sono presenti o si presuppone che arrivino anche dopo l'inizio della gara; tutti gli altri eventualmente presenti sul CAMP3 dovranno essere cancellati, riportando, quindi, sul referto solo quelli non cancellati.
Nel CAMP3 possono essere inseriti anche più atleti di quelli ammessi a partecipare alla gara, depennando successivamente quelli che non sono o non saranno presenti alla gara, ovviamente prima della consegna agli Arbitri. In questo modo si eviterà di aggiungere a mano altri tesserati e quindi di incorrere nell'applicazione della sanzione pecuniaria da parte del Giudice Sportivo Nazionale.
Nel caso in cui nel CAMP3 siano stati aggiunti tesserati a mano, dovranno essere presentati agli Arbitri i moduli che attestano l'avvenuto tesseramento (ad esempio ATL2, DIR1, N); in assenza di ciò tali tesserati non potranno essere ammessi alla gara. Nel comunicare che il sistema informatico non permette di inserire nel modulo CAMP3 giocatori il cui certificato medico di idoneità sportiva agonistica risulti scaduto, si informa che gli Arbitri, nel caso di atleti inseriti manualmente in tale modulo, dovranno verificare nel modulo ATL2 (ultima colonna) la data di scadenza del suddetto certificato medico. I giocatori il cui certificato medico sul modulo ATL2 risulti scaduto non potranno essere ammessi alla gara.
Relativamente agli Allenatori, si ricorda che "il nominativo dell'Allenatore non comparirà sul CAMP3 se la Società non provvede all'operazione *on-line* del vincolo societario". Evidentemente se tale nominativo è stampato sul CAMP3, non si deve pretendere la presentazione di alcuna documentazione in proposito. Se il nominativo viene invece riportato a penna sul CAMP3, la Società deve presentare, oltre al suo documento di identità, il certificato di avvenuto tesseramento dell'Allenatore ottenuto tramite la procedura *on-line* o dal Comitato Territoriale di appartenenza. In alternativa la Società potrà mostrare il modulo TEC1 ove sono riportati tutti i nominativi degli Allenatori tesserati per quella Società con la rispettiva serie di campionato. L'Allenatore, anche in questo caso, deve essere ammesso alla gara ed il 1° Arbitro deve riportare quanto sopra nel rapporto di gara.
Il nominativo del Segnapunti Associato, che le Società devono mettere a disposizione per la compilazione del referto in tutti i Campionati, ad eccezione delle Serie A, è stampabile sul CAMP3, anche se tesserato da Società diversa. Se per qualsiasi ragione il nominativo viene inserito a mano, la sua presenza alla gara è accettata, previa esibizione del modulo SEG o SEG1.

1.4 CAMPO DI GIOCO – ATTREZZATURE – CONTROLLI PRELIMINARI

1.4.1 REQUISITI E MODALITÀ PER L'OMOLOGAZIONE DEI CAMPI DI GIOCO

Le dimensioni minime della zona libera e dell'altezza del soffitto sono di seguito riportate:

Serie	Zona libera		Altezza soffitto
	Laterale	Fondo campo	
A1M	3 m	5 m	9 m
A2M	3 m	5 m	8 m
A3M	3 m	5 m	8 m
A1F	3 m	5 m	8 m

Serie	Zona libera		Altezza soffitto
	Laterale	Fondo campo	
A2F	3 m	5 m	8 m
BM	3 m	3 m	7 m
B1F	3 m	3 m	7 m
B2F	3 m	3 m	7 m

In tutti i campionati le dimensioni della zona libera non possono essere superiori a 5 m lateralmente e a 8 m a fondo campo.
Non è ammessa alcuna tolleranza sulle misure della zona libera e dell'altezza del soffitto per i campionati di Serie BM, B1F e B2F.
Nei campionati nazionali la zona libera deve essere obbligatoriamente transennata simmetricamente; in caso di presenza di pubblico, la zona libera deve essere delimitata per l'intero perimetro da transennature fisse e continue. Non è inoltre ammessa la presenza dell'impianto fisso di Basket.
A tal riguardo si precisa che le zone libere si intendono tali se prive da qualsiasi ostacolo sia fisso che mobile (attrezzi ginnici a muro, pertiche, quadri svedesi, colonne e rientranze, scalini a ridosso dell'area di gioco, ecc.) con particolare attenzione alla pericolosità in caso di impatto da parte degli atleti. Anche le panchine dei giocatori e il tavolo del segnapunti devono essere posizionate fuori dalla zona di rispetto.
Per tutti i campionati nazionali è obbligatorio allegare al verbale di omologazione la copia fotostatica dell'atto di concessione dell'agibilità dell'impianto rilasciata dal sindaco (D.P.R. 24/7/77 n. 616 e successive modifiche) completa della documentazione prevista dalle vigenti Leggi sulla agibilità dei locali destinati ai pubblici spettacoli, fatto salvo quanto previsto dai regolamenti emanati dalle rispettive Leghe Pallavolo A/M e A/F e ratificati dal Consiglio Federale.
Le omologazioni dei campi per i campionati delle Serie A1, A2 e A3 sono di competenza delle Leghe Pallavolo A/M e A/F; per quanto non specificamente contemplato dal presente documento, si rimanda ai regolamenti emanati dalle rispettive Leghe e ratificati dal Consiglio Federale.
Le omologazioni dei campi per i campionati delle Serie BM, B1F e B2F sono di competenza della FIPAV e saranno effettuate dai Comitati Regionali attraverso il nuovo programma "Archivio impianti nazionale *on-line*" che permetterà il rilascio delle omologazioni dopo la verifica dei dati inviati. Gli impianti devono essere in regola con le norme di idoneità tecnico-funzionale emanate dalla FIPAV e non sono previste deroghe.
Nel caso in cui più squadre della stessa società utilizzino lo stesso impianto, l'omologazione viene rilasciata dall'organismo omologante competente relativo al campionato di serie maggiore.
Nel caso di impianti utilizzati da più sodalizi, ognuno di questi deve versare il previsto diritto di segreteria per l'omologazione. Dopo l'avvenuta omologazione ad ogni società sarà fornita copia del verbale di omologazione che dovrà essere esibita agli Arbitri prima di ogni gara insieme alla copia del relativo contributo. Il contributo relativo ai diritti di segreteria per l'omologazione dei campi deve essere versato alla FIPAV tramite carta di credito *on-line* con causale 33.

1.4.2 RETE DI GIOCO

Nei Campionati di SuperLega, A1F, A2M, A2F e A3M è obbligatorio l'utilizzo della rete da gioco con maglie di dimensione 4,5 x 4,5 cm anziché 10 x 10 cm, per consentire di brandizzare la rete stessa.
Tale tipologia di rete potrà essere utilizzata anche nei campionati di Serie B senza la necessità di alcuna autorizzazione preventiva.

1.4.3 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

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

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

1.4.4 PANCHINE: STRUTTURA E POSIZIONE

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

1.4.5 CONTROLLO PRELIMINARE DELLE ATTREZZATURE

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

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

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

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

In questi casi, il 1° Arbitro deve considerare il terreno di gioco non regolamentare, con le conseguenze previste dalle specifiche circolari di indizione dei campionati.

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

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

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

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

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

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

L'art. 30 del Regolamento Gare prevede che:

4. *Se una gara che si disputa in un impianto al coperto, dovesse essere sospesa per circostanze impreviste (mancanza luce, scivolosità del terreno, ecc.), essa sarà ripresa o rigiocata secondo le norme previste dalle Regole di Gioco [17.3.2 e 17.3.3] […].*
5. *Nei campionati di Serie A, in caso di sospensione della gara per le cause di cui al comma precedente, la durata dell'interruzione non potrà essere superiore alle 2 ore a differenza di quanto previsto dalle Regole di Gioco.*

1.4.11 COMPORTAMENTO DEGLI ARBITRI IN CASO DI IMPRATICABILITÀ MOMENTANEA DEL CAMPO DI GARA

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

1.4.12 UTILIZZO DELLA SIGARETTA ELETTRONICA IN PANCHINA

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

1.5 COMPONENTI DELLE SQUADRE

1.5.1 ALLENATORE – ATLETA

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

1.5.2 ALLENATORE PRATICANTE

La figura dell'allenatore praticante non è prevista nei campionati nazionali e pertanto non può essere iscritto nel CAMP3.

1.5.3 DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE O ADDETTO AGLI ARBITRI DISABILE

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

1.5.4 DIRIGENTE DELLA SQUADRA OSPITANTE CON FUNZIONE DI SPEAKER

Al Dirigente Accompagnatore della Squadra Ospitante è consentito svolgere le funzioni di *speaker*, dietro autorizzazione degli Arbitri, ma solo limitatamente alle fasi del protocollo di gara, della presentazione delle squadre e dell'eventuale *starting players*.

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

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

1.5.6 INFORMAZIONI SULLE SQUADRE AGLI SCOUTMAN *PRESENTI ALLA GARA*

Nei campionati italiani, anche non di Serie A, molte squadre si avvalgono degli addetti alle statistiche, che rilevano le prestazioni degli atleti attraverso l'ausilio di dispositivi informatici. Questi tecnici, all'inizio delle gare, spesso chiedono di essere messi a conoscenza della "lista" dei giocatori della squadra avversaria per inserirla negli appositi *software*. Fermo restando che i moduli CAMP3 sono di competenza degli Arbitri e non possono essere consegnati nemmeno in visione a terzi, gli Arbitri stessi sono invitati a collaborare fornendo, se possibile, le notizie che vengono richieste; comportamento analogo sarà adottato qualora tali richieste vengano avanzate da parte delle TV che trasmettono le gare. Sarebbe auspicabile che le Società predisponessero una copia del CAMP3 non ancora firmato, o ancora più semplicemente una lista dei propri atleti, da far consultare alla squadra avversaria per facilitare il lavoro degli addetti alle statistiche.

1.6 ASSENZA DELLA SQUADRA O DEGLI UFFICIALI DI GARA

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

Le squadre devono attendere 30' oltre l'orario previsto per l'inizio della gara, e poi possono lasciare l'impianto di gioco. Anche se gli Arbitri comunicassero preventivamente che il proprio ritardo stimato supererà tali 30' di attesa, le due squadre avrebbero ugualmente il diritto di lasciare l'impianto di gioco dopo i 30' di attesa senza obbligo di attendere il loro arrivo. Qualora viceversa entrambe le squadre concordassero nell'attendere comunque gli Arbitri, la gara potrà iniziare al loro arrivo, anche dopo i 30' regolamentari di ritardo.

1.6.2 MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA

Nel caso in cui una squadra non si presenti in campo entro i termini previsti (30' oltre l'orario stabilito per l'inizio della gara), gli Arbitri devono procedere al riconoscimento dei componenti della squadra presente, riportati sul modulo CAMP3 e trascritti a referto. Allenatore, Capitano e Ufficiali di Gara firmeranno quindi il referto negli appositi spazi, mentre non dovrà essere riportato alcun risultato della gara. Se entro il termine d'attesa la squadra assente preannuncia con qualunque forma il ritardo dovuto ad evento non colpevole, il 1° Arbitro potrà protrarre il tempo di attesa secondo le necessità, e comunque non oltre due ore. Le disposizioni di cui sopra si applicano anche qualora una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore a sei.

1.6.3 ASSENZA DEL 1° ARBITRO

Se il 1° Arbitro non è presente sul campo di gioco all'orario previsto per l'inizio della gara, le squadre e gli altri ufficiali di gara devono attenderlo per 30' oltre tale orario (fatto salvo quanto previsto nelle gare di SuperLega, del campionato di A1F e delle gare delle rispettive *Final Four* delle Coppe Italia in caso di designazione del 3° Arbitro). Se dopo tale tempo di attesa egli non è ancora presente nei campionati di A1, A2, A3M, BM, B1F, B2F e relative Coppe Italia, il 2° Arbitro sostituisce il collega 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, dopo aver richiesto l'autorizzazione al competente Componente del Settore Nazionale Ufficiali di Gara, altrimenti le avocherà a sé.
Il protocollo di gara potrà avere inizio solo dopo che siano interamente trascorsi i 30' di attesa. Le due squadre possono tuttavia, previo accordo, rinunciare al riscaldamento ufficiale di 10' o decurtarne la durata.

1.6.4 ASSENZA DEL 2° ARBITRO

Se il 2° Arbitro non è presente all'orario di inizio della gara, nel caso in cui si abbia notizia certa della sua designazione, le squadre e gli altri ufficiali di gara devono attendere il suo arrivo per 30' dopo l'orario previsto (fatto salvo quanto previsto nelle gare di SuperLega, del campionato di A1F e delle gare delle rispettive *Final Four* delle Coppe Italia in caso di designazione del 3° Arbitro). Trascorso tale tempo di attesa, il 1° Arbitro può assegnare le funzioni di 2° ad altro collega reperito sul posto o al Segnapunti-Arbitro, sostituendo in tal caso quest'ultimo con persona idonea a svolgere le funzioni di Segnapunti (per i campionati nazionali dopo aver richiesto, in entrambi i casi, l'autorizzazione al competente Componente del Settore Nazionale Ufficiali di Gara). Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del 2° Arbitro, il 1° avoca a sé le sue funzioni iniziando la gara all'orario previsto.

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

Nei campionati di A1, A2, A3M, BM, B1F, B2F e relative Coppe Italia, il 2° Arbitro sostituisce il 1° nelle sue funzioni. In caso di infortunio o malore del 2° arbitro durante la gara non è prevista la sua sostituzione da parte di altri UG presenti (ad eccezione dei casi in cui sia stato designato il 3° Arbitro).

1.6.6 ASSENZA DEL SEGNAPUNTI

Nei campionati di BM, B1F e B2F, la Società ospitante deve mettere a disposizione un Segnapunti Associato, regolarmente tesserato.
Se il Segnapunti Associato non è presente all'orario di inizio della gara, il 1° Arbitro lo sostituisce con un altro reperito eventualmente sul posto, compreso in ultima analisi un Arbitro, o con altra persona da lui ritenuta idonea a svolgere tale mansione (anche se non tesserata). In questo secondo caso egli dovrà comunicare alle squadre la propria decisione, autorizzandole, a richiesta, a designare un loro tesserato a fianco del Segnapunti e dovrà far sottoscrivere per conoscenza tale decisione ai due Capitani nello spazio "Osservazioni" del referto di gara.
Nel caso in cui non si riesca a reperire un sostituto, la funzione di Segnapunti viene affidata al 2° Arbitro, che, in tal caso, svolgerà unicamente i compiti previsti per tale funzione; in caso di assenza anche del 2° Arbitro, il 1° avocherà a sé tutte le funzioni.

1.6.7 ASSENZA DELL'ADDETTO AL REFERTO ELETTRONICO

Nei campionati di SuperLega, A2M, A1F, A2F e A3M nel caso in cui l'Addetto al referto elettronico non sia presente, e non sia presente alcun Arbitro abilitato a tale funzione, si dovrà utilizzare il referto cartaceo compilato da un Segnapunti reperito in loco, anche messo a disposizione dalla Società ospitante.

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

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

1.7 ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA (ex reclamo)

L'istanza deve essere preannunciata dal Capitano in gioco al 1° Arbitro, verbalmente, al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione. Il 1° Arbitro è tenuto a scendere dal seggiolone, recarsi presso il tavolo del Segnapunti ed annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il Capitano in gioco ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

In difetto di questa annotazione, l'istanza è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro 15 minuti dalla fine della gara, l'istanza deve essere confermata per iscritto dal Capitano della squadra o da un dirigente del sodalizio al 1° Arbitro.

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

Gli Arbitri, nella loro funzione di "notai dei fatti", devono comunque accettare le istanze presentate, anche quando si possa presupporre che siano inammissibili; sarà il Giudice Sportivo competente a stabilirne l'eventuale inammissibilità.

Fermo restando quanto previsto dall'art. 23 comma 3 del Regolamento Giurisdizionale relativamente alle modalità di preannuncio verbale dell'istanza da parte del capitano della squadra (o del capitano in gioco se il capitano della squadra dovesse trovarsi fuori dal gioco) e dal comma 6 relativo agli adempimenti che la società deve successivamente attuare, il comma 4 prevede che "entro quindici minuti dalla conclusione della gara, l'istanza deve essere confermata per iscritto dal capitano o da un dirigente del sodalizio al primo arbitro". La locuzione "per iscritto" presuppone la consegna di un documento, anche redatto in modo informale, nel quale viene specificata la volontà del sodalizio di confermare l'istanza avverso il risultato della gara; tale documento dovrà essere allegato al rapporto di gara e trasmesso al Giudice Sportivo Nazionale.

Si precisa comunque che, qualora il capitano della squadra o un dirigente del sodalizio confermino verbalmente l'istanza avverso il risultato della gara, tale conferma dovrà comunque essere regolarmente trascritta nello spazio OSSERVAZIONI del referto di gara; sarà successivamente compito del Giudice Sportivo Nazionale valutare la regolarità dell'istanza presentata.

1.8 GARA A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE

art. 16 Regolamento Gare - Ingresso ai campi di gioco

1. Gli affiliati hanno l'obbligo di permettere l'accesso al pubblico per assistere alle manifestazioni regolarmente autorizzate. Può essere previsto l'ingresso a pagamento, secondo le normative attualmente vigenti in materia.
2. Hanno diritto al libero ingresso i Dirigenti Federali, gli Arbitri, gli Allenatori e gli atleti azzurri purché muniti delle apposite tessere rilasciate dalla FIPAV ai sensi della normativa vigente in materia.
3. Nelle gare che, per effetto del relativo provvedimento disciplinare, si disputano a porte chiuse è consentito comunque l'accesso al campo di gioco di tutti i tesserati iscritti a referto, gli arbitri e segnapunti, il dirigente addetto all'Arbitro, il custode o addetto dell'impianto, gli addetti all'asciugatura ove previsti, i raccattapalle ove previsti, l'addetto al tabellone ove previsto, i soggetti indicati al precedente comma 2, la stampa accreditata ed eventuali operatori per riprese televisive.

art. 91 Regolamento Giurisdizionale - Obbligo di disputare gare a porte chiuse: nozione

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

1.9 ESPULSIONE O SQUALIFICA DURANTE LA GARA

In tutti i campionati FIPAV, il componente di una squadra ESPULSO o SQUALIFICATO deve abbandonare l'area di controllo recandosi nello spogliatoio e, comunque, non deve sostare in qualsiasi zona dell'impianto da cui possa avere contatto visivo con il campo di gioco; ovviamente non potrà impartire direttive agli atleti in campo. Ogni comportamento contrario a tali direttive comporterà, per il tesserato espulso, l'applicazione della successiva sanzione della squalifica, mentre per il tesserato squalificato saranno previste sanzioni da parte del Giudice Sportivo. Nel caso di espulsione o squalifica del Medico o del Fisioterapista, questi, pur dovendo abbandonare l'area di controllo e non

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

1.10 SQUALIFICA DI ALLENATORE A SEGUITO DI PROVVEDIMENTO DEL GIUDICE SPORTIVO NAZIONALE

Premesso che l'allenatore squalificato dovrà scontare le squalifiche nel solo campionato in cui è stato sanzionato e per il numero di giornate previste dal provvedimento, si precisa che se un allenatore squalificato svolge ugualmente le sue funzioni incorrerà nel raddoppio della squalifica, la gara sarà omologata con il risultato conseguito sul campo e la società sarà sanzionata con una multa.
A tal proposito si ricorda che, **nelle gare in cui un allenatore deve scontare uno più turni di squalifica, egli non può né sostare né transitare nelle vicinanze del terreno di gioco**; per assistere alla gara deve rimanere nello spazio riservato al pubblico **e non può impartire alcuna direttiva agli atleti in campo**.
Ogni comportamento contrario a tali norme equivale all'aver svolto le funzioni di allenatore con le conseguenti sanzioni disciplinari.

1.11 ASSENZA ALLENATORE IN POSSESSO DEI REQUISITI PREVISTI

Si precisa che, in caso di assenza o allontanamento dell'allenatore in possesso dei requisiti previsti, l'assistente allenatore non in possesso di tali requisiti non potrà ovviamente svolgere le funzioni di allenatore e **nessun componente della squadra in panchina potrà fornire, durante il gioco, indicazioni di natura tecnica ai giocatori in campo**, ferma restando la possibilità di incitarli. Gli Arbitri, nell'ambito della procedura del riconoscimento pre-gara, sono invitati a rammentare tale norma ai componenti della squadra.

1.12 DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI

È un Dirigente della Società, regolarmente tesserato con la FIPAV, che deve:

- accogliere gli arbitri al loro arrivo in palestra;
- mettersi a disposizione degli stessi per un controllo preliminare delle attrezzature del campo di gioco, che prevede il controllo del verbale di omologazione del campo, la misurazione dell'altezza della rete e la verifica della presenza delle attrezzature complementari di supporto (dove previste), quali il manometro per il controllo della pressione dei 2/5 palloni di gioco, le palette numerate (da 1 a 18) per le sostituzioni, l'avvisatore acustico per la richiesta delle interruzioni regolamentari, il porta-palloni a 5 posizioni al tavolo del segnapunti, l'asta per la misurazione dell'altezza della rete;
- posizionarsi, durante la gara, in un punto dell'impianto, comunque fuori dall'area di controllo, dove possa essere facilmente reperibile ed altrettanto facilmente possa intervenire a richiesta degli Arbitri;
- accompagnare, a fine gara, gli Arbitri presso il loro spogliatoio, restando a loro disposizione fino a che non lasciano la palestra, cercando, ove possibile, di favorire il loro viaggio di ritorno (richiesta taxi, eventuale trasporto alla stazione ferroviaria o aeroporto, ecc.).

Si raccomanda a tutte le Società di non far svolgere al Dirigente addetto agli Arbitri la funzione di addetto al tabellone elettronico o manuale in quanto, qualora si dovesse attivare per risolvere eventuali criticità riscontrate dagli Arbitri, il suo momentaneo allontanamento potrebbe causare la mancata funzionalità del tabellone segnapunti.
Le funzioni di Dirigente addetto agli Arbitri non possono essere svolte dallo stesso tesserato che svolge le funzioni di Segnapunti Associato.

1.13 LINEA DI DELIMITAZIONE DELL'ALLENATORE

Nelle gare dei Campionati FIPAV e delle rispettive Coppe Italia non è prevista la presenza della linea di delimitazione dell'allenatore (Regola 1.3.5).
Premesso quanto sopra, si ricorda quanto previsto dalla Regola 5.2.3.4 (l'allenatore può dare istruzioni ai giocatori in gioco anche stando in piedi o muovendosi nella zona libera davanti alla propria panchina, dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento, senza disturbare o ritardare il gioco) e dalla Casistica 2 della Regola 17 (nel caso in cui un occupante della panchina entri durante un'azione di gioco all'interno del terreno di gioco, viene sanzionato un fallo alla squadra per la presenza di 7 giocatori in campo o di persona oltre i 6 giocatori).

1.14 SEGGIOLONE ARBITRALE

In linea generale, le attrezzature ed il campo di gioco non devono presentare cause di pericolo o di impedimenti. Pertanto, se il seggiolone arbitrale presenta un punto di pericolo nella base o nella piattaforma che sostiene l'Arbitro, perché metallica e sporgente verso il terreno di gioco, e tale che nella foga del gioco un atleta possa sbattervi violentemente, è obbligatorio che la parte rivolta verso il terreno di gioco sia protetta con gommapiuma o materiale similare, che attutisca l'urto nel caso di impatto.
Anche nei campionati di serie B è consigliabile l'utilizzo di seggioloni arbitrali con il piano di appoggio dei piedi regolabile in altezza; nel caso di mancanza di tale sistema, è obbligatorio garantire la presenza di eventuali rialzi, che devono risultare stabili.

1.15 INDUMENTI DI GIOCO

L'equipaggiamento degli/lle atleti/e è composto di una maglietta ed un pantaloncino, eventualmente anche uniti in un unico indumento; inoltre è possibile l'utilizzo del modello pantaloncino con gonnellina.
I *Libero* devono indossare una divisa che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra; tale divisa deve essere chiaramente contrastante rispetto al resto della squadra. La maglia potrà inoltre avere una scritta pubblicitaria diversa da quella presente sulle altre maglie della squadra.
Non è obbligatorio il posizionamento del numero anteriore al centro della maglia, fermo restando che il colore e la brillantezza dei numeri devono contrastare con quelli delle maglie. La numerazione delle maglie degli atleti nei campionati di serie nazionale deve essere compresa tra 1 e 18 (tranne nei campionati di Superlega e A1F dove la numerazione è compresa tra 1 e 99).

1.15.1 EQUIPAGGIAMENTO DEL LIBERO RIDESIGNATO

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

1.15.2 DIVISE DA GIOCO NEI CAMPIONATI DI SERIE A

Si ricorda la presenza di una specifica normativa emanata dalle Leghe Pallavolo Serie A relativamente alle divise da indossare nelle gare dei campionati di Serie A e delle relative Coppe Italia.

1.16 RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLE GARE

- I documenti di identità possono essere anche con validità scaduta, purché muniti di una foto recente, tale comunque da permettere chiaramente il riconoscimento della persona. Per persone di nazionalità estera devono essere accettati i documenti di identità con scrittura straniera con carattere di tipo latino.
- Sono valide anche le copie dei documenti di identità conformi all'originale vidimate da enti pubblici (questura, comune, ecc.) che non dovranno essere ritirate dagli Arbitri.
- In aderenza alle disposizioni vigenti sui documenti di identità personali, l'identità può essere accertata con una autocertificazione in carta semplice, sulla quale dovrà essere apposta una fotografia dell'atleta e dovranno essere specificati nome, cognome, data e luogo di nascita. L'atleta, o il genitore per gli atleti minorenni, dovrà firmare la fotografia ed attestare la rispondenza della foto stessa con l'intestatario del certificato. In alternativa l'autocertificazione potrà essere dichiarata in calce ad una fotocopia di un documento di identità rilasciato dalle autorità competenti. L'autocertificazione viene ritirata dall'Arbitro e inviata unitamente agli atti della gara, al Giudice Sportivo Nazionale.
- È permesso il riconoscimento diretto da parte di uno degli Arbitri. In questo caso l'Arbitro riporterà una propria dichiarazione scritta sul retro del referto o sul retro del relativo elenco ufficiale della squadra.
- Quanto previsto per il riconoscimento degli atleti è valido anche per altri partecipanti alle gare (allenatori, dirigenti, medici e fisioterapisti).
- In caso di frode accertata, il colpevole sarà denunciato alle Autorità competenti ed agli organi giurisdizionali federali.

1.17 UTILIZZO DELL'IMPIANTO MICROFONICO

Sui campi di gioco, sempre più frequentemente, vengono usati impianti microfonici con cui le società ospitanti informano il pubblico su dati e notizie relative alle gare e, a volte, su avvisi pubblicitari. Non di rado, però, tali strumenti vengono usati in maniera non appropriata, arrecando disturbo alle gare. A maggiore precisazione degli artt. 17 e 18 del Regolamento Gare, inerenti ai doveri di ospitalità, si fa presente quanto segue.

La società ospitante può usare l'impianto microfonico per comunicare:

- quanto previsto dal protocollo di gara, in ordine alla presentazione della gara e degli Arbitri (obbligatorio per i Campionati di Serie A1, A2 e A3);
- le formazioni delle squadre durante il riscaldamento ufficiale;
- alla fine di ogni azione di gioco, la conquista del punto o del servizio ed il nominativo del giocatore autore dell'azione, nonché il nominativo di quello che si appresta ad effettuare il servizio stesso;
- prima della gara, tra un set e l'altro e quando la palla è "fuori gioco", annunci pubblicitari, risultati di altre gare, ulteriori comunicazioni inerenti alla gara o di servizio;
- sono ammessi brevi stacchi musicali tra la fine di un'azione di gioco ed il fischio di autorizzazione al servizio di quella successiva; ovviamente tale possibilità deve essere gestita secondo lo spirito del *fair-play* e con imparzialità.

È vietato:

- fare comunicazioni durante lo svolgimento delle azioni di gioco e più precisamente dopo il fischio di autorizzazione del servizio da parte del 1° arbitro e prima del fischio che decreta la fine dell'azione stessa;
- pronunciare frasi di discredito verso la squadra ospite e/o la squadra ospitante;
- emettere giudizi sull'operato degli Arbitri;
- esprimere incoraggiamenti per la squadra ospitante e/o quella ospite.

Tali divieti sono perentori ed il 1° Arbitro deve intervenire nei confronti del Capitano della squadra ospitante, prima con un richiamo verbale e quindi, in caso di recidiva, con il divieto dell'uso dell'impianto microfonico per il resto della gara. Tale direttiva deve essere rigorosamente rispettata dalle Società interessate e dovrà essere cura degli Arbitri pretenderne l'applicazione.

1.18 UTILIZZO DEL MAXISCHERMO

In alcuni campi di gioco è presente un maxischermo utilizzato come mezzo di informazione per il pubblico. Di seguito si riporta la normativa che ne codifica l'uso affinché esso non diventi elemento di turbativa della gara.

A. È permesso l'uso del maxischermo all'interno dell'impianto di gioco nelle gare ufficiali, sul quale possono apparire:
   1. immagini pubblicitarie;
   2. zoomate sui giocatori in azione di sostituzione;
   3. zoomate sulle segnalazioni degli Arbitri a seguito di loro decisioni;
   4. vedute d'insieme del terreno di gioco;
   5. zoomate su singoli o più giocatori;
   6. zoomate sul punteggio riportato dal tabellone segnapunti;
   7. immagini di personalità presenti fra il pubblico o di altre persone;
   8. immagini di comunicazioni di servizio o altro;
   9. zoomate sul giocatore che si appresta al servizio;
   10. zoomate sulle squadre durante i tempi di riposo o cambi di campo.

B. A parte quanto previsto dalla regolamentazione del *Video-Check*, per evitare azioni di protesta e contestazioni sono vietate tutte le immagini riferentisi ad azioni di gioco appena concluse e che potrebbero essere utilizzate per valutare le decisioni arbitrali. In particolare:
   1. *replay* di azioni contestate (palla dentro/fuori, invasione sopra o sotto la rete, tocco della rete da parte dei giocatori, tocco di palla da parte del muro, ecc.);
   2. azioni di proteste di giocatori in campo o di quelli in panchina, degli allenatori o dei dirigenti;
   3. azioni di protesta del pubblico.

Tali divieti sono perentori ed il 1°Arbitro deve intervenire nei confronti del Capitano della squadra ospitante, prima con un richiamo verbale e quindi, in caso di recidiva, con il divieto dell'uso del maxischermo per il resto della gara. Tale direttiva deve essere rigorosamente rispettata dalle Società interessate e dovrà essere cura degli Arbitri pretenderne l'applicazione.

1.19 SISTEMA DI GIOCO CON DUE LIBERO

1. Gli Arbitri sono tenuti, prima della gara, a controllare per ciascuna società l'elenco degli atleti per la gara (modulo CAMP3), ricordando che ogni squadra potrà iscrivere a referto ogni squadra potrà iscrivere a referto fino a 14 atleti/e, con l'obbligo che 2 di questi/e siano Libero se ne iscrive più di 12
2. Inoltre, è necessario che:
   - nel CAMP3 i due *Libero* siano indicati distintamente, riportando accanto al cognome, nome e numero di maglia, rispettivamente le indicazioni L1 e L2;
   - i *Libero* devono indossare una divisa (o giacca/canotta per il Libero ridesignato) che abbia un colore dominante differente da qualsiasi colore del resto della squadra. La divisa deve essere chiaramente

contrastante rispetto al resto della squadra; è data alle società la facoltà di differenziare fra di loro anche le divise dei due *Libero*.

3. La presenza di **L2** è vincolata dai seguenti limiti:

SuperLega A2M e A3M	nessun limite di età; divieto di impiego di atleti stranieri come L2
A1F e A2F	nessun limite di età
BM	nessun limite di età
B1F e B2F	nessun limite di età

4. Nelle Finali Nazionali, entrambi i *Libero* possono essere nominati gara per gara e quindi non è obbligatorio che le due figure tecniche siano rivestite sempre dagli stessi atleti per tutta la durata della manifestazione.

1.20 PASSAGGIO DEL TURNO – SET SUPPLEMENTARE DI SPAREGGIO

Per tutte le manifestazioni che prevedono turni con gare di andata e ritorno senza spareggio, tranne specifiche regolamentazioni, il passaggio del turno nel caso di una vittoria per parte supera il turno la squadra che ha vinto con il miglior punteggio set; nel caso di una vittoria per parte con identico punteggio set si disputerà un set supplementare di spareggio (art. 27 comma 3 del Regolamento Gare).
Tale set supplementare si disputerà con le stesse modalità del 5° set di una gara e verrà registrato su un nuovo referto di gara utilizzando lo spazio riservato al 5° set, specificando nel rapporto di gara tale situazione. L'intervallo fra il termine dell'incontro e la disputa del set supplementare sarà di 5 minuti.
I criteri per l'eventuale disputa del set supplementare di spareggio saranno comunque comunicati agli Arbitri dalla struttura federale che organizza il campionato in oggetto.

1.21 TEMPI DI RIPOSO TECNICI

Non è prevista l'effettuazione dei Tempi di Riposo Tecnici.

1.22 AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

Nel richiamare quanto previsto dalla Regola 5.1.2 "Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con gli arbitri", nonché dalla Regola 21 "Condotta scorretta e sue sanzioni" e dal Capitolo 3 "Amministrazione della disciplina" del documento "Indicazioni Tecniche per Ufficiali di Gara 2020-2021", si evidenzia come ogni azione contraria a quanto previsto, soprattutto se indirizzata nei confronti degli Ufficiali di Gara, ed in particolare del 2° arbitro (e degli addetti di staff nei campionati di serie A) sarà oggetto di rigorosa applicazione dei provvedimenti disciplinari previsti.

NORME PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3

2.1 PALLONI DI GIOCO

Tutti gli incontri ufficiali dei campionati di serie SuperLega, A2 e A3 Maschile, comprese le gare di Coppa Italia, devono essere disputati esclusivamente con il Pallone MIKASA V200W.
Tutti gli incontri ufficiali dei campionati di serie A1 e A2 Femminile, comprese le gare di Coppa Italia, devono essere disputati esclusivamente con il Pallone MOLTEN V5M 5000.

MIKASA
V200W

MOLTEN
V5M 5000

2.2 RICHIESTA DI FORMAZIONE

Il capitano in gioco potrà richiedere **una sola volta per set** la formazione della propria squadra; per ogni ulteriore richiesta effettuata nel set, la squadra sarà sanzionata con un ritardo di gioco.

2.3 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ

- Disponibilità del campo di gioco almeno un'ora prima dell'inizio della gara;
- disponibilità dell'impianto di gioco per poter effettuare una seduta di allenamento, secondo le norme previste dalle Leghe Pallavolo Serie A;
- utilizzo della superficie di gioco bicolore omologata FIVB per tutte le gare dei Campionati di Serie A1 SuperLega, A2 e A3 Maschile e Serie A1 e A2 Femminile, comprese le rispettive gare di Coppa Italia;
- utilizzo delle palette numerate per l'effettuazione delle sostituzioni, secondo quanto previsto dalla Regola di Gioco 15.10.3c (campionati di A2M, A3M e A2F);
- utilizzo del sistema dei cinque palloni durante gli incontri (sei addetti);
- apposito servizio per l'asciugatura del terreno di gioco (quattro addetti);
- avere a disposizione rete ed antenne di riserva;
- aree di riscaldamento come previsto dalla Regola di Gioco 1.4.5;
- avvisatori visivi ed acustici per le richieste dei tempi di riposo e delle sostituzioni;
- mettere a disposizione degli Arbitri un manometro, su loro richiesta;
- idoneo locale dove svolgere le operazioni del controllo *antidoping*;
- connessione internet e linea telefonica sul campo di gara dedicata per servizio risultati e statistiche;
- sala stampa;
- sala per le interviste (A1M SuperLega)
- fotocopiatrice sul campo o in sala stampa;
- posto riservato ai rilevatori statistici della squadra ospite;
- inserimento dei marchi delle ditte o enti patrocinanti del campionato su supporti pubblicitari, rete di gioco, altre strutture e supporti cartacei secondo le disposizioni emanate dalla rispettiva Lega Pallavolo Serie A;
- eventuali adesivi pubblicitari sul terreno di gioco dovranno essere disposti come da normativa emanata dalla rispettiva Lega Pallavolo Serie A;
- nelle gare di A1M, A1F, A2M e A3M la società ospitante ha l'obbligo di far riprendere le gare da TV e radio in ambito locale, fatti salvi i vincoli imposti dai contratti tra la rispettiva Lega Pallavolo Serie A e le reti radiotelevisive nazionali e secondo quanto previsto dal regolamento del pool radiotelevisivo della rispettiva Lega Pallavolo Serie A.

2.4 *VIDEO CHECK SYSTEM*

Nella stagione agonistica 2020/2021 il *Video-Check System* sarà utilizzato per ogni gara della *Regular Season*, dei *Play-off* e della Coppa Italia dei Campionati di SuperLega, della serie A1F e delle serie A2M e A3M. Sui campi di gara sarà presente un Addetto al *Video-Check*, le cui designazioni saranno a cura del Settore Nazionale Ufficiali di Gara.
La normativa sull'utilizzo del *Video-Check System* è definita da apposito Regolamento disponibile sul sito federale.

2.5 MICROFONATURA DEGLI ARBITRI

In tutte le gare della Superlega, comprese quelle di *regular season* e della Coppa Italia, e nelle gare delle semifinali e finali *Play-off* scudetto della serie A1F, e della relativa *Final Four* di Coppa Italia, è prevista la fornitura agli Arbitri di un sistema ricetrasmittente digitale criptato ("microfonatura *Wi-Fi*"), che consentirà la comunicazione diretta tra i vari Ufficiali di Gara.

2.6 3° ARBITRO

In tutte le gare della Superlega, comprese quelle di *regular season* e di Coppa Italia e Supercoppa, e nelle gare delle semifinali e finali *Play-off* scudetto della serie A1F, e delle relative *Final Four* di Coppa Italia e Supercoppa, il Settore Nazionale Ufficiali di Gara provvederà alla designazione di un 3° Arbitro, che espleterà le funzioni di Addetto alle valutazioni delle richieste *Video-Check* e di Arbitro di Riserva. Nelle gare della *regular season* di Superlega il 3° Arbitro sarà di ruolo B, mentre nelle gare dei *play-off* scudetto (tranne i quarti di finale della Superlega), nelle *Final Four* di Superlega e A1F sarà di ruolo A.
Fermo restando quanto previsto dallo specifico Regolamento *Video-Check*, durante la gara il 3° Arbitro siederà accanto all'Arbitro addetto al *Video-Check*; da tale postazione effettuerà la valutazione dei *replay* video ed informerà dell'esito, in caso di disponibilità del sistema di "microfonatura *Wi-Fi*", direttamente il 1° Arbitro.
In caso di assenza (senza l'attesa dei 30 minuti previsti), oppure di malore o infortunio, anche durante la gara, che impediscano al 1° Arbitro di continuare la direzione della gara stessa, il 2° Arbitro sostituirà il 1° nelle sue funzioni; le funzioni di 2° Arbitro saranno quindi assunte dal 3° Arbitro. In caso di assenza (senza l'attesa dei 30 minuti previsti), oppure di malore o infortunio, anche durante la gara, che impediscano al 2° Arbitro di continuare la direzione della gara stessa, le funzioni di 2° Arbitro saranno assunte dal 3° Arbitro.

2.7 ASSISTENTE ALLENATORE

È confermata anche per la corrente stagione agonistica la possibilità di iscrivere a referto il "terzo allenatore" nelle gare dei campionati di Serie A maschile e femminile e relative Coppe Italia e Supercoppe, secondo le seguenti modalità:

- è possibile far sedere in panchina un "terzo allenatore";
- le società potranno inserire nel CAMP 3 un "terzo allenatore", che per qualifica e vincolo corrisponde alla normativa del "secondo allenatore";
- nel modulo CAMP3 il "terzo allenatore" deve essere inserito nel campo con la dicitura "assistente allenatore";
- nel modulo CAMP3 anche per il "secondo allenatore" comparirà la dicitura "assistente allenatore";
- il "terzo allenatore" deve possedere almeno la stessa qualifica prevista per il "secondo allenatore", con l'obbligo di aggiornamento, e avrà gli stessi diritti e doveri degli altri tesserati iscritti a referto;
- per il vincolo si deve procedere con le stesse modalità previste per il "secondo allenatore", vincolandolo comunque come "secondo allenatore";
- **nei campionati di Superlega, A2M e A3M la presenza del 3° allenatore non esclude la presenza del Dirigente Accompagnatore;**
- **nei campionati di A1F e A2F la presenza del 3° allenatore esclude la presenza del Dirigente Accompagnatore.**

I tesserati non atleti presenti in panchina sono di seguito riportati:

- 1° allenatore;
- 2° allenatore (assistente allenatore);
- 3° allenatore (assistente allenatore);
- dirigente accompagnatore;
- medico sociale;
- fisioterapista;
- eventuale ospite in panchina (secondo regolamento delle rispettive Leghe).

2.8 UTILIZZO REFERTO ELETTRONICO (*e-ScoreSheet* FIPAV)

Nelle gare dei Campionati di Serie A1, A2 e A3M e nelle gare delle rispettive Coppe Italia verrà utilizzato il referto elettronico (*e-Scoresheet* FIPAV).
La designazione dell'Addetto al referto elettronico **è a cura dal Settore Nazionale Ufficiali di Gara.** L'Addetto al referto elettronico dovrà essere presente sul campo di gara almeno 75 minuti prima dell'orario prefissato della gara.

2.9 LINEE GUIDA PER L'UTILIZZO DEL REFERTO ELETTRONICO (*e-Scoresheet* FIPAV)

2.9.1 Protocollo

L'Addetto al referto elettronico svolge la sua funzione direttamente sul tavolo specificamente previsto, ove posiziona i due PC e la stampante. Gli Arbitri, dopo il preventivo controllo, sono tenuti a consegnargli i moduli CAMP3 delle squadre e lo stesso, una volta verificate le liste inserite nel referto elettronico, provvede a stampare il *roster* degli elenchi che può essere controllato, su richiesta, dagli Allenatori.
Gli Arbitri, come previsto, procedono al riconoscimento degli/lle atleti/e direttamente sul campo con la collaborazione del Dirigente di ciascuna squadra.
Nel caso in cui l'Addetto al referto elettronico designato per la gara non si presenti e non sia presente un collega abilitato a tale funzione, si dovrà utilizzare il referto cartaceo compilato da un Segnapunti reperito in loco, eventualmente anche messo a disposizione dalla società ospitante.

2.9.2 Materiale a carico della Società ospitante

- 2 computer equipaggiati con Windows 10, risoluzione 1024x768 o superiore. Consigliata la presenza della porta Ethernet;
- n.1 penna USB dedicata e preventivamente verificata con antivirus per il salvataggio dei dati di backup;
- n° 1 stampante formato A4, con fogli e cartuccia di riserva;
- connessione internet;
- *LiteScore* o LEDBOX opzionale: per maggiori informazioni: http://www.tech4sport.com/it/prodotti/ledbox-indoor.html
- stampante, chiave USB e eventuale *LiteScore* dovranno essere installati su entrambi i computer.

2.9.3 1° Arbitro

- Deve accertarsi che su ciascuno dei due computer sia installato il *software e-ScoreSheet* e che la chiave USB di *backup* sia riconosciuta da entrambi.
- A fine gara, per firmare il referto digitalmente, deve inserire quale *password* il suo codice utente (senza la "A") tramite il quale accede alle procedure di Arbitri *on-line*. La *password* potrà essere personalizzata grazie ad una apposita interfaccia *web*.

2.9.4 2° Arbitro

- Durante la gara è fondamentale che, prima della ripresa del gioco, attenda che l'Addetto al referto elettronico gli comunichi (anche solamente con un cenno) di essere pronto a seguire la prossima azione.

2.9.5 Addetto al referto elettronico

- Se non presente sui computer, deve provvedere a scaricare, dall'indirizzo www.dataproject.com/fipav, il *software e-ScoreSheet* ed installarlo su entrambi.
- Deve avviare il programma con l'icona *e-ScoreSheet* presente sul *desktop*.
- Ad ogni avvio, il programma rileva automaticamente la presenza di nuovi aggiornamenti; se la procedura di *download* dovesse segnalare un errore, è possibile aggiornare il programma usando il *link* precedentemente riportato. Si consiglia di avviare il programma prima della gara (es. la mattina) in presenza di una buona connessione internet in modo da effettuare un eventuale aggiornamento del programma senza difficoltà evitando la tensione dovuta all'imminente inizio della gara.
- Deve collegare la chiave USB di *backup*.
- Dal menu principale deve scegliere "Nuova Partita" ed inserire i dati di *login* forniti dalla società ospitante; nella fase iniziale le credenziali saranno uguali per tutte le società:
  - A1 Maschile – *User*: A1M2020 *Password*: A1M2020
  - A2 Maschile – *User:* A2M2020 *Password*: A2M2020
  - A3 Maschile – *User:* A3M2020 *Password*: A3M2020
  - A1 Femminile – *User*: A1F2020 *Password*: A1F2020
  - A2 Femminile - *User*: A2F2020 *Password*: A2F2020
- Dopo aver effettuato il *login*, selezionerà dalla lista proposta la partita da disputare. Il programma caricherà tutte le informazioni inserite nel CAMP3. Eventuali dati mancanti o sbagliati potranno essere modificati in qualsiasi momento. Nel caso non sia disponibile una connessione internet, il programma permetterà di creare un incontro scegliendo la modalità manuale, mediante la quale si potranno selezionare le squadre ed inserire tutti i dati necessari.
- Deve prestare attenzione alla lista giocatori; infatti, nel caso in cui il programma non sia stato in grado di leggere il modulo CAMP3 della gara, fatto che verrà comunque segnalato, saranno proposte le liste complete dei giocatori di cui andrà specificato, uno per uno, se presente e il relativo numero di maglia. Se un giocatore non dovesse essere presente nelle liste, usare lo specifico pulsante per aggiungerlo.

- **EMERGENZA**: nel caso in cui il computer smettesse di funzionare per un qualsiasi motivo, occorrerà utilizzare il computer di riserva che deve essere già acceso. Dopo aver lanciato il programma *e-ScoreSheet*, deve scollegare la chiave USB di *backup* dal computer principale e collegarla a quello di riserva. Dal menu principale del programma deve scegliere il bottone "Ripristina incontro", selezionare l'unità e poi il bottone "Ripristina". La gara verrà ripresa esattamente dal punto in cui è stata interrotta.
- Al termine della partita, il programma richiederà la *password* del 1° Arbitro per ultimare digitalmente il referto di gara (l'inserimento della *password* equivale alla firma del referto).
- Deve stampare il referto ed il *report* del Libero e quindi, tramite apposita funzione, spedire il referto al *database* centrale FIPAV (file *Referto.ref*, *Referto.pdf*, *Libero.pdf*); nel caso vi sia un problema di connettività internet all'interno del palasport, l'Addetto al referto elettronico dovrà comunque provvedere all'invio nel modo più celere possibile.
- Copia del referto e del report del Libero dovranno essere consegnati alle Società.

2.10 OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE DI ATLETI/E ITALIANI/E NEI CAMPIONATI E NELLA COPPA ITALIA

Per la stagione 2020/2021 l'obbligo è così definito:

A1M	Almeno 3 atleti italiani sempre in campo su 7 (sestetto + Libero (*))
A2M	Massimo 2 stranieri a referto e almeno 6 italiani sempre in campo su 7 (sestetto + Libero (*))
A3M	Massimo 2 stranieri a referto (comunitari in riferimento alla cittadinanza) e almeno 6 italiani sempre in campo su 7 (sestetto + Libero (*))
A1F (**)	Massimo 6 atlete straniere iscritte a referto, almeno 3 atlete italiane sempre in campo su 7 (sestetto + Libero (*))
A2F	Massimo 2 atlete straniere iscritte a referto, almeno 6 atlete italiane sempre in campo su 7 (sestetto + Libero (*))

(*) qualora nessun/a Libero sia iscritto/a a CAMP3, l'obbligo degli/lle atleti/e sempre in campo diventa di 2 italiani su 6 per la serie A1M, 5 italiani su 6 per la serie A2M e A3M, 2 italiane su 6 per la serie A1F e 5 italiane su 6 per la serie A2F. Nel caso in cui entrambi/e i/le Libero siano italiani/e, o nel caso in cui la società iscriva a CAMP3 un/a solo Libero di nazionalità italiana, ai fini del conteggio degli/lle italiani/e in campo la figura del Libero verrà considerata come italiana; nel caso invece in cui i/le due Libero siano stranieri/e, o anche uno/a solo/a sia straniero/a, ai fini del conteggio degli/lle italiani/e in campo la figura del Libero verrà considerata come straniera. Qualora durante la gara il/la Libero straniero/a divenga, o venga dichiarato/a, inabile, anche in caso di sua eventuale ridesignazione con un/a giocatore/trice italiano/a, il/la giocatore/trice Libero verrà comunque conteggiato/a come straniero/a. Invece qualora, al posto di un/a Libero italiano/a, venga ridesignato/a un/a Libero straniero/a, quest'ultimo/a verrà conteggiato/a come giocatore/trice straniero/a.

(**) Nel campionato di serie A1 Femminile non è consentito iscrivere a CAMP3 più di 2 atlete provenienti dalla stessa Federazione straniera.

2.10.1 SANZIONI PREVISTE PER IL NUMERO DI ATLETI/E ITALIANI/E IN CAMPO

Il controllo del rispetto degli obblighi precedentemente riportati spetterà agli Ufficiali di Gara tramite il supporto del referto elettronico; in caso di irregolarità dovranno interrompere il gioco e ripristinare la situazione regolare secondo quanto di seguito riportato.

Se una squadra dovesse richiedere una sostituzione, tale da violare i suddetti limiti e senza che sia ripreso il gioco, in modo indipendente dalla eventuale registrazione sul referto di gara, alla società viene comminato un Ritardo di Gioco, secondo quanto previsto dalla Regola 16 (Regole di Gioco FIPAV 2017/2020).

Se la sostituzione irregolare viene comunque inavvertitamente effettuata e il gioco riprende:

- se gli Arbitri si avvedono di tale sostituzione, anche su segnalazione dei Capitani o dell'Addetto al referto elettronico, si applicherà quanto previsto dalla Regola 15.9 relativamente alla sostituzione irregolare;
- se il numero degli/lle atleti/e stranieri/e in campo viene successivamente regolarizzato, o se terminano il set e/o l'incontro senza che nessuno dei soggetti autorizzati abbia rilevato l'infrazione, il set e/o la partita sono considerati regolarmente disputati e alla squadra che ha effettuato la sostituzione irregolare verrà inflitta una sanzione economica di € 2.600,00.
- nel caso in cui una squadra abbia in gioco il numero massimo permesso di stranieri/e ed un/a atleta italiano/a in campo si infortuni e non possa proseguire la gara, la Regola 15.7 prevede che debba essere sostituito/a nei modi regolamentari e qualora ciò non sia possibile, si debba accordare una sostituzione eccezionale; se la sostituzione regolamentare comportasse una violazione della normativa relativa al numero degli/lle atleti/e italiani/e in campo, dovrà essere concessa una sostituzione eccezionale che garantisca il rispetto della suddetta normativa. Il/la giocatore/trice che avrebbe potuto essere sostituito/a in modo regolamentare ma che, per

garantire il rispetto della suddetta normativa, venisse sostituito/a tramite una sostituzione eccezionale, potrà prendere parte alla gara dal set successivo.

2.11 ATLETI/E *UNDER 23/21* CON SCAMBI ILLIMITATI

Con riferimento alla stagione agonistica 2020/2021, viene mantenuta la facoltà di utilizzare, nei soli Campionati delle Serie A1, A2 e A3M, due ATLETI *UNDER 23* (nati nel 1998 e successivi) e ATLETE *UNDER 21* (nate nel 2000 e successivi), purché eleggibili per la nazionale italiana, che si possono scambiare tra loro un numero illimitato di volte. Il sistema è regolato come segue:

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

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

2.14.1 ISTRUZIONI PER LA GESTIONE DEGLI ATLETI UNDER 23/21 *CON SCAMBI ILLIMITATI*

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

   In entrambi i casi, l'Addetto al referto elettronico deve registrare la sostituzione concessa ed il termine dell'utilizzo degli/lle atleti/e *Under 23/21* per il set o per la gara.
3. Nel caso in cui un/a atleta *Under 23/21* venga rimpiazzato/a dal *Libero*, dopo una azione completata il *Libero* può essere rimpiazzato dall'altro/a atleta *Under 23/21* e non trattandosi di "sostituzione da conteggiare" non è necessario che i/le due giocatori/trici *Under 23/21* si portino contemporaneamente nella zona di rimpiazzo del *Libero*. Analogamente, qualora il *Libero* venga rimpiazzato dallo/a stesso/a giocatore/trice *Under 23/21* che egli/ella aveva rimpiazzato, è permessa nella stessa interruzione di gioco l'uscita di tale atleta *Under 23/21* e il suo scambio con l'altro/a giocatore/trice *Under 23/21*.
4. Nel caso in cui venga erroneamente richiesta la sostituzione regolamentare tra un/a atleta *Under 23/21* in gioco e l'altro/a atleta *Under 23/21*, questa dovrà essere respinta e alla squadra dovrà essere assegnato un Ritardo di Gioco; il relativo scambio potrà avvenire nella stessa interruzione. Qualora tale sostituzione venisse erroneamente concessa, il/la giocatore/trice *Under 23/21* entrato/a rimarrà in campo come se fosse avvenuto lo scambio, la sostituzione verrà annullata a referto e alla squadra verrà assegnato un Ritardo di Gioco sul

punteggio in cui è stata riscontrata l'irregolarità (il tutto ovviamente dovrà essere riportato nello spazio "Osservazioni").

5. Nel caso in cui un/a atleta *Under 23/21* in campo venga espulso/a (o squalificato/a), la squadra potrà effettuare lo scambio con l'altro/a atleta *Under 23/21*, ferma restando la possibilità di effettuare una sostituzione regolamentare con altro/a giocatore/trice.
6. Nel caso in cui un *Libero* sia in campo perché ha rimpiazzato un/a atleta *Under 23/21*, entrambi gli atleti/e *Under 23/21* potranno partecipare ad una sostituzione regolamentare; l'eventuale richiesta di sostituzione deve essere accettata e regolarmente registrata (termine della possibilità di utilizzo degli/lle atleti/e *Under 23/21* per il set);
7. Nel corso della stessa interruzione un/a giocatore/trice *Under 23/21* può effettuare lo scambio con l'altro/a giocatore/trice *Under 23/21* e quindi partecipare ad una sostituzione regolamentare.

2.12 TEMPI DI RIPOSO – COPPA ITALIA

Confermata la sperimentazione per cui nelle gare di Supercoppa Maschile e Femminile, Coppa Italia di Superlega, A1F, A2M, A2F e A3M potrà essere richiesto da parte di ogni squadra un solo tempo di riposo per ogni set.
In tali manifestazioni la richiesta del secondo tempo di riposo dovrà essere gestita analogamente a quanto previsto dalle Regole di Gioco e dalla Casistica Ufficiale delle Regole di Gioco per la richiesta del terzo tempo di riposo.

2.13 UTILIZZO DEL *TABLET*

Nei campionati di Superlega e di A1F la richiesta delle interruzioni regolamentari (tempi di riposo e sostituzioni), nonché delle verifiche *Video-Check* da parte delle squadre, avverrà tramite *tablet*; tale sistema permetterà la visualizzazione della richiesta all'Addetto al referto elettronico e agli Arbitri, tramite i *tablet* posizionati sul seggiolone arbitrale e sul palo della rete, in tempo reale.
Nei campionati in cui è previsto l'utilizzo del *tablet* non è previsto l'utilizzo delle palette numerate per effettuare le sostituzioni.

2.16.1 INDICAZIONI OPERATIVE

- La trasmissione delle formazioni tramite *tablet* sostituisce la consegna del tagliando delle formazioni ad inizio set.
- Nel caso di richiesta di tempo di riposo da parte dell'allenatore effettuata con il gesto ufficiale, questa deve essere accettata anche in assenza della richiesta effettuata tramite *tablet*.
- L'ingresso di uno o più giocatori in zona di sostituzione concretizza la richiesta di sostituzione, che deve essere concessa, ovviamente se regolamentare, anche in caso di assenza di richiesta effettuata tramite *tablet*.
- In caso di discordanza tra giocatore subentrante o in uscita dal campo e giocatori indicati dal *tablet*, la priorità è data alla richiesta formalizzata dai giocatori che stanno effettuando la sostituzione.

2.14 PRESENZA DI UNO SPONSOR ("OSPITE") IN PANCHINA

L'adesione da parte delle Società è facoltativa, **è consentita sia per la squadra ospitante sia per quella ospite**, ed è invece esclusa per le Finali di Coppa Italia ed altri eventi organizzati dalle Leghe Pallavolo e dovrà svolgersi con le seguenti modalità:

- l'*Ospite* dovrà essere stato tesserato come "dirigente" prima di poter accedere al terreno di gioco; l'avvenuto tesseramento sarà attestato da una copia del modulo DIR1 (l'elenco dei Dirigenti della Società) che la Società presenterà insieme al CAMP3;
- l'Ospite verrà aggiunto a mano nel CAMP3 nello spazio riservato all'Allenatore Praticante (non è utilizzato nei campionati di serie nazionale), cancellando la dicitura "Allenatore Praticante" e scrivendo "Ospite";
- il riconoscimento dell'Ospite dovrà avvenire con le stesse modalità previste per il Dirigente Accompagnatore;
- la presenza dell'Ospite sarà riportata nello spazio Osservazioni del referto elettronico;
- dall'ingresso in campo e sino alla sua uscita dal terreno di gioco, l'Ospite dovrà essere accompagnato dal Dirigente Accompagnatore e dovrà rimanere sempre nei pressi della panchina della Società; in particolare durante la gara l'Ospite dovrà rimanere seduto in panchina tra il Dirigente Accompagnatore e gli atleti;
- **è vietata la presenza dell'Ospite in assenza del Dirigente Accompagnatore**.

2.15 INTERRUZIONE PROLUNGATA ("INTERVALLO") TRA 2° E 3° SET NEL CAMPIONATO DI SERIE A1/F

Al fine di consentire lo svolgimento di attività di intrattenimento per il pubblico, le società di A1/F hanno la facoltà di effettuare, per la stagione sportiva 2020/2021, una interruzione prolungata tra il 2° ed il 3° set delle gare di Campionato (da qui in poi indicato come "Intervallo"), secondo le modalità previste dal presente Regolamento:

- l'Intervallo si effettuerà esclusivamente negli incontri di *Regular Season* tra due squadre che hanno entrambe aderito all'iniziativa;
- l'Intervallo non si effettuerà nelle gare oggetto di ripresa televisiva da parte di emittente nazionale (RAI, ecc.);

- l'Intervallo si effettuerà con le seguenti modalità:
  - **al fischio** di conclusione del 2° set:
    - tutti i partecipanti alla gara devono recarsi sollecitamente negli spogliatoi;
    - tutti gli Ufficiali di Gara (Arbitri, Segnapunti, addetti al *Video-Check*), dopo che l'addetto al referto elettronico avrà terminato le registrazioni di competenza, devono recarsi sollecitamente negli spogliatoi.
  - **7 minuti** dopo la conclusione del 2° set:
    - gli Ufficiali di Gara ritorneranno sul terreno di gioco;
    - le due squadre ritorneranno sul terreno di gioco e dovranno accedere all'area di gioco a campi invertiti rispetto al 2° set per un riscaldamento di 3 minuti (con possibilità di "riscaldamento a rete");
    - le due squadre devono trasmettere le formazioni iniziali del 3° set;
  - **10 minuti** dopo la fine del 2° set, il 1° Arbitro fischia la fine del riscaldamento. Tutte le giocatrici devono abbandonare il terreno di gioco ad eccezione delle 6 titolari di ogni squadra. Il 2° arbitro controlla le formazioni e il 1° arbitro fischia l'inizio del 3° set.

2.16 COMPORTAMENTO DEL PUBBLICO

Al pubblico è vietato l'utilizzo di qualsiasi strumento atto al disturbo dell'atleta impegnato/a al turno di servizio, soprattutto quando le tribune sono particolarmente vicine al campo di gioco. Tale divieto è perentorio ed il 1° Arbitro, anche su segnalazione del Capitano, deve intervenire nei confronti del Capitano della squadra, il cui pubblico utilizza in modo improprio tali strumenti, con un richiamo verbale, avvalendosi successivamente anche della collaborazione dello speaker della partita.
In caso di recidiva nel corso della partita, il 1° Arbitro può anche momentaneamente sospendere la gara sino a quando non sia terminato l'utilizzo di tali strumenti da parte del pubblico; successivamente la società in questione sarà sanzionata dal Giudice Sportivo Nazionale in sede di omologa in base a quanto previsto dal Regolamento Giurisdizionale.

PROTOCOLLO DI GARA
NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3

È compito degli Arbitri applicare le formalità protocollari come di seguito indicate e farle rispettare alle squadre.
Eventuali iniziative promozionali (ad esempio premiazioni) saranno possibili solo se preventivamente autorizzate dall'Ufficio Campionati e non dovranno ritardare l'inizio della gara o modificare le fasi del protocollo di gara. Se la richiesta viene formulata sul momento dalle Società, è lasciata alla discrezionalità degli Arbitri accedere a tale richiesta, anche in base alla tipologia della stessa.

3.1 PRIMA DELLA GARA

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

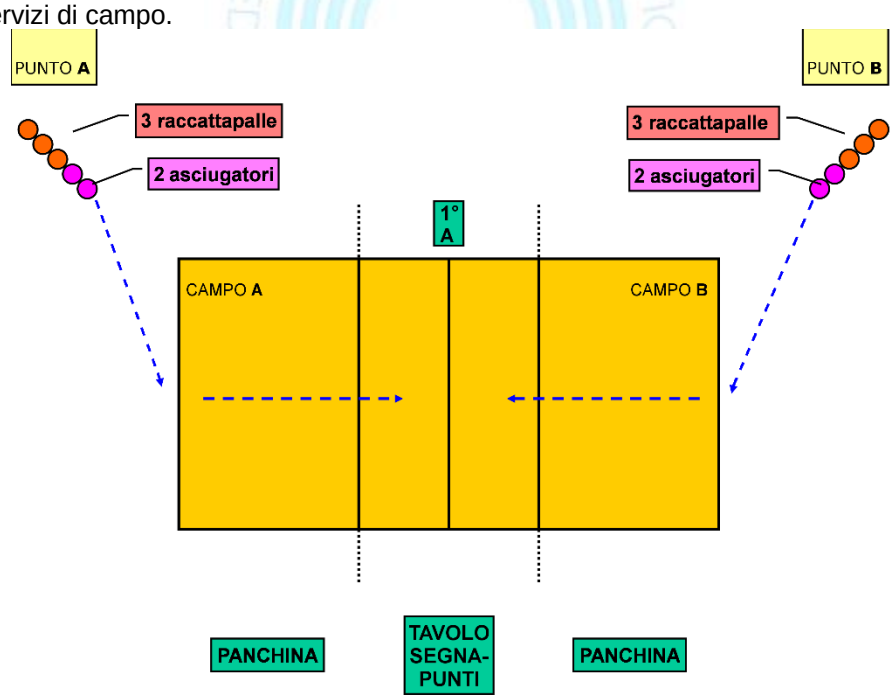
3.1.1 Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di Gara

1° Arbitro, 2° Arbitro, Addetto al *Video-Check* e, ove presente, 3° Arbitro si portano dagli spogliatoi nell'area di controllo qualche minuto prima dell'inizio del protocollo ufficiale per procedere al riconoscimento degli/lle atleti/e direttamente sul campo con la collaborazione del Dirigente di ciascuna squadra.

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

3.1.2 18' prima dell'inizio della gara: PRESENTAZIONE SERVIZI DI CAMPO

ARBITRI: **il 1° Arbitro fischia per indicare l'inizio del Protocollo Ufficiale.**
SQUADRE: al fischio del 1° Arbitro, gli atleti lasciano il campo di gioco per permettere la presentazione degli addetti ai servizi di campo.



ADDETTI: I 4 asciugatori ed i 6 raccattapalle, divisi in due gruppi di 5 (3 raccattapalle e 2 asciugatori), partono dai *PUNTI A e B* (come indicato nella Figura) in fila indiana e, accompagnati da una musica, raggiungono il terreno di gioco a metà della linea di fondo, proseguendo perpendicolarmente alla rete fino alla linea d'attacco. Volgendosi in modo sincrono verso il tavolo dell'Addetto al referto elettronico, salutano il pubblico posto alle sue spalle con le due mani alzate, quindi ruotano su se stessi per salutare il pubblico posizionato sul lato opposto ed infine si girano verso il fondo campo e, sempre in fila, raggiungono i pannelli pubblicitari, uscendo dal lato ove erano entrati (*PUNTI A e B*).

*3.1.3 17' prima dell'inizio della gara: **CONTROLLO DELLA RETE***

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

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

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

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

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

*3.1.4 16' prima dell'inizio della gara: **SORTEGGIO***

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

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

In questa occasione i Capitani devono manifestare l'eventuale decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato); diversamente, il riscaldamento ufficiale si svolgerà in modo congiunto.

Nel caso le squadre effettuino il riscaldamento ufficiale nei campi opposti rispetto a quelli in cui si trovano al momento del sorteggio, dovranno immediatamente cambiare campo senza alcuna formalità da parte degli Arbitri.

L'Addetto al referto elettronico stampa il *roster* della gara, da far controllare su richiesta agli Allenatori (non è richiesta la loro firma in quanto i partecipanti alla gara sono attestati dal modulo CAMP3 presentato).

*3.1.5 15' prima dell'inizio della gara: **INIZIO RISCALDAMENTO UFFICIALE***

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

Durante tale fase gli Arbitri ricontrollano i palloni di gara, le palette numerate (se previste), il funzionamento dei *tablet* (se previsti), le panchine, gli avvisatori acustico-visivi, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/lle atleti/e ed impartiscono ogni necessaria istruzione all'Addetto al *Video-check*, ai raccattapalle ed agli addetti alla asciugatura del terreno; adempiute tali operazioni, gli Arbitri si disporranno indicativamente il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B.

SQUADRE: al riscaldamento ufficiale possono partecipare solamente gli iscritti nel modulo CAMP3, eccetto il dirigente addetto agli Arbitri.

È ammissibile che un componente di una squadra si posizioni nella zona libera avversaria in prossimità di un palo di sostegno della rete, per garantire il recupero di eventuali palloni che potessero determinare una situazione di pericolo per gli atleti impegnati nel riscaldamento.

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

*3.1.6 12' prima dell'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI** (anche in caso di riscaldamento separato)*

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

In caso di utilizzo dei *tablet*, il 2° Arbitro verifica che le formazioni siano state trasmesse.

*3.1.7 5' prima dell'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE***

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

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

3.1.8 4' prima dell'inizio della gara: ***PRESENTAZIONE***

ARBITRI: i due Arbitri si dispongono sulla linea laterale, lato panchine, il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B, attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed insieme ad esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo dell'Addetto al referto elettronico o all'unica tribuna.
SQUADRE: i/le giocatori/trici, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente agli Arbitri secondo quanto risultato dal sorteggio, con il Capitano di ciascuna squadra ad iniziare la fila sulla linea d'attacco vicino all'Arbitro posto dal suo lato, L1 accanto e di seguito al Capitano, L2 ultimo della fila.
***SPEAKER*:** annuncia la gara.
ARBITRI: il 1° Arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso l'Addetto al referto elettronico nel caso di unica tribuna dietro alla postazione del 1° Arbitro), insieme al 2°, invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le rispettive panchine.
I due Arbitri ritornano nei pressi del tavolo dell'Addetto al referto elettronico.

ESECUZIONE DELL'INNO NAZIONALE

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

3.1.9 2'30" prima dell'inizio della gara: ***INGRESSO IN CAMPO***

ARBITRI: entrambi gli Arbitri, accompagnati se possibile da una musica, si posizionano al centro del terreno di gioco, il 1° dal lato della rete della squadra A ed il 2° da quello della squadra B, di fronte all'Addetto al referto elettronico o all'unica tribuna.
***SPEAKER*:** annuncia i loro nomi e cognomi e i comuni di residenza.
ARBITRI: all'annuncio del proprio nome, ogni Arbitro saluta il pubblico con un leggero inchino, quindi si salutano tra loro e raggiungono le rispettive postazioni.

3.1.10 STARTING PLAYERS

I/Le sei atleti/e titolari ed il Libero (L1) devono essere seduti/e sulle panchine, mentre le riserve devono posizionarsi in piedi nei pressi della panchina o nell'area di riscaldamento.
***SPEAKER*:** lo *speaker*, possibilmente con una musica di sottofondo, procede alla presentazione delle due squadre, iniziando da quella ospite, annunciando ad uno ad uno i cognomi e numeri di maglia, in ordine crescente, dei/lle sei atleti/e titolari, quindi quello del Libero (L1 se sono in due) e per ultimo quello dell'Allenatore.
SQUADRE: ogni atleta, all'annuncio del proprio cognome, si deve alzare dalla panchina recandosi verso il centro del proprio campo e deve salutare il pubblico agitando la/e mano/i. Anche l'Allenatore all'annuncio dello *speaker* è tenuto a salutare il pubblico.
2° ARBITRO: il 2° Arbitro, al termine dello *starting players*, deve consegnare quattro palloni di gioco ai raccattapalle posizionati agli angoli dell'area di gioco, quindi (completando il primo controllo effettuato all'ingresso in campo dei/lle giocatori/trici) controlla velocemente le formazioni in campo delle due squadre, iniziando da quella al servizio, confrontandole attentamente con i tagliandi delle formazioni iniziali (o con quanto riportato sul *tablet* posizionato sul palo di sostegno della rete), autorizzando, se richiesto, l'ingresso del Libero (L1 o L2 indifferentemente) e/o del/la giocatore/trice *Under* con scambi illimitati.
Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'Allenatore a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando o trasmesso tramite il *tablet*, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale.
Ultimata questa operazione, consegna il quinto pallone di gara al/la giocatore/trice al servizio.
RISERVE: al termine dello *starting players* le riserve devono sedere in panchina, o riscaldarsi senza palla nell'area di riscaldamento.

3.2 INIZIO DELLA GARA

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

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

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

Nel caso di indicazione fornita in tal senso dall'Ufficio Campionati, gli Arbitri devono obbligatoriamente procedere alla sua effettuazione; se, invece, la richiesta viene loro rivolta dalle Società, è lasciata alla loro discrezionalità l'accedere a tale richiesta, consigliando una larga disponibilità vista la sua natura.

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

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

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

3.3 DURANTE LA GARA – INTERVALLI TRA I SET

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

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

2° ARBITRO: durante tale intervallo, deve ricevere dai due Allenatori i tagliandi delle formazioni iniziali, che consegna contemporaneamente all'Addetto al referto elettronico per la trascrizione sul referto di gara. In caso di utilizzo dei *tablet*, verifica che le formazioni siano state trasmesse.

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

COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE GLI INTERVALLI TRA I SET

- *Durante il cambio di campo, si assicura che le squadre si spostino in prossimità delle panchine, portandosi nelle vicinanze del tavolo dell'Addetto al referto elettronico rivolto verso il 1° Arbitro.*
- *Chiede i tagliandi delle formazioni.*
- *Una volta in possesso di entrambi i tagliandi, li consegna all'Addetto al referto elettronico verificandone la trascrizione; in caso di utilizzo del* tablet *verifica che le formazioni siano state trasmesse.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.*

*3.3.1 2'30" dopo la fine del set: **INGRESSO IN CAMPO***

ARBITRI: il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua il previsto gesto ufficiale, che il 1° Arbitro non ripete.

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

2° ARBITRO: verifica velocemente, iniziando dalla squadra al servizio, che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali e, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e/o del/la giocatore/trice *Under* con scambi illimitati e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso dell'Addetto al referto elettronico, segnala al 1° Arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

PALLONE: un raccattapalle vicino alla zona di servizio consegna la palla all'atleta al servizio.

3.3.2 3'00" dopo la fine del set: ***INIZIO DEL SET SUCCESSIVO***

1° ARBITRO: avuta conferma dall'Addetto al referto elettronico e dal 2° Arbitro mediante il gesto delle braccia alzate che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del set.

3.4 SET DECISIVO – *TIE BREAK*

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

CAPITANI: si portano presso il tavolo dell'Addetto al referto elettronico per il sorteggio.

ARBITRI: si portano presso il tavolo dell'Addetto al referto elettronico per il sorteggio.

3.4.1 2'30" dopo la fine del 4° set: ***INGRESSO IN CAMPO***

ARBITRI: il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo ed effettua il previsto gesto ufficiale, che il 1° Arbitro non ripete.

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

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

3.4.2 3'00" dopo la fine del 4° set: ***INIZIO DEL SET DECISIVO***

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

3.4.3 8° punto del set decisivo: ***CAMBIO DI CAMPO***

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

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

2° ARBITRO: durante il cambio di campo, si posiziona nelle vicinanze del tavolo dell'Addetto al referto elettronico rivolto verso il 1° Arbitro, assicurandosi che le squadre si spostino in prossimità delle panchine. Prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

3.5 TEMPI DI RIPOSO

SQUADRE: durante i **tempi di riposo** i/le giocatori/trici con gli Allenatori devono posizionarsi vicino alla propria panchina. Se ciò non avviene, il 2° Arbitro deve intervenire per far rispettare tale indicazione.

ARBITRI: è compito del 2° Arbitro fischiare l'inizio ed il termine dei tempi di riposo, nel rispetto della durata prevista dalle Regole di Gioco, richiesti dagli Allenatori mediante l'effettuazione del previsto gesto ufficiale, obbligatorio anche in caso di utilizzo dei *tablet*.

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

COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

- *Verifica che i giocatori in campo escano dal terreno di gioco recandosi nei pressi delle rispettive panchine, per evitare di bagnare inavvertitamente il terreno di gioco o la zona libera in prossimità dello stesso.*
- *Si dirige verso il tavolo dell'Addetto al referto elettronico per controllare il referto ed ottenere informazioni relativamente alla posizione dei Libero.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.*
- *Per ultimo dà le spalle al palo per verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.*
- *Nel caso in cui le squadre siano pronte per entrare in campo prima del termine del tempo di riposo, il 2° Arbitro deve permettere ai/lle giocatori/trici di entrare in campo ad aspettare il termine dello stesso. Se entrambe le squadre rientrano prima del termine del tempo di riposo, il 2° Arbitro ometterà il fischio, limitandosi ad alzare le braccia per segnalare al collega che è possibile riprendere il gioco, una volta trascorsi i 30". Il 1° Arbitro fischierà quindi l'autorizzazione del servizio.*

3.6 SOSTITUZIONI

A palla fuori gioco, l'ingresso del/i giocatore/i nella zona di sostituzione concretizza la "richiesta" (in presenza dei tablet anche in caso del mancato invio della richiesta di sostituzione).
Nel caso una squadra intenda 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 dell'Addetto al referto elettronico sui giocatori coinvolti nella prima sostituzione. Quando quest'ultimo 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).

COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE LE SOSTITUZIONI

- *Fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, esegue da fermo il gesto ufficiale dando le spalle al palo ed indica al 1° Arbitro quante sono le sostituzioni richieste, se più d'una.*
- *Verifica che l'Addetto al referto elettronico abbia iniziato a registrare la/e sostituzione/i richiesta/e ed in tale evenienza autorizza lo scambio tra i giocatori; in caso di utilizzo dei* tablet *verifica la regolarità delle sostituzioni e che l'Addetto al referto elettronico abbia provveduto ad accettarne la trascrizione.*
- *Qualora l'Addetto al referto elettronico alzi il braccio agitandolo ad indicare la non regolarità della sostituzione, si sposta verso la sua postazione per verificare quanto segnalato.*
- *Al termine delle operazioni di trascrizione della/e sostituzione/i indica al 1°Arbitro che il gioco può riprendere.*

3.7 AL TERMINE DELLA GARA

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

ARBITRI: Dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1° Arbitro, autonomamente o su comunicazione dell'Addetto al referto elettronico o del 2° Arbitro, fischia, esegue il gesto ufficiale di fine della gara ed invita, con un ampio gesto delle braccia, gli/le atleti/e delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo campo. Il 2° Arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate su tale linea, si reca vicino al 1° Arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone, e si posiziona dal lato opposto della rete rispetto a questo. Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti.

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

ARBITRI: dopo i saluti di fine gara, i due Arbitri si portano nei pressi dell'Addetto al referto elettronico ed il 1° Arbitro provvede alla validazione del referto. Immediatamente dopo, gli stessi, insieme all'Addetto al referto elettronico, all'Addetto al *Video-Check* e al 3° Arbitro se presente, lasciano il terreno di gioco per recarsi negli spogliatoi.
Compito degli Arbitri è la consegna, all'interno dello spogliatoio, ad un responsabile di ciascuna squadra di una copia del referto e dei documenti di riconoscimento.

3.8 INDICAZIONI SPECIFICHE PER EMERGENZA COVID-19

Fermo restando quanto previsto specifico Protocollo per la ripresa delle gare, al fine di limitare ulteriormente il rischio di contagio, quali ulteriori misure di prevenzione si forniscono le seguenti indicazioni, che dovranno essere rispettate dai partecipanti alla gara e fatte rispettare dagli Ufficiali di Gara.

SORTEGGIO
Mantenimento della distanza interpersonale di almeno 1,5 metri; saluto con modalità alternative alla stretta di mano.

PRESENTAZIONE
Gli Arbitri si dispongono davanti al tavolo dell'Addetto al referto elettronico (il 1° Arbitro dalla parte della squadra A ed il 2° Arbitro da quella della squadra B), invitano gli atleti delle squadre a disporsi, ognuna sul proprio campo, sulla linea d'attacco (capitano ed L1 si posizioneranno dal lato degli Arbitri). Dopo l'annuncio della gara da parte dello *speaker*, il 1° Arbitro fischierà e le squadre si scambieranno i saluti rimanendo in prossimità della linea d'attacco.

DURANTE LA GARA
Eventuali colloqui tra Ufficiali di Gara e partecipanti alla gara dovranno avvenire nel rispetto della distanza interpersonale di 1,5 metri.

CAMBIO DEI CAMPI

Durante il cambio dei campi negli intervalli tra i set e durante l'eventuale set decisivo, il 2° Arbitro si posizionerà, in base alla struttura dell'area di gioco, in modo da rimanere ad una distanza non inferiore a 1,5 metri dai componenti delle squadre.

AL TERMINE DELLA GARA

Il 1° Arbitro, dopo aver fischiato ed eseguito il gesto ufficiale di fine della gara, invita, con un ampio gesto delle braccia, gli atleti a posizionarsi sulle rispettive linee d'attacco. Il 2° Arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate su tali linee, si reca vicino al 1° Arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone posizionandosi alla destra della rete, e si posiziona dal lato opposto della rete rispetto a questo. Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad effettuare il rituale scambio di saluti rimanendo in prossimità della linea di attacco.

ORGANIZZAZIONE DEI SERVIZI DI CAMPO NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3

4.1 Premessa

Il presente documento ha l'obiettivo di richiamare l'attenzione degli Arbitri e delle Società, attraverso le rispettive Leghe, in merito alla funzionalità degli asciugatori durante la gara. Il sistema di asciugatura è stato introdotto per garantire la regolarità del gioco e quindi la tutela fisica degli/lle atleti/e; si ritiene quindi sia interesse comune applicare rigorosamente quanto previsto dalla normativa vigente.
Nei campionati di serie A non è più prevista la presenza degli asciugatori dotati di spazzoloni, ma solamente di 4 "asciugatori veloci", dotati di pezze di panno assorbente: 2 si devono posizionare nello spazio loro riservato (fuori dell'area di gioco, tra panchina e area di riscaldamento) e 2 ai due lati del tavolo dell'Addetto al referto elettronico.

4.2 Gli Arbitri

Gli Arbitri prima della gara devono **verificare** la presenza dei 4 asciugatori; **verificare significa accertarsi della conoscenza della propria funzione** da parte di tali addetti; se essa risulta insufficiente, il 2° Arbitro, unitamente al Responsabile della società, provvederà a colmare tale lacuna istruendo tali addetti con una breve esercitazione. Per tale ragione è richiesta la presenza degli asciugatori sul campo almeno un'ora prima della gara.

4.3 Asciugatori

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

4.4 Equipaggiamento

- Almeno 8 pezze di panno assorbente di dimensioni adeguate (almeno 2 a disposizione di ciascun asciugatore).

4.5 Posizione degli addetti

- 1 addetto all'asciugatura veloce per ogni campo, dietro al 2° Arbitro, ai lati del tavolo dell'Addetto al referto elettronico.
- 1 addetto per ogni campo vicino all'area di riscaldamento seduto su un piccolo sgabello esternamente all'area di gioco.

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

Da "Norme Generali Campionati Nazionali 2020-2021"

L'asciugatore veloce che durante un'azione nota una chiazza di umidità all'interno del terreno di gioco o in sua prossimità, alza un braccio e al termine dell'azione, senza necessità di autorizzazione degli arbitri ed in maniera molto veloce, prima dell'inizio dell'azione successiva, provvede alla sua asciugatura. Ogni "asciugatore veloce" deve essere dotato di almeno 2 pezze di panno assorbente di dimensioni adeguate.

Non è permesso ritardare il gioco per asciugare il terreno durante la gara e nessun componente della squadra può richiedere l'intervento esterno per effettuare tale asciugatura.
Durante la gara il 1° arbitro deve essere proattivo nel controllare l'operato degli asciugatori veloci, senza accettare eventuali richieste che pervengano dai giocatori o da altri componenti delle squadre; è invece permesso ai giocatori indicare agli asciugatori il punto in cui sono presenti le chiazze di umidità. Gli arbitri possono richiedere l'intervento degli "asciugatori veloci" nel caso riscontrino situazioni di potenziale pericolo per l'incolumità degli/lle atleti/e.
Un atleta può asciugare il terreno, durante il gioco, di propria iniziativa con piccoli pezzi di stoffa di cui si può dotare, purché questo gesto non costituisca motivo di ritardo nel gioco.

Si raccomanda quindi di:

- far cambiare la maglia agli atleti dopo il riscaldamento ufficiale;
- dotare i raccattapalle che agiscono nelle zone di servizio di materiale idoneo ad asciugare la palla prima di consegnarla all'atleta al servizio (per la serie A);
- verificare che durante i tempi di riposo i giocatori in campo escano dal terreno di gioco, per evitare di bagnare inavvertitamente il terreno di gioco o la zona libera in prossimità dello stesso.

Gli Ufficiali di Gara dovranno far rispettare le predette indicazioni, secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco, con particolare riferimento a quanto previsto per i "Ritardi di gioco".

4.6 Prima dell'inizio della gara

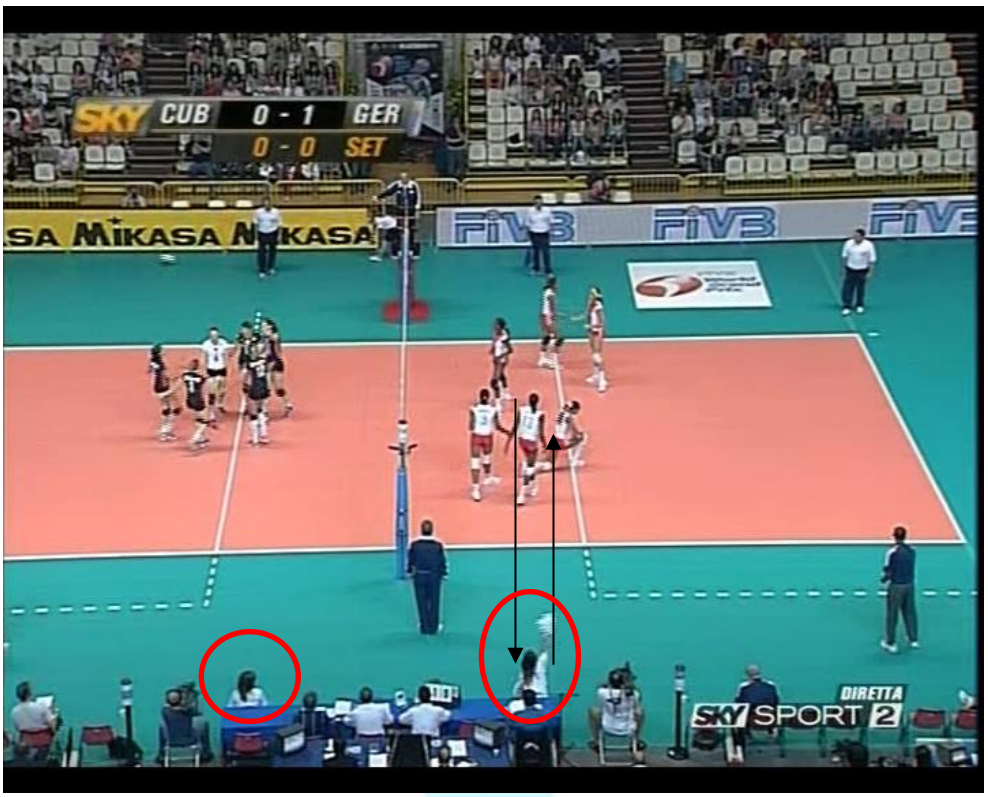
Non è prevista alcuna asciugatura dell'area di gioco.

4.7 Durante i tempi di riposo e gli intervalli tra i set

Non è prevista alcuna asciugatura dell'area di gioco.

4.8 A "palla fuori gioco", nell'intervallo tra due azioni, se necessario

Gli asciugatori decidono autonomamente quando intervenire per asciugare eventuali macchie di sudore al termine dell'azione di gioco; non è prevista la richiesta di asciugatura da parte delle squadre (la sanzione è "ritardo di gioco").
È previsto, invece, che gli Arbitri possano richiedere l'intervento degli "asciugatori veloci" per eliminare zone scivolose dal terreno di gioco; solo in tale occasione sono tenuti alla verifica della corretta asciugatura.
Ogniqualvolta un asciugatore vede una macchia di umidità che ritiene debba essere asciugata, **alza un braccio** ed attende la fine dell'azione di gioco. Al fischio dell'Arbitro che decreta la fine dell'azione, **entra immediatamente in campo ed elimina velocemente la macchia con la pezza di panno assorbente** di cui è dotato; **rientra quindi velocemente nella sua posizione percorrendo la via più breve per lasciare il campo**. In particolare, se l'asciugatura avviene nei pressi del 1° Arbitro, l'asciugatore resterà seduto sui propri calcagni dietro al seggiolone fino alla conclusione della successiva azione di gioco, quando potrà velocemente rientrare al proprio posto.
In ogni campo l'addetto all'asciugatura veloce posto dietro al 2° Arbitro deve operare nella rispettiva zona d'attacco, mentre quello seduto vicino all'area di riscaldamento deve intervenire nella zona di difesa. In caso di necessità, possono entrare contemporaneamente per asciugare un'ampia zona di umidità.
Il tempo necessario per l'asciugatura deve rientrare nei 6/8 secondi che intercorrono fra due azioni di gioco. Gli addetti all'asciugatura non devono causare ritardi alla ripresa del gioco.



4.9 Le Società

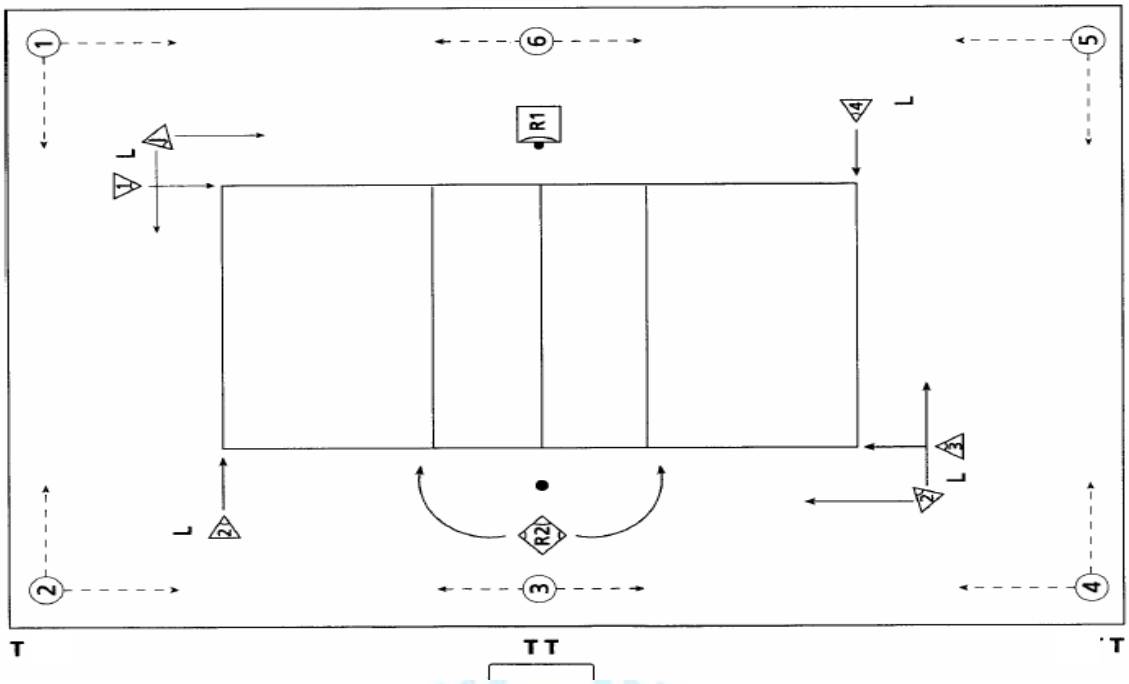
Considerato che la funzione degli asciugatori è quella di salvaguardare gli atleti, le Società devono mettere a disposizione degli Arbitri un gruppo di asciugatori preparati che sappiano svolgere con precisione il loro compito: da evitare l'utilizzo, con superficialità, di ragazzi/e che non abbiano avuto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

In particolare si vuol sottolineare:

- gli asciugatori devono trovarsi sul campo, pronti, almeno un'ora prima dell'inizio della gara, anche per favorire il compito degli Arbitri;
- devono essere predisposte almeno 8 pezze di panno, 2 per ogni asciugatore;
- devono essere fornite 4 pezze di panno, per asciugare il pallone, a ciascuno dei quattro raccattapalle posizionati negli angoli della zona libera, che sono deputati a fornire il pallone al giocatore al servizio;
- le Società, preso atto delle normative relative al sistema di asciugatura riportate nelle specifiche Circolari, devono provvedere all'istruzione degli addetti a tale compito.

SISTEMA DEI CINQUE PALLONI
NEI CAMPIONATI DELLE SERIE A1, A2 e A3

Per le gare delle serie A1, A2 e A3 Maschile e Femminile è adottato **obbligatoriamente** il sistema dei cinque palloni.



Sei raccattapalle si dispongono alla estremità perimetrale della zona libera, fuori di essa:
a) uno per ogni angolo, posto nello spazio tra due pannelli pubblicitari;
b) uno di fianco al tavolo dell'Addetto al referto elettronico (o davanti ad esso, se fuori dalla zona libera);
c) uno dietro la postazione del 1° Arbitro, posto nello spazio tra due pannelli pubblicitari.

Prima dell'inizio della gara, i raccattapalle posti negli angoli dell'area di gioco ricevono un pallone ciascuno dal 2° Arbitro, che ne consegna un quinto al giocatore che deve eseguire il primo servizio. Tali raccattapalle devono essere dotati di pezze di panno per asciugare i palloni.

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

Nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set, il pallone con il quale si è giocata l'ultima azione deve essere in possesso del raccattapalle. Alla fine del 4° set, uno dei cinque palloni deve essere in possesso del 2° Arbitro, il quale lo consegnerà al giocatore che effettuerà il primo servizio del 5° set.
Il pallone recuperato dopo la fine dell'azione deve essere scambiato fra i raccattapalle facendolo rotolare al suolo (non lanciandolo o facendolo rimbalzare), preferibilmente dietro la postazione del 1° Arbitro, per farlo pervenire a quello dell'angolo dell'area di gioco che in quel momento ne è sprovvisto.

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

NORME PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE BM, B1F E B2F

6.1 PALLONI DI GIOCO

Tutti gli incontri ufficiali dei campionati di serie BM, B1F e B2F, comprese le relative gare di Coppa Italia (stagioni 2019/2020 e 2020/2021) si devono disputare esclusivamente con palloni delle marche MIKASA e MOLTEN, in tutti i tipi e modelli omologati dalla FIVB, nella sezione "*FIVB Homologated Equipment List"* (edizione 15 ottobre 2018).
Per maggiore chiarezza si riportano i modelli dei palloni da utilizzare:

MIKASA

MVA 200

MVA 300

MVA 200 CEV

V200W

V300W

MOLTEN

V5M 5000

Nel caso in cui la squadra ospitante non metta a disposizione palloni delle marche e modelli indicati, la gara non potrà essere disputata e la squadra ospitante in sede di omologa sarà sanzionata dal Giudice Sportivo con la perdita dell'incontro con il punteggio più sfavorevole.

6.2 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ

- **Disponibilità del campo di gioco almeno un'ora prima dell'inizio della gara; è pertanto fatto obbligo alle società di Serie BM, B1F e B2F di accertarsi che l'orario di inizio di eventuali gare di altre serie e/o discipline sia fissato almeno 2 ore e 30 minuti prima di quello previsto per la gara di BM o B1F o B2F;**
- **disponibilità di un campo di riserva in caso di inagibilità del campo ufficiale;**
- seggiolone per il 1° Arbitro, con il piano di appoggio dei piedi regolabile in altezza con il sistema a manovella, (nel caso di mancanza di tale sistema, è obbligatorio garantire la presenza di eventuali rialzi, che devono risultare stabili), posto in posizione centrale rispetto al terreno di gioco e ad una distanza dalla rete tale da non disturbare il gioco, in modo da permettere all'Arbitro di osservare il gioco da un'altezza di circa 50 cm al di sopra del bordo superiore della rete;
- un tavolo con sedia per il Segnapunti;
- le squadre ospitanti devono mettere a disposizione il Referto di Gara;
- panchine o sedie per le riserve e per gli altri componenti delle squadre;
- rete ed antenne di riserva;
- l'asta di misurazione dell'altezza della rete;
- il tabellone segnapunti;
- apposito servizio per l'asciugatura del terreno di gioco;
- disponibilità di un manometro per la misurazione della pressione interna dei palloni, su richiesta degli arbitri;
- idoneo locale dove svolgere le operazioni del controllo *antidoping*.

6.3 SEGNAPUNTI ADDETTO AL REFERTO CARTACEO

La funzione di Segnapunti addetto al referto cartaceo viene svolta da un Segnapunti Associato. **Il Segnapunti addetto al referto cartaceo dovrà essere sul campo almeno 60 minuti prima dell'orario prefissato della gara.**

6.4 NET-CAMERA SUL PALO E MICROFONO

Per esigenza televisive è possibile l'installazione di una sola *net-camera* sul palo di sostegno della rete dal lato del 2° Arbitro, ferme ovviamente restando le dimensioni contenute della telecamera, tali da non causare pericolo in caso di caduta, e la piena efficienza del sistema di ancoraggio al palo stesso. La telecamera e il sistema di ancoraggio sono considerati facenti parte del palo, con tutte le conseguenze previste dalle Regole di Gioco.
Non è invece possibile l'installazione del microfono sul palo in quanto tale utilizzo non è ancora regolamentato nei campionati di serie BM, B1F e B2F.

PROTOCOLLO DI GARA
NEI CAMPIONATI DELLE SERIE BM, B1F e B2F

È compito degli Arbitri applicare le formalità protocollari come di seguito indicate e farle rispettare alle squadre.
Eventuali iniziative promozionali (ad esempio premiazioni) saranno possibili solo se preventivamente autorizzate dall'Ufficio Campionati e non dovranno ritardare l'inizio della gara o modificare le fasi del protocollo di gara. Se la richiesta viene formulata sul momento dalle Società, è lasciata alla discrezionalità degli Arbitri accedere a tale richiesta, anche in base alla tipologia della stessa.

7.1 PRIMA DELLA GARA

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

7.1.1 Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di gara

1° Arbitro, 2° Arbitro e Segnapunti si portano dagli spogliatoi nell'area di controllo qualche minuto prima dell'inizio del protocollo ufficiale, a loro discrezione.
Il Segnapunti, con il referto di gara compilato nello spogliatoio ed uno in bianco di riserva, si posiziona seduto all'apposito tavolo, posto fuori dell'area di gioco dalla parte opposta alla postazione del 1° Arbitro.
A tale tavolo può porsi esclusivamente il Segnapunti della gara e, in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale. La società ospitante deve predisporre delle postazioni diverse per giornalisti, cronisti radio-TV e per altre persone.
N.B.: Nel caso in cui non siano disponibili altre postazioni per lo speaker *(per problematiche tecniche dell'impianto microfonico), e/o per il Dirigente addetto agli Arbitri (al fine di garantire una sua facile reperibilità), ed il tavolo del Segnapunti sia di dimensioni tali da permettere la loro presenza in prossimità dello stesso, questa potrà essere concessa nel lato opposto rispetto al Segnapunti; ovviamente, qualora il loro comportamento non sia consono a quanto previsto dalle normative federali, dovrà esserne disposto l'allontanamento immediato.*

*7.1.2 17' prima dell'inizio della gara: **CONTROLLO DELLA RETE***

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

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

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

Per procedere alle misurazioni, il 2° Arbitro regge l'asta graduata nei pressi della rete, mentre il 1° Arbitro controlla l'effettiva misura da indicativamente un paio di metri di distanza. Gli Arbitri devono quindi muoversi dapprima verso la postazione del 1° e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del Segnapunti. Per procedere a tale adempimento, il 1° Arbitro, con gesti delle braccia e se necessario con il fischio, invita i giocatori a lasciare libere le zone d'attacco e a non effettuare colpi di servizio.
N.B.: qualora gli Arbitri ritengano che, durante la gara, l'altezza della rete si sia modificata, la nuova misurazione avverrà con la stessa metodologia.

*7.1.3 16' prima dell'inizio della gara: **SORTEGGIO***

CAPITANI: i Capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli Arbitri e non necessariamente in divisa ufficiale) devono portarsi vicino al tavolo del Segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.
ARBITRI: il 1° Arbitro, alla presenza del 2° posizionato di fronte, effettua con l'ausilio di una moneta il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione o del campo.

In questa occasione i Capitani devono manifestare l'eventuale decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato); diversamente, il riscaldamento ufficiale si svolgerà in modo congiunto.
Nel caso le squadre effettuino il riscaldamento ufficiale nei campi opposti rispetto a quelli in cui si trovano al momento del sorteggio, dovranno immediatamente cambiare campo senza alcuna formalità da parte degli Arbitri.
A sorteggio avvenuto, i Capitani e gli Allenatori appongono la loro firma sul referto di gara, nell'apposito spazio sotto l'elenco dei partecipanti alla gara della propria squadra.

7.1.4 15' prima dell'inizio della gara: INIZIO RISCALDAMENTO UFFICIALE

ARBITRI: il 1° Arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente. Se la decisione è stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra tenuta a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. In tal caso, l'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera. Il 1° Arbitro fischierà per entrambe l'inizio e la fine dei rispettivi 5'.
Durante tale fase gli Arbitri ricontrollano i palloni di gara, le panchine, il referto di gara, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/lle atleti/e; adempiute tali operazioni, gli Arbitri si disporranno indicativamente il 1° dalla parte della squadra A ed il 2° da quella della squadra B.

SQUADRE: Al riscaldamento ufficiale possono partecipare solamente gli iscritti nel modulo CAMP3, eccetto il dirigente addetto agli Arbitri.
È ammissibile che un componente di una squadra si posizioni nella zona libera avversaria in prossimità di un palo di sostegno della rete, per garantire il recupero di eventuali palloni che potessero determinare una situazione di pericolo per gli atleti impegnati nel riscaldamento.

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

*7.1.5 12' prima dell'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI** (anche in caso di riscaldamento separato)*

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

*7.1.6 5' prima dell'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE***

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

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

*7.1.7 4' prima dell'inizio della gara: **PRESENTAZIONE***

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

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

***SPEAKER*:** annuncia la gara, il nome e cognome dei due Arbitri e i comuni di residenza.

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

ESECUZIONE DELL'INNO NAZIONALE

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

7.1.8 3' prima dell'inizio della gara: SALUTO INIZIALE

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

*7.1.9 1' prima dell'inizio della gara: **INGRESSO IN CAMPO***

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

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

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

EVENTUALE "STARTING PLAYERS"

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

2° ARBITRO: controlla velocemente che le formazioni in campo, iniziando dalla squadra al servizio, corrispondano con quelle riportate sui tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando, se richiesto, l'ingresso del Libero (indifferentemente L1 o L2).
Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'Allenatore a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale.
Ultimata questa operazione, consegna il pallone di gara al/la giocatore/trice al servizio.

7.2 INIZIO DELLA GARA

Esattamente all'orario previsto, dopo che il Segnapunti ed il 2° Arbitro hanno segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, il 1° Arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara. È opportuno, se possibile, che gli Arbitri della gara facciano disporre esattamente l'eventuale orologio posto sul tabellone elettronico, in modo che lo stesso riporti l'esatto orario che diventa, perciò, l'orario ufficiale della gara.
Nel caso in cui la gara inizi, per qualsiasi ragione, in ritardo, il Segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara, riportando la ragione di tale ritardo nello spazio "Osservazioni".

MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

Nel caso di indicazione fornita in tal senso dall'Ufficio Campionati Nazionali, gli Arbitri devono obbligatoriamente procedere alla sua effettuazione; se, invece, la richiesta viene loro rivolta dalle Società, è lasciata alla loro discrezionalità l'accedere a tale richiesta, consigliando una larga disponibilità vista la sua natura.
La procedura per l'effettuazione del minuto di raccoglimento è la seguente:

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

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

7.3 DURANTE LA GARA – INTERVALLI TRA I SET

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

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

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

PALLONE: al termine di ogni set (escluso il 4°) il pallone di gara deve essere posto all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo. Alla fine del 4° set (in presenza del 5°) il pallone di gara deve essere consegnato al 2° Arbitro.

COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE GLI INTERVALLI TRA I SET

- *Durante il cambio di campo si assicura che le squadre si spostino in prossimità delle panchine, portandosi nelle vicinanze del tavolo del Segnapunti rivolto verso il 1° Arbitro.*
- *Chiede i tagliandi delle formazioni.*
- *Quando è in possesso di entrambi i tagliandi li consegna al Segnapunti verificandone la trascrizione.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.*

*7.3.1 2'30" dopo la fine del set: **INGRESSO IN CAMPO***

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

7.3.2 3'00" dopo la fine del set: INIZIO DEL SET SUCCESSIVO

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

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

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

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

*7.4.1 2'30" dopo la fine del 4° (o 2°) set: **INGRESSO IN CAMPO***

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

*7.4.2 3'00" dopo la fine del 4° (o 2°) set: **INIZIO DEL SET DECISIVO** (5° o 3°)*

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

*7.4.3 8° (o 13°) punto del set decisivo: **CAMBIO DI CAMPO***

1° ARBITRO: dopo che è stata decretata la fine dell'azione dell'8° (o 13°) punto, invita i/le giocatori/trici delle due squadre a recarsi a fondo campo ed a cambiare campo, fischiando e segnalando.
SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° Arbitro, recandosi sulla linea di fondo, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete.
2° ARBITRO: durante il cambio di campo, si posiziona nelle vicinanze del tavolo del Segnapunti rivolto verso il 1° Arbitro, assicurandosi che le squadre si spostino in prossimità delle panchine. Prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

7.5 TEMPI DI RIPOSO

SQUADRE: durante i **tempi di riposo**, i/le giocatori/trici con gli Allenatori devono posizionarsi vicino alla propria panchina. Se ciò non avviene, il 2° Arbitro deve intervenire per far rispettare tale indicazione.

ARBITRI: è compito del 2° Arbitro fischiare l'inizio ed il termine dei tempi di riposo, nel rispetto della durata prevista dalle Regole di Gioco, richiesti dagli Allenatori mediante l'effettuazione del previsto gesto ufficiale.

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

COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

- *Verifica che i giocatori in campo escano dal terreno di gioco recandosi nei pressi delle rispettive panchine, per evitare di bagnare inavvertitamente il terreno di gioco o la zona libera in prossimità dello stesso.*
- *Si dirige verso il tavolo del Segnapunti per controllare il referto ed ottenere informazioni relativamente alla posizione dei Libero.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Arbitro.*

CAMPIONATI REGIONALI E TERRITORIALI:

- *Per ultimo dà le spalle al palo per controllare che i/le giocatori/trici non entrino in campo prima del previsto e verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.*

CAMPIONATI NAZIONALI:

- *Per ultimo dà le spalle al palo per verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.*
- *Nel caso in cui le squadre siano pronte per entrare in campo prima del termine del tempo di riposo, il 2° Arbitro deve permettere ai/lle giocatori/trici di entrare in campo ad aspettare il termine dello stesso. Se entrambe le squadre rientrano prima del termine del tempo di riposo, il 2° Arbitro ometterà il fischio, limitandosi ad alzare le braccia per segnalare al collega che è possibile riprendere il gioco, una volta trascorsi i 30". Il 1° Arbitro fischierà quindi l'autorizzazione del servizio.*

7.6 SOSTITUZIONI

A palla fuori gioco, l'ingresso del/i giocatore/i nella zona di sostituzione concretizza la "richiesta".
Nel caso una squadra intenda 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 quest'ultimo 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).

COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE LE SOSTITUZIONI

- *Fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, esegue da fermo il gesto ufficiale dando le spalle al palo ed indica al 1° Arbitro quante sono le sostituzioni richieste, se più d'una.*
- *Verifica che il Segnapunti abbia iniziato a registrare la/e sostituzione/i richiesta/e ed in tale evenienza autorizza lo scambio tra i giocatori.*
- *Qualora il Segnapunti alzi il braccio agitandolo ad indicare la non regolarità della sostituzione, si sposta verso la sua postazione per verificare quanto segnalato.*
- *Al termine delle operazioni di trascrizione della/e sostituzione/i indica al 1°Arbitro che il gioco può riprendere.*

7.7 AL TERMINE DELLA GARA

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

ARBITRI: dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1° Arbitro, autonomamente o su comunicazione del Segnapunti o del 2° Arbitro, fischia, esegue il gesto ufficiale di fine della gara ed invita, con un ampio gesto delle braccia, gli/le atleti/e delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo campo. Il 2° Arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate su tale linea, si reca vicino al 1° Arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone, e si posiziona dal lato opposto della rete rispetto a questo. Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti.

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

ARBITRI: dopo i saluti di fine gara, gli Arbitri con il Segnapunti si ritirano immediatamente nel proprio spogliatoio per completare e firmare il referto di gara.
Compito degli Arbitri è la consegna, all'interno dello spogliatoio, ad un responsabile di ciascuna squadra di una copia del referto e dei documenti di riconoscimento.

7.8 UTILIZZO DEL SISTEMA DEI TRE PALLONI

Nei Campionati di Serie BM e B1F si consiglia l'utilizzo del sistema dei tre palloni.
In tale evenienza, si applicano tutte le indicazioni del sistema dei cinque palloni previsto per i campionati di serie A, e dal relativo protocollo di gara, eccetto per il numero dei palloni utilizzati durante la gara (tre) e per quelli di riserva (due). Con il sistema dei tre palloni i raccattapalle incaricati di custodire i due palloni di gara non in gioco sono quelli negli angoli alla sinistra di ciascun Arbitro.

7.9 INDICAZIONI SPECIFICHE PER EMERGENZA COVID-19

Fermo restando quanto previsto specifico Protocollo per la ripresa delle gare, al fine di limitare ulteriormente il rischio di contagio, quali ulteriori misure di prevenzione si forniscono le seguenti indicazioni, che dovranno essere rispettate dai partecipanti alla gara e fatte rispettare dagli Ufficiali di Gara.

COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA DA PARTE DEL SEGNAPUNTI ASSOCIATO

La compilazione del referto di gara da parte del Segnapunti Associato dovrà avvenire al tavolo del Segnapunti. Gli Arbitri, dopo l'avvenuto controllo della documentazione trasmessa dalle Società, affideranno al Segnapunti i moduli CAMP3 e ogni altro documento necessario per la compilazione del referto di gara.
Al termine della gara, tranne in caso di situazioni che indichino l'opportunità di un diverso comportamento, il controllo del referto di gara e l'apposizione delle firme avverranno al tavolo del Segnapunti.

RICONOSCIMENTO DEI PARTECIPANTI ALLA GARA

Il riconoscimento dei partecipanti alla gara dovrà avvenire nel rispetto della distanza interpersonale di almeno 1,5 metri tra gli stessi e gli Arbitri e comunque non all'interno dello spogliatoio arbitrale (potrà quindi essere effettuato in un corridoio, o in una sala di adeguate dimensioni, oppure all'interno dell'area di gioco poco prima dell'inizio del Protocollo Ufficiale).

SORTEGGIO

Mantenimento della distanza interpersonale di almeno 1,5 metri; saluto con modalità alternative alla stretta di mano.

PRESENTAZIONE

Gli Arbitri si dispongono davanti al tavolo del Segnapunti (il 1° Arbitro dalla parte della squadra A ed il 2° Arbitro da quella della squadra B), invitano gli atleti delle squadre a disporsi, ognuna sul proprio campo, sulla linea d'attacco (capitano ed L1 si posizioneranno dal lato degli Arbitri). Dopo l'eventuale annuncio della gara da parte dello *speaker*, o in assenza a squadre schierate, il 1° Arbitro fischierà e le squadre si scambieranno i saluti rimanendo in prossimità della linea d'attacco.

DURANTE LA GARA

Eventuali colloqui tra Ufficiali di Gara e partecipanti alla gara dovranno avvenire nel rispetto della distanza interpersonale di 1,5 metri.

CAMBIO DEI CAMPI

Durante il cambio dei campi negli intervalli tra i set e durante l'eventuale set decisivo, il 2° Arbitro si posizionerà, in base alla struttura dell'area di gioco, in modo da rimanere ad una distanza non inferiore a 1,5 metri dai componenti delle squadre.

AL TERMINE DELLA GARA

Il 1° Arbitro, dopo aver fischiato ed eseguito il gesto ufficiale di fine della gara, invita, con un ampio gesto delle braccia, gli atleti a posizionarsi sulle rispettive linee d'attacco. Il 2° Arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate su tali linee, si reca vicino al 1° Arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone posizionandosi alla destra della rete, e si posiziona dal lato opposto della rete rispetto a questo. Il 1° Arbitro quindi, con un successivo fischio, invita le squadre ad effettuare il rituale scambio di saluti rimanendo in prossimità della linea d'attacco.

L'ASCIUGATURA DEL TERRENO DI GIOCO NEI CAMPIONATI DELLE SERIE BM, B1F e B2F

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

Da "Norme Generali Campionati Nazionali 2020-2021"

Nei campionati di serie B è prevista la presenza di almeno 2 "asciugatori veloci" (uno per campo) dotati di pezze di panno assorbente. Gli "asciugatori veloci" si posizionano su sedie o sgabelli ai lati del tavolo del Segnapunti ed intervengono quando si avvedono della presenza di chiazze di umidità, particolarmente nella zona d'attacco.
L'asciugatore veloce che durante un'azione nota una chiazza di umidità all'interno del terreno di gioco o in sua prossimità, alza un braccio e al termine dell'azione, senza necessità di autorizzazione degli arbitri ed in maniera molto veloce, prima dell'inizio dell'azione successiva, provvede alla sua asciugatura. Ogni "asciugatore veloce" deve essere dotato di almeno 2 pezze di panno assorbente di dimensioni adeguate.

Non è permesso ritardare il gioco per asciugare il terreno durante la gara e nessun componente della squadra può richiedere l'intervento esterno per effettuare tale asciugatura.
Durante la gara il 1° arbitro deve essere proattivo nel controllare l'operato degli asciugatori veloci, senza accettare eventuali richieste che pervengano dai giocatori o da altri componenti delle squadre; è invece permesso ai giocatori indicare agli asciugatori il punto in cui sono presenti le chiazze di umidità. Gli arbitri possono richiedere l'intervento degli "asciugatori veloci" nel caso riscontrino situazioni di potenziale pericolo per l'incolumità degli atleti.
Un atleta può asciugare il terreno, durante il gioco, di propria iniziativa con piccoli pezzi di stoffa di cui si può dotare, purché questo gesto non costituisca motivo di ritardo nel gioco.

Si raccomanda quindi di:

- far cambiare la maglia agli atleti dopo il riscaldamento ufficiale;
- verificare che durante i tempi di riposo i giocatori in campo escano dal terreno di gioco, per evitare di bagnare inavvertitamente il terreno di gioco o la zona libera in prossimità dello stesso.

Gli Ufficiali di Gara dovranno far rispettare le predette indicazioni, secondo quanto previsto dalle Regole di Gioco, con particolare riferimento a quanto previsto per i "Ritardi di gioco".

FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO