



Centro Sportivo Italiano
Comitato di Milano
Settore Arbitri ed Osservatori

PALLAVOLO

VADEMECUM

Anno Sportivo 2010 / 2011

Aggiornato al 20 settembre 2010

INDICE

1. DOCUMENTI E REGOLE DI PARTECIPAZIONE A GARE CSI
2. COMPORTAMENTO ARBITRO
3. SANZIONI
4. REGOLE DI GIOCO E GESTUALITA'
5. COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO PRIMA , DURANTE
E DOPO LA GARA
 - 5.1 comportamento prima della gara
 - 5.2 comportamento durante la gara
 - 5.3 comportamento dopo la gara
- 6 NORME PARTICOLARI PERLA CATEGORIA GIOVANISSIME
- 7 NORME PARTICOLARI PER LA CATEGORIA RAGAZZE
- 8 CATEGORIE E ALTEZZA DELLA RETE

1. DOCUMENTI e REGOLE DI PARTECIPAZIONE ALLE GARE CSI

1. Documenti che permettono di partecipare ad una gara del CSI:

Documento	Validità	Note
Carta d'identità	SI'	
Passaporto	SI'	Anche del genitore, purché con foto
Certificato di identità con foto	SI'	
Card Identità CSI (Ex CSI Card)	SI'	Validità 2 Anni Sportivi (Vedi foto 1)
Autocertificazione per Minori rilasciata dal CSI (modulo bianco con fotografia vidimata a secco dal CSI)	SI'	Valida solo per minori di 15 anni Validità 5 anni (Vedi punto 1.2 - foto 2)
Tessera universitaria	SI'	Purché con foto e con dati anagrafici
Licenza di caccia	SI'	
Documento di concessione rilasciato ai dipendenti statali o ai loro familiari	SI'	Purché con foto
Tessera Aziendale riportante dati anagrafici e fotografia	SI'	
Porto d'armi	SI'	
Riconoscimento personale da parte dei componenti del collegio arbitrale ufficialmente designato	SI'	(Vedi Punto 1.4)
Patente di Guida	SI'	Anche in formato tessera
Fotocopie di Documenti	NO	SI', se autenticate
Denuncia di smarrimento	NO	
Abbonamento ferroviario FS	NO	
Abbonamento trasporti pubblici (ATM)	NO	
Tessera FNM	NO	
Tessera A.S.L.	NO	
Tessera rilasciata da una Federazione Sportiva Nazionale o da una Disciplina associata al CONI	SI'	Purché con foto e dati anagrafici

- Se un giocatore presenta uno dei documenti elencati nella tabella precedente che permette di partecipare ad una gara del CSI, ciò resta valido anche se tale **documento è scaduto**, tranne che nel caso dell'Autocertificazione per Minori (Modulo rilasciato dal CSI) e Card Identità CSI.
- L'arbitro non deve impedire ad un tesserato di prendere parte ad una gara in qualità di giocatore** se la tessera del CSI è di tipo "NA" o "SO". E' tenuto a segnalare l'anomalia al Dirigente Accompagnatore Ufficiale della squadra.

4. L'arbitro **deve impedire** la partecipazione a gare del CSI **solo** a persone **prive di documento** di identità valido (cfr 1.1 e 1.2). La personale conoscenza di un tesserato da parte dell'arbitro nei campionati del CSI Milano, è ritenuta valida e sufficiente per poterlo ammettere alla gara, ma l'arbitro dovrà apporre la propria firma di autorizzazione sulla distinta giocatori nello spazio dedicato al numero del documento di identità. **Diversamente**, ha solo il dovere di **segnalare** un'eventuale **irregolarità** (mancanza Tessera CSI, Tessera CSI con dati errati, Tessera CSI di tipo "NA"), ma non può impedire la partecipazione del tesserato alla gara.
5. A **gara iniziata**, non appena un tesserato regolarmente iscritto a referto ma assente all'inizio della stessa, si presenta con un documento valido, su richiesta della società (Allenatore o Capitano) deve essere riconosciuto. Tale procedura può avvenire al termine dell'azione di gioco e successivamente può partecipare alla gara. (vedi punto 2.1).
6. Quando le Società sono ancora **sprovviste di tessere definitive** e sono in grado di presentare al d.d.g. solo i modelli "Mod. 2T" (di colore azzurro) o i modelli "2R" singoli o cumulativi (di colore bianco), nella colonna della distinta indicante "n° Tess. CSI" va indicato "T.P." (Tesseramento provvisorio).
7. Le **tessere provvisorie** vanno accettate **senza limiti di tempo, indicando** eventualmente sul **rapporto arbitrale** se queste risultassero scadute.
8. Non è compito del d.d.g. **dare disposizioni** o **imporre divieti** alle Società riguardo gli anni di nascita previsti per le diverse categorie.
9. Funzioni e qualifiche valide nei campionati e tornei CSI:

Funzione	Qualifica
Allenatore Pallavolo	<ul style="list-style-type: none"> • Tessera ASG (Allenatore Settore Giovanile) di colore azzurro • Tessera AdB (Allenatore di Base) di colore verde <p>L'arbitro dovrà controllare attentamente la scadenza riportata sulle tessere ASG e AdB. Nel caso in cui risultassero scadute, impedirà all'allenatore di svolgere tale funzione.</p>
Segnapunti Pallavolo	<ul style="list-style-type: none"> • qualifica "Segnapunti Pallavolo" (stampata sulla tessera CSI) • qualifica "SPP" (stampata sulla tessera CSI) • tessera "Segnapunti Pallavolo" (di colore rosso) • qualifica di "Arbitro Pallavolo" • qualifica di "Dirigente Arbitro" • tessera "Dirigente Arbitro" (di colore giallo) • tessera di "Segnapunti Pallavolo" rilasciata dalla FIPAV, accompagnata dalla tessera del CSI. In quest'unico caso l'arbitro riporterà il fatto sul rapporto arbitrale.

10. Oltre ai giocatori, in **panchina** possono prendere posto:

N° 1 Dirigente Accompagnatore	E' il responsabile della squadra e firma la distinta. Deve essere maggiorenne.
N° 1 Allenatore (se qualificato)	Può essere anche giocatore. Può sostituire il Dirigente Accompagnatore se è maggiorenne e non svolge anche la funzione di giocatore. In questo caso in distinta si iscriverà come Allenatore, firmerà la distinta e svolgerà, durante la gara, le mansioni di Allenatore a tutti gli effetti.
N° 1 Vice Allenatore (se qualificato come Allenatore)	Per le categorie Under 12 e Under 14 può essere qualificato come <i>Aiuto Allenatore</i> . (almeno 15 anni compiuti, <u>tesserato senza qualifica specifica(ASG - AdB)</u> , provvisto di regolare documento di riconoscimento e presente in distinta).
N° 1 Medico (se qualificato)	La qualifica si dimostra esibendo tessera di iscrizione all'ordine dei medici o mediante apposizione di qualifica sulla tessera CSI
N° 1 Fisioterapista(se qualificato)	La qualifica si dimostra esibendo qualsiasi atto comprovante tale qualifica.

N.B. Nel caso non ci dovesse essere l'allenatore, **NON PUO'** esser ammesso un altro dirigente accompagnatore.

11. Se non fosse presente un tesserato maggiorenne in panchina, tale mancanza va segnalata sul rapporto. Se non fosse presente ad inizio gara, egli può essere riconosciuto al suo arrivo sul campo. Durante la sua assenza è il Capitano della squadra il responsabile nei confronti dell'arbitro e della squadra avversaria.

12. Nel caso **non** vi sia alcun **responsabile maggiorenne**, la gara deve essere ugualmente disputata, salvo poi farne menzione sul rapporto arbitrale.

13. Nel caso particolare in cui manchi il Dirigente Accompagnatore e sia presente l'allenatore (regolarmente qualificato e maggiorenne) che sia anche giocatore, questi dovrà decidere prima dell'inizio della gara, su sollecitazione dell'arbitro, quale funzione intende svolgere: o Dirigente Accompagnatore, e quindi responsabile della squadra, o Allenatore-Giocatore. In quest'ultimo caso l'arbitro dovrà segnalare sul rapporto arbitrale la mancanza del responsabile in panchina. Sul referto, il nome di questa persona dovrà comparire in una sola funzione.

14. Sono considerate **attrezzature complementari** per lo svolgimento della gara:

- il seggiolone per l'arbitro o qualsiasi strumento atto a sopraelevare lo stesso che comunque preservi la sua incolumità,
- un tavolo con sedia per il segnapunti,
- il tabellone segnapunti,

- l'asta per misurare l'altezza della rete.
- le panchine per le riserve e gli altri componenti la squadra, le antenne e le bande laterali

un locale adibito a spogliatoio arbitrale, separato da quello delle squadre pulito e decoroso.

Qualsiasi loro mancanza o inefficienza dovrà essere segnalata sul rapporto arbitrale.

15. L'inizio della gara deve avvenire all'ora fissata dal calendario. Tuttavia è ammessa una tolleranza massima di 15 minuti oltre tale orario. Entro tale orario l'arbitro dovrà comunque iniziare la gara. Il ritardato inizio gara e relative motivazioni dovranno essere segnalati sul rapporto arbitrale.

16. Nel caso in cui una squadra si presenti sul campo producendo **meno di 6 documenti d'identità validi**, l'arbitro attenderà i 15' di tolleranza oltre l'orario previsto d'inizio gara. Se al termine dei 15' la squadra in difetto non avrà presentato almeno 6 documenti d'identità validi, la partita non verrà disputata nei termini regolamentari.

Se ciò non fosse possibile, l'arbitro concederà alle squadre di arbitrare la partita giocata a livello amichevole, se entrambe le squadre sono d'accordo. Resta chiaro che, in tale evenienza, non verrà compilato il referto di gara, ma un altro referto. Sul referto di gara, l'arbitro dovrà soltanto indicare i numeri di maglia dei giocatori riconosciuti e lascerà in bianco la sezione relativa al risultato. Segnerà poi sul rapporto arbitrale la mancanza dei documenti e la squadra in difetto.

17. Se una **squadra è incompleta all'orario di inizio gara**, è buona norma rendersi disponibili per accettare di **arbitrare la gara** nei modi regolamentari oltre il tempo massimo ammissibile, purché la squadra in regola rilasci **dichiarazione scritta** di assenso, che andrà **sempre** allegata al referto.

18. Gli elenchi dei giocatori devono essere ritirati in un'unica copia.

19. Nell'elenco dei giocatori devono essere elencati tutti gli estremi dei documenti di identità presentati all'arbitro (tipo e numero documento).

2. COMPORTAMENTO ARBITRO

1. Il **riconoscimento** dei giocatori va effettuato **presso le panchine e comunque sia in un posto più lontano possibile dal tavolo segnapunti**.
2. **Mai** rifiutarsi di ritirare le Osservazioni scritte delle Società a fine gara.
3. Nella **compilazione del Rapporto Arbitrale** non usare mai attributi per descrivere le situazioni occorse (gesto volgare, azione indescrivibile, parola deplorabile, ecc.), ma le parole ed i fatti effettivamente uditi o visti ("porca puttana", "testa di cazzo", gesto dell'ombrello, calcio nel sedere, "ha mostrato le corna", ecc.).
4. Si vuole ricordare la differenza tra una bestemmia ed una imprecazione divina, poiché le due cose hanno un diverso effetto in termini di sanzioni disciplinari.
 - Una **bestemmia** è un' offesa nei confronti di una qualsiasi divinità.
 - Un'**imprecazione divina** si verifica quando si nomina invano una qualsiasi divinità.

Coscienti di questa differenza, ancorché la sanzione da comminare sia per entrambi i casi la **squalifica**, è sufficiente riportare sul rapporto arbitrale quale delle due è stato motivo di sanzione, anche senza riportare fedelmente le parole proferite dal colpevole.

5. I **giocatori in distinta** che **non si presentano sul terreno di gioco** (i cui numeri di maglia non devono essere indicati a referto), **giungono in ritardo** o **si allontanano** dalla palestra **prima** della fine dell'incontro **vanno indicati uno ad uno nel rapporto arbitrale** al punto 1.b e nello spazio osservazioni. Questa disposizione è importante ai fini della giustizia sportiva e tutti i colleghi sono pregati di rispettarla scrupolosamente.
6. E' **compito dell'arbitro** segnalare eventuali situazioni di pericolo o inagibilità del campo di gioco sul rapporto arbitrale (soprattutto se relative agli spogliatoi dell'arbitro o della squadra ospite).
7. In caso di impossibilità a disputare una gara per inagibilità di campo, ci si deve rendere disponibili per seguire le squadre in un altro luogo messo a disposizione da una delle due società (non è comunque permesso giocare all'aperto nel corso del Campionato Invernale e Coppa Plus). Se la gara non venisse comunque disputata, il d.d.g. deve in ogni caso compilare il referto, raccogliere i documenti e le distinte, controllare queste ultime e riconoscere tutti i giocatori presenti.
8. L'arbitro deve arrivare **sul campo almeno 40' prima** dell'inizio della gara.
9. E' **dovere** dell'arbitro portare sempre con sé almeno 3 referti in bianco.
10. Se un **arbitro dovesse** arrivare per un qualsiasi motivo su un campo **oltre il tempo massimo** consentito (15 minuti oltre l'orario d'inizio previsto) e le 2 squadre avessero già designato un'altra persona a svolgere le sue mansioni,

il d.d.g. in difetto non ha più alcun diritto sulla direzione della gara e si deve ritirare di buon grado.

11. Se **due arbitri** si trovassero **contemporaneamente** sullo stesso campo per una gara, sarà loro premura accertarsi del presunto motivo per cui tale evenienza si è verificata in attesa di disposizioni.
12. Il **rapporto** arbitrale va **sempre** allegato al referto di gara, anche se la stessa si è svolta regolarmente e non si ritiene di dover annotare alcunché sul rapporto stesso. Esso deve esser **firmato in calce**.
13. Gli **arbitri** sono tenuti a **conservare** fino al termine della gara ed a consegnare personalmente ai dirigenti i **documenti** personali dei partecipanti (atleti e dirigenti).
14. **Alla fine di ciascun set ed a fine gara** ricordarsi di controllare la corretta chiusura dei set, di far apporre l'orario di fine gara, di far firmare il referto al segnapunti e di apporre, infine, la propria firma per approvazione.
15. E' **compito delle Società** indicare sulla distinta **l'orario di presentazione** della stessa all'arbitro: l'orario indicato deve essere quello in cui viene consegnata e firmata la documentazione minima necessaria all'arbitro per la **verifica dell'identità dei giocatori** (distinta, tessere e documenti d'identità personale di almeno 6 giocatori). Anche se la distinta non richiede l'indicazione della data di nascita per esteso, ma solo quella dell'anno di nascita, è **cura dell'arbitro** verificare la congruenza dei dati personali indicati sulle tessere CSI, segnalando alle Società ogni eventuale discordanza e riportandola sul rapporto arbitrale.
16. Se una **gara** venisse **interrotta** per un incidente esterno alle regole di gioco (strutture pericolanti, infiltrazioni d'acqua, condizioni di pericolosità a proseguire il gioco, ecc., escluso quindi il caso di squadra dichiarata incompleta a seguito di provvedimento di espulsione o squalifica) l'arbitro **non dovrà assegnare i punti mancanti** per chiudere un set o l'incontro, ma solo limitarsi a far firmare al segnapunti - e firmare egli stesso - il referto nella sezione approvazione.
17. Il **referto, il rapporto arbitrale e le distinte giocatori** devono essere inoltrati **entro le ore 11.00 del martedì successivo** alla gara: in caso di impossibilità si consiglia di inviare dapprima alla C.A.SP il referto, il rapporto arbitrale e gli elenchi dei giocatori tramite fax e poi comunque di spedirli via posta o consegnarli presso gli uffici del CSI Milano. Il referto, il rapporto arbitrale e le distinte giocatori delle categorie Under 12 e Under 14 dei gironi zionali dovranno essere consegnati al dirigente della squadra ospitante. Gli atti ufficiali di gara delle partite zionali, relative alle fasi finali dovranno essere inoltrati presso la sede del CSI Milano.
18. Se si utilizza il **fax** per inviare i **documenti di gara**, accertiamoci subito che la ricezione sia andata a buon fine tramite una telefonata all'ufficio segreteria.
19. **Indicare** sempre sul **rapporto** arbitrale il motivo dettagliato per cui una gara comincia oltre l'orario ufficiale di inizio gara. Tale disposizione è valida anche se la consegna delle distinte è avvenuta dopo i 30' antecedenti l'orario di inizio gara.

20. In **caso di gravi accadimenti** sul campo o in palestra, l'arbitro può rivolgersi **SOLO** al dirigente della squadra ospitante per chiedergli di ripristinare l'ordine. **MAI** l'arbitro si deve rivolgere né agli attori di tali fatti, né tanto meno direttamente al pubblico.

3. SANZIONI

1. Se su **uno stesso campo** si giocano in abbinata **2 gare** nello stesso giorno, e nel corso della prima partita si verifica **la squalifica** di un atleta o dirigente (sia esso un Accompagnatore od un Allenatore), questi deve ritenersi squalificato anche per la seconda gara.
Non è compito dell'arbitro far ottemperare tale disposizione ma deve segnalare il fatto sul rapporto arbitrale.
2. Di fronte alla **bestemmia** o **all'imprecazione divina** si deve intervenire con la **squalifica** (vedi punto 2.4).
3. In caso di **insulto o di offesa (condotta offensiva)** nei confronti degli arbitri, dei giudici, degli avversari, dei propri compagni o degli spettatori, il reo va punito con **l'espulsione**.

4. REGOLE DI GIOCO E GESTUALITA'

1. Nel caso una **gara non** venisse **disputata** per qualsiasi motivo, va sempre apposta la firma da parte dell'arbitro e del segnapunti nello spazio relativo all'APPROVAZIONE sul referto di gara prima di consegnare copia dello stesso alle squadre. Nel **rapporto arbitrale** si indicheranno per esteso le cause per cui la partita non si è potuta disputare.
2. Vengono adottate tutte le **regole di gioco della Federazione Italiana Pallavolo, in conformità a quanto previsto e non in contrasto con il regolamento Pallavolo nazionale del Centro Sportivo Italiano ad eccezione** delle seguenti:
 - Il provvedimento disciplinare in caso di Bestemmia o Imprecazione divina (vedi punto 3.3)

5. IL COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA

5.1 COMPORTAMENTO PRIMA DELLA GARA

Per un arbitro la gara inizia con il riscontro della designazione. Che dovrà essere **OBBLIGATORIAMENTE** confermata o rifiutata nei modi e nei termini fissati dalla commissione designazioni ad inizio stagione sportiva.

5.1.1 Equipaggiamento

Operazione particolarmente accurata che l'arbitro deve compiere, è quella del confezionamento della "borsa", evitando di attendere proprio l'ultimo minuto prima della partenza:

- divisa completa ed in ordine;
- uno o, meglio, due fischietti;
- cartellini giallo e rosso;
- tre referti di gara ;
- gli indirizzi utili delle società di interesse (se disponibili);
- moneta per il sorteggio;
- regolamento di gioco/casistica/vademecum;
- elenco telefonico colleghi arbitri.

Ugualmente, un minimo di cura deve essere dedicato all'abbigliamento con cui l'arbitro si presenta sul terreno di gioco.

La sobrietà è vivamente raccomandata, evitando gli abbigliamenti sofisticati.

5.1.2 Arrivo sul campo di gara

Gli arbitri debbono giungere nell'impianto di gioco almeno **40' prima** per poter avere a disposizione del tempo per svolgere con accuratezza tutti gli adempimenti pre-gara previsti.

Al proprio arrivo l'arbitro avrà cura di presentarsi ai dirigenti della squadra ospitante e a quelli della squadra ospite.

Con le persone presenti, egli si può intrattenere con la dovuta cordialità, evitando argomenti che non siano più che leciti, come commenti su prestazioni di colleghi arbitri o su comportamenti di dirigenti CSI.

Si consiglia, nel caso vengano proposti, di glissare tali argomentazioni con la dovuta fermezza e cordialità.

5.1.3 Verifica delle attrezzature

Depositato il proprio equipaggiamento nello spogliatoio arbitrale, l'arbitro procede alla verifica delle attrezzature di gioco, insieme al collega (se presente). In particolare deve accertarsi della presenza del seggiolone arbitrale(o similare), del tavolo del segnapunti e relativo posto a sedere, delle

panchine sufficientemente capienti (max 11 persone)[5 dirigenti + 6 atleti], del tabellone segnapunti, dell'asta per la misurazione dell'altezza della rete, della rete e della sua integrità e delle antenne.

Deve altresì accertarsi che non vi siano situazioni di pericolo per gli atleti, riferendosi a sporgenze su pali, rete ed ostacoli limitanti l'area di gioco (caloriferi, pareti, canestri, cavalline, ecc...).

Un particolare controllo allo stato delle linee perimetrali, che debbono essere ovviamente ben visibili.

Eventuali carenze debbono essere immediatamente comunicate al dirigente della squadra ospitante, affinché vengano prontamente sanate con interventi tempestivi.

Nel caso in cui il primo arbitro accerti l'esistenza di gravi irregolarità del campo di gioco, non immediatamente eliminabili, esigerà che la squadra di casa reperisca un campo regolamentare sul quale far disputare l'incontro. Non potendosi reperire un campo di riserva nei tempi stabiliti dall'arbitro, l'incontro non sarà disputato. Il 1° arbitro è tenuto a trascrivere i fatti sul proprio rapporto di gara.

5.1.4 Segnapunti

Per le gare dei campionati Provinciali (escluse le finali), il segnapunti viene fornito dalla società ospitante (**senza il vincolo di appartenenza**). Il 1° arbitro deve verificare che il segnapunti sia stato regolarmente abilitato dal CSI per la stagione agonistica in cui si svolge la gara.

Il segnapunti deve presentarsi presso la sua postazione almeno 30' prima dell'orario di inizio della gara per poter così espletare per tempo il suo compito di compilazione del referto e per collaborare con gli arbitri durante la fase di riconoscimento dei partecipanti alla gara.

Il segnapunti, con il referto di gara compilato, si posiziona seduto davanti 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 ed, in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale.

5.1.5 Riconoscimento

La verifica della identità e del tesseramento di tutti i componenti delle due squadre, deve essere effettuata sul campo di gioco nei pressi delle panchine, sulla base dei rispettivi elenchi precedentemente consegnati, almeno 30' prima dell'inizio della gara.

Al momento della consegna delle distinte, l'arbitro le vidimerà, apponendo la propria firma accanto all'orario di consegna delle stesse.

I documenti possono essere con validità scaduta, ma muniti di una foto recente, tale comunque da permettere il riconoscimento sicuro della persona. Per persone di nazionalità estera devono essere accettati i documenti di identità con scrittura straniera a caratteri latini.

Il riconoscimento dei giocatori (prima la squadra di casa e poi quella ospite) va effettuato con i **documenti di identità** e la **distinta** dei partecipanti alla gara.

Le persone riportate negli elenchi, eventualmente assenti al momento del riconoscimento, dovranno essere riconosciuti, con le stesse modalità, da uno degli arbitri al momento del loro arrivo sul campo di gara (se atleti/e, in tenuta di gioco).

5.1.6 Oggetti vietati

Durante il riconoscimento degli atleti, gli arbitri debbono verificare se essi indossano oggetti o monili eccessivamente evidenti o protesi rigide o fasciature da cui possono trarre vantaggio o che possano arrecare danno durante il gioco. In tal caso devono pretenderne l'eliminazione o renderla inoffensiva. In caso di rifiuto non ammetteranno alla gara coloro i quali non eseguono quanto prescritto dal d.d.g..

Tale controllo deve essere ripetuto prima dell'inizio della gara.

5.1.7 Protocollo di gara (per tutte le categorie)

35' prima dell'inizio della gara gli arbitri si recano sul terreno di gioco per procedere alle formalità protocollari di inizio gara che debbono essere rispettate dagli arbitri e fatte rispettare alle squadre.

5.1.7 PRIMA DELLA GARA

17' prima dell'inizio: CONTROLLO DELLA RETE

ARBITRI: controllano l'altezza e la tensione della rete, l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali

NOTA. Per procedere a tale adempimento, il 1° arbitro con gesti delle braccia, se necessario con il fischio, invita i giocatori eventualmente in riscaldamento a lasciare libere le zone d'attacco ed a non effettuare colpi di servizio.

16' prima dell'inizio : SORTEGGIO

I capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli arbitri) debbono portarsi vicino al tavolo del segnapunti muniti di un pallone di gioco in buono stato per procedere alle operazioni di sorteggio e di scelta del pallone di gara.

I capitani delle due squadre si presentano tra loro.

L'arbitro si presenta ai capitani.

Scelta del pallone di gioco (meglio segnarlo per riconoscerlo): i due capitani sono invitati a scegliere il pallone di gara, in mancanza di accordo sarà il 1° arbitro a scegliere. Il pallone viene posto presso il tavolo del segnapunti e non potrà essere utilizzato per il riscaldamento delle squadre.

Il 1° arbitro, con l'ausilio di una moneta, effettua il sorteggio: il capitano della squadra in trasferta sceglie testa o croce. La squadra che vince il sorteggio può scegliere se servire, ricevere o in quale campo giocare il primo set.

I capitani devono formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente (5 minuti a squadra) o congiuntamente (10 minuti) (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato).

I capitani, successivamente al sorteggio, devono apporre la propria firma sul referto di gara, che deve essere successivamente sottoscritto anche dagli allenatori negli appositi spazi.

Si comunica al segnapunti il risultato del sorteggio (squadra al servizio e posizione in campo)

15' prima dell'inizio: RISCALDAMENTO UFFICIALE

ARBITRI: il 1° arbitro fischia, indicando il tempo destinato a tale procedura, l'inizio del riscaldamento ufficiale di 5 minuti separatamente o 10 minuti per le squadre insieme, come deciso dai capitani al momento del sorteggio.

La gestione e tempistica del riscaldamento ufficiale è affidata alle squadre. (Viene abolita la procedura mediante la quale l'arbitro indicava il cambio banda ed il servizio).

Durante tale procedura, gli arbitri controllano i palloni di gara, le panchine, le eventuali zone di riscaldamento ed ogni altra attrezzatura necessaria per la gara, come il referto di gara, le divise di gioco.

12' prima dell'inizio: FORMAZIONI INIZIALI DELLE SQUADRE

ARBITRI: il 2° arbitro raccoglie i tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre e li consegna al segnapunti per la registrazione sul referto di gara.

5' prima dell'inizio : TERMINE DEL RISCALDAMENTO UFFICIALE

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

SQUADRE: i giocatori delle due squadre si recano immediatamente presso la propria panchina al fischio del 1° arbitro.

Se i giocatori debbono cambiare la propria tenuta per indossare quella ufficiale, debbono farlo senza ritardo.

4' prima dell'inizio: PRESENTAZIONE

ARBITRI: il 1° insieme al 2° arbitro si dispongono vicino alla rete, uno a sinistra e l'altro a destra della stessa, lungo la linea laterale del campo, perpendicolarmente alla rete, di fronte al tavolo del segnapunti o all'unica tribuna.

SQUADRE: i giocatori di ogni squadra, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente agli arbitri rivolti nello stesso senso lungo l'asse longitudinale del campo.

NOTA. E' opportuno che gli arbitri e le due squadre si allineano sulla linea laterale per portarsi tutti insieme al centro del terreno di gioco.

3' prima dell'inizio: SALUTO

ARBITRI: il 1° arbitro fischia per autorizzare le due squadre a scambiarsi i saluti vicino alla rete, prima i capitani e poi gli altri componenti, quindi, con ampio gesto delle braccia invita i giocatori a recarsi verso le rispettive panchine per prepararsi all'inizio della gara.

Il 1° e 2° arbitro raggiungono le loro rispettive postazioni sul campo.

1' prima dell'inizio : INGRESSO SUL TERRENO DI GIOCO

1° ARBITRO: avuto conferma dal 2° arbitro o 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 sei giocatori della formazione iniziale di ogni squadra entrano senza ulteriori formalità sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine. Tale procedura vale anche per l'ingresso in campo nei set successivi.

POSIZIONE DELLE RISERVE: le riserve debbono sedere in panchina o riscaldarsi senza palla al di fuori della zona libera, nell'angolo oltre la propria panchina dove può essere tracciata la zona di riscaldamento di formato quadrato 3X3 mt..

2° ARBITRO: controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano alle formazioni riportate sugli appositi tagliandi, iniziando dalla squadra al servizio.

Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore o il capitano in gioco 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, compresa quella interessante il LIBERO.

Ultimata questa operazione consegna il pallone al battitore e quindi fa cenno al 1° arbitro, alzando le braccia, che la gara può avere inizio.

5.1.8 ALL'INIZIO DELLA GARA

All'orario di inizio gara il 1° arbitro fischia per autorizzare il primo servizio del set.

5.2 COMPORAMENTO DURANTE LA GARA

Gli arbitri (1° e 2°), il segnapunti debbono dirigere la gara secondo le attribuzioni loro assegnate dalle Regole di Gioco n. 23 (1° arbitro), 24 (2° arbitro) e 25 (segnapunti).

Il 1° ed il 2° arbitro possono sanzionare i falli fischiando immediatamente nel momento in cui questi si verificano e quando sono sicuri della loro natura.

Oltre alla applicazione delle Regole di Gioco, gli arbitri debbono rispettare e far rispettare dalle squadre quelle formalità che vengono dettate dal Protocollo di gara.

Protocollo di gara

5.2.1 DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, i sei giocatori di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei loro rispettivi campi. Al fischio e al segnale (gesto Fig. 11 n°3) del 1° arbitro che indica il cambio di campo, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo le linee laterali fino al palo di sostegno della rete. Dopo averlo superato (dall'esterno) le squadre si dirigono direttamente verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si dirigono contemporaneamente verso la panchina opposta.

SEGNAPUNTI: nel momento in cui l'arbitro fischia la fine dell'ultima azione di gioco del set, egli deve registrare sul referto l'orario di fine set. La regola 19.1 sancisce che "Tutti gli intervalli tra i set hanno una durata di tre minuti", durante i quali le squadre debbono stazionare fuori dal terreno di gioco ed eventualmente riscaldarsi con o senza la palla nella zona libera. Va precisato che i tre minuti si intendono a partire dal fischio del 1° arbitro che sancisce la fine dell'ultima azione, fino al fischio dello stesso che autorizza il servizio iniziale del set successivo. Il 2° arbitro in questo intervallo si fa consegnare dai due allenatori il tagliando della formazione iniziale, che consegna a sua volta al segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.

PALLA: al termine di ogni set (escluso il 4°) la palla di gioco deve essere posta all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo o consegnata al 2° arbitro. Alla fine del 4° set essa deve essere consegnata al 2° arbitro.

2'30'' dopo la fine del set: il 2° arbitro fischia per l'ingresso in campo

SQUADRE: i sei giocatori registrati sui tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

2° ARBITRO: controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano ai tagliandi delle formazioni iniziali consegnati durante l'intervallo tra i set e fatti registrare al segnapunti sul referto di gara; qualora non rilevi irregolarità, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, la possibile ripresa del gioco.

PALLA: il 2° arbitro consegna la palla al giocatore al servizio o questi la recupera nella sua area di servizio o nelle sue immediate vicinanze.

3'00'' dopo la fine del set: Inizio del set successivo

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

E' utile ricordare che nell'intervallo fra i set, in assenza del 2°arbitro, il 1°arbitro deve scendere dal seggiolone e provvedere lui stesso al ritiro dei tagliandi delle formazioni, alla loro consegna al segnapunti ed alla successiva verifica della corrispondenza fra formazione scritta sul tagliando e formazione schierata sul campo.

5.2.2 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 sei giocatori in campo di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei rispettivi campi e al fischio e al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° arbitro, si recano presso la panchina senza cambiare campo.
L'eventuale cambio di campi avverrà spostandosi direttamente dalle panchine, dopo il sorteggio.

CAPITANI: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRI: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

2'30'' dopo la fine del 4° o 2° set: il 2° arbitro fischia l'ingresso in campo

Le operazioni si svolgono come per gli altri set:

SQUADRE: al fischio del 2° arbitro, i sei giocatori riportati sul tagliando entrano direttamente in campo dalla panchina.

2° ARBITRO: controlla le formazioni in campo, consegna la palla al giocatore al servizio e segnala al 1° arbitro l'assenso per la ripresa del gioco (braccia alzate).

3'00'' dopo la fine del 4° (o 2°) set:

1° ARBITRO: fischia l'autorizzazione al primo servizio del set decisivo (3° o 5°)

8° punto: *CAMBIO DI CAMPI*

Quando una delle due squadre raggiunge l'ottavo punto, si deve procedere al cambio di campi:

ARBITRI: il 1° arbitro fischia per comandare il cambio dei campi di gioco.

SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° arbitro si dispongono sulla linea di fondo campo dei rispettivi campi e al fischio e al segnale del 1° arbitro, i sei giocatori in campo si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto dopo aver superato esternamente il palo della rete.

ARBITRI: il 2° arbitro prima della ripresa del gioco verifica velocemente le formazioni in campo.

5.3 COMPORAMENTO DOPO LA GARA

5.3.1 AL TERMINE DELLA GARA

ARBITRI: dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1°arbitro, avuta la comunicazione del segnapunti o dal 2° arbitro o autonomamente, fischia, esegue il gesto ufficiale n°9, invita i giocatori delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo con ampi gesti delle braccia.

Quindi, con un successivo fischio, invita gli stessi giocatori ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti. Il 2° arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate sulle linee di fondo si reca vicino al 1° arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone, per partecipare ai saluti.

SQUADRE: alla fine della gara i sei giocatori in campo di ogni squadra si posizionano sulla propria linea di fondo e, al fischio del 1° arbitro, si avvicinano alla rete per il rituale scambio di saluti.

6. NORME PARTICOLARI PER LA CATEGORIA UNDER 12

SISTEMA DI GIOCO

- La categoria gioca con palloni **230/250 grammi**
- Viene adottato il sistema di gioco del Rally Point System con l'eccezione sotto indicata.
- Si disputano **obbligatoriamente 3 set** ai 25 punti, indipendentemente dal risultato dei primi due.
- In tutti i set vince la squadra che conquista per prima i 25 punti, con uno scarto di almeno due punti (senza limiti di punteggio).
- Prima del terzo set è obbligatorio ripetere il sorteggio, indipendentemente dal risultato dei primi due set.
- Il **cambio** campo durante il **3 set**, si effettua a **13 punti**.
- La rete è prevista ad un'altezza di **2,15 metri**.

SERVIZIO

- E' **obbligatoria** la **battuta dal basso** con l'oscillazione del braccio sul piano sagittale entro 8 secondi dal fischio di autorizzazione dell'arbitro (il servizio dall'alto è considerato un fallo di servizio).
- E' prevista l'adozione dell'area di servizio "corta", posizionata ad 1 metro dalla linea di fondo avente larghezza di 3 metri

LIMITAZIONI

- NON è previsto l'utilizzo del "LIBERO".

7. NORME PARTICOLARI PER LA CATEGORIA UNDER 14

SISTEMA DI GIOCO

- Le gare si disputano al meglio dei 3 set su 5 con il sistema di gioco del Rally Point System.
- Nei primi 4 set vince la squadra che conquista per prima i 25 punti, con uno scarto di almeno due punti (senza limiti di punteggio).
- Nel quinto set vince la squadra che conquista per prima i 15 punti, con uno scarto di almeno due punti (senza limiti di punteggio).
- La rete è prevista ad una altezza di **2,15 metri**.

SERVIZIO

- **NON esistono limitazioni al servizio.**

LIMITAZIONI

- NON è previsto l'utilizzo del "LIBERO".

8. CATEGORIE E ALTEZZA DELLA RETE

FEMMINILE	CATEGORIA	MASCHILE
2,15 m	Under 12	
2,15 m	Under 14	2,24 m
2,24 m	Allieve	2,35 m
	Allievi/Junior	2,35 m
2,24 m	Juniores	2,35 m
2,24 m	Top Junior	
2,24 m	Open	2,43 m
2,24 m	Open Eccellenza	2,43 m
2,20 m	Mista Under 14	2,20 m
2,35 m	Mista	2,35 m
2,35 m	Mista Eccellenza	2,35 m



Comitato di Milano

Via S. Antonio, 5
20122 - MILANO

Tel. 02-58.39.14.01/2

Fax. 02-58.39.14.03

csi@csi.milano.it

www.csi.milano.it



Coordinamento Formazione

Tel. 02-58.39.14.14

Fax. 02-58.39.14.17

formazione@csi.milano.it