NORMATIVE FEDERALI PER LA STAGIONE 2026-2027

Nel richiamare quanto previsto dalla GUIDA PRATICA stagione 2026/2027 e da ogni altra documentazione federale vigente, il presente documento fornisce ulteriori indicazioni per la stagione 2026/2027. Fermo restando quanto previsto dalle Norme Generali per l'organizzazione dei Campionati Regionali, Territoriali e di Categoria e dalle Circolari di Indizione dei Comitati Periferici, le indicazioni contenute nel Protocollo di Gara per i campionati di Serie B si applicano anche ai campionati regionali e territoriali.

1 NORMATIVE DI CARATTERE GENERALE 2
- 1.1 MODULO CAMP3 2
- 1.2 CAMPO DI GARA 2
- 1.3 COMPONENTI DELLE SQUADRE 3
- 1.4 ASSENZA DELLA SQUADRA O DEGLI UFFICIALI DI GARA 4
- 1.5 ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA 5
- 1.6 GARA A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE 5
- 1.7 ESPULSIONE O SQUALIFICA DURANTE LA GARA 6
- 1.8 SQUALIFICA DI ALLENATORE A SEGUITO DI PROVVEDIMENTO DEL GIUDICE SPORTIVO NAZIONALE 6
- 1.9 ASSENZA ALLENATORE IN POSSESSO DEI REQUISITI PREVISTI 6
- 1.10 DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI 6
- 1.11 COMPORTAMENTO DEL PUBBLICO 7

2 NORMATIVE PER I SOLI CAMPIONATI DI SERIE A 8
- 2.1 RICHIESTA DI FORMAZIONE 8
- 2.2 OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE DI ATLETI/E ITALIANI/E NEI CAMPIONATI E NELLA COPPA ITALIA 8
- 2.3 ATLETE *UNDER 21* CON SCAMBI ILLIMITATI 8
- 2.4 DURATA DEGLI INTERVALLI TRA I SET 9
- 2.5 UTILIZZO DEL *TABLET* 9
- 2.6 INTERLOCUZIONE TRA ALLENATORE E 1°ARBITRO 10
- 2.7 REGOLA DEI 15" AL SERVIZIO 10
- 2.8 RICHIESTA TEMPO DI RIPOSO DOPO RICHIESTA DI VIDEO-CHECK 10
- 2.9 PROTOCOLLO DI GARA 11
- 2.10 CAMBIO DEI CAMPI TRA I SET 16
- 2.11 SISTEMA DEI CINQUE PALLONI – CESTE PORTAPALLONI 17

3 NORMATIVE PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE B 18
- 3.1 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ 18
- 3.2 SEGNAPUNTI ADDETTO AL REFERTO ELETTRONICO 18
- 3.3 PROTOCOLLO DI GARA 19
- 3.4 UTILIZZO DEL SISTEMA DEI TRE PALLONI 24

4 SPERIMENTAZIONI TECNICHE ADOTTATE IN TUTTI I CAMPIONATI 25
- 4.1 SECONDO TOCCO DI SQUADRA EFFETTUATO IN PALLEGGIO 25
- 4.2 FALLO DI POSIZIONE DELLA SQUADRA IN RICEZIONE 25
- 4.3 NUMERO DI SOSTITUZIONI 26
- 4.4 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA 26
- 4.5 PALLA CHE COLPISCE IL SOFFITTO O ALTRI OSTACOLI 26
- 4.6 ATTACCO CON PALLA "SPINTA-PORTATA-TRATTENUTA-LANCIATA" 26
- 4.7 UTILIZZO DEL FISCHIETTO 26
- 4.8 PROTOCOLLO DI GARA 27

1 NORMATIVE DI CARATTERE GENERALE

1.1 MODULO CAMP3

1.1.1 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.

1.1.2 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 precisare 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.

1.2 CAMPO DI GARA

1.2.1 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) la rete di riserva;
i) le antenne di riserva.

1.2.2 CONTROLLO PRELIMINARE DELLE ATTREZZATURE

Durante il controllo preliminare delle attrezzature, da effettuarsi congiuntamente da parte degli arbitri designati (1° e 2° arbitro, con 3° e 4° arbitro se designati), 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.

1.2.3 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.

1.2.4 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. 13 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 permettere l'inizio della gara al massimo entro le 2 ore successive all'orario ufficiale previsto e in questo 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.

1.2.5 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.*

1.2.6 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.

1.3 COMPONENTI DELLE SQUADRE

1.3.1 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.

1.3.2 ALLENATORE PRATICANTE

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

1.3.3 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.

1.3.4 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*.

1.3.5 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.

1.4 ASSENZA DELLA SQUADRA O DEGLI UFFICIALI DI GARA

1.4.1 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.

1.4.2 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.

1.4.3 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 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.

1.4.4 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 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.

1.4.5 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).

1.4.6 ASSENZA DEL SEGNAPUNTI ASSOCIATO

Nei campionati di BM, B1F e B2F, la Società ospitante deve mettere a disposizione un Segnapunti Associato, regolarmente tesserato e che abbia partecipato allo specifico corso di formazione quale addetto al referto elettronico. 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 riportarla nello spazio "Osservazioni" del referto di gara, facendo sottoscrivere ai due Capitani per conoscenza tale decisione sul retro del CAMP3 della squadra ospitante.
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.

1.4.7 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.

1.5 ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA

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.

1.6 GARA A PORTE CHIUSE A SEGUITO DI SANZIONE DISCIPLINARE

art. 15 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

a. 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.
b. Nel caso che un affiliato abbia più squadre, l'organo giurisdizionale dovrà specificare nel suo provvedimento a quali gare non dovranno essere ammessi spettatori.
c. 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.
d. 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.
e. Tale sanzione viene inflitta agli associati che partecipano ai campionati regionali di primo e secondo livello.

1.7 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.

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

Premesso che l'allenatore squalificato dovrà scontare la squalifica 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.
Nel caso di un tesserato che svolga con la stessa squadra di campionato nazionale le funzioni di atleta e di allenatore, le sanzioni disciplinari verranno applicate indipendentemente dalla funzione svolta; pertanto nel caso di una squalifica, questa comporterà l'inibizione a svolgere sia la funzione di atleta che quella di allenatore per quella squadra e per quel campionato, ivi comprese altre figure (Segnapunti, Dirigente Addetto all'Arbitro, Dirigente Accompagnatore, Medico e Fisioterapista).

1.9 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.

1.10 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 palloni di gioco, il porta-palloni 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.

1.11 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 in sede di omologa in base a quanto previsto dal Regolamento Giurisdizionale.

2 NORMATIVE PER I SOLI CAMPIONATI DI SERIE A

2.1 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.

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

Nel richiamare quanto previsto dalla Guida Pratica Campionati 2026-2027, si riportano di seguito le procedure e le sanzioni previste in caso di mancato rispetto della suddetta normativa.

2.2.1 PROCEDURE E SANZIONI

Il controllo del rispetto degli obblighi societari 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 2025/2028).
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.

2.3 ATLETE *UNDER 21* CON SCAMBI ILLIMITATI

Con riferimento alla stagione agonistica 2026/2027, viene mantenuta nei soli campionati di serie A1F-A2F-A3F la facoltà di utilizzare due ATLETE *UNDER 21*, purché eleggibili per la nazionale italiana, che si possono scambiare tra loro un numero illimitato di volte.

2.3.1 NORME PER LA GESTIONE DELLE ATLETE UNDER 21 CON SCAMBI ILLIMITATI

Il sistema è regolato come segue:

1. le 2 atlete *Under 21* non potranno mai essere in campo contemporaneamente; gli scambi devono avvenire visibilmente nella zona di rimpiazzo del *Libero*;
2. in nessun caso una delle 2 atlete *Under 21* potrà ricoprire il ruolo di *Libero* (L1 o L2);
3. affinché il sistema sia applicabile, una solo delle 2 atlete *Under 21* deve **obbligatoriamente** essere titolare all'inizio del set; uno scambio può avvenire anche prima dell'inizio del set; nel caso in cui nessuna delle 2 atlete *Under 21* sia titolare nel set, entrambe saranno considerate alla stessa stregua delle altre atlete in panchina e potranno essere impiegate in quel set soltanto per le sostituzioni regolamentari;
4. tra due scambi riguardanti le atlete *Under 21* vi deve sempre essere almeno un'azione di gioco completata; nel caso in cui una delle 2 atlete *Under 21* partecipi ad una sostituzione regolamentare, la possibilità degli scambi illimitati tra le 2 atlete *Under 21* termina per quel set ed entrambe le atlete potranno quindi essere impiegate soltanto per le sostituzioni regolamentari;
5. le atlete *Under 21* possono essere rimpiazzate in difesa dai *Libero*, senza che ciò infici la possibilità degli scambi illimitati;
6. nel caso sia attiva la possibilità di utilizzo delle atlete *Under 21*, se una delle 2 atlete *Under 21* si infortuna o si ammala, l'altra atleta resterà in gioco sino alla fine del set; in caso di infortunio anche della seconda atleta *Under 21* nel medesimo set, l'atleta dovrà essere scambiata o con la prima atleta *Under 21*, se nel frattempo si è ristabilita, oppure l'allenatore potrà effettuare una sostituzione regolamentare (termine della possibilità di utilizzo delle atlete *Under 21* per il set). Qualora ciò non sia possibile, gli Arbitri concederanno una sostituzione eccezionale (termine della possibilità di utilizzo delle atlete *Under 21* per il resto della gara);

7. uno scambio irregolare tra le atlete *Under 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 le 2 atlete *Under 21*, riportando la lettera U accanto al cognome - nome - numero di maglia.

2.3.2 CASI PARTICOLARI

1. Nel caso in cui, ad inizio gara, solo una delle 2 atlete *Under 21* riportate nel CAMP3 sia presente, a seguito dell'arrivo della seconda atleta *Under* sul terreno di gioco durante un set, l'Allenatore può usufruire degli scambi illimitati se l'atleta *Under 21*:
   - era presente nella formazione iniziale del set in corso;
   - non era stata sostituita da altra atleta presente in panchina (fine della possibilità di utilizzo delle atlete *Under 21* per il set).
2. Nel caso in cui ad inizio gara sia presente solo una delle 2 atlete *Under 21* riportate nel CAMP3 e sia schierata 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 sostituita nei modi regolamentari (termine della possibilità di utilizzo delle atlete *Under 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 delle atlete *Under 21* per il resto della gara) e l'atleta *Under 21* infortunata 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 delle atlete *Under 21* per il set o per la gara.
3. Nel caso in cui un'atleta *Under 21* venga rimpiazzata dal *Libero*, dopo un'azione completata il *Libero* può essere rimpiazzato dall'altra atleta *Under 21* e non trattandosi di "sostituzione da conteggiare" non è necessario che le due giocatrici *Under 21* si portino contemporaneamente nella zona di rimpiazzo del *Libero*. Analogamente, qualora il *Libero* venga rimpiazzato dalla stessa giocatrice *Under 21* che ella aveva rimpiazzato, è permessa nella stessa interruzione di gioco l'uscita di tale atleta *Under 21* e il suo scambio con l'altra giocatrice *Under 21*.
4. Nel caso in cui venga erroneamente richiesta la sostituzione regolamentare tra un'atleta *Under 21* in gioco e l'altra atleta *Under 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, la giocatrice *Under 21* entrata 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'atleta *Under 21* in campo venga espulsa (o squalificata), la squadra potrà effettuare lo scambio con l'altra atleta *Under 21*, ferma restando la possibilità di effettuare una sostituzione regolamentare con l'altra giocatrice.
6. Nel caso in cui un *Libero* sia in campo perché ha rimpiazzato un'atleta *Under 21*, entrambe le atlete *Under 21* potranno partecipare ad una sostituzione regolamentare; l'eventuale richiesta di sostituzione deve essere accettata e regolarmente registrata (termine della possibilità di utilizzo delle atlete *Under 21* per il set).
7. Nel corso della stessa interruzione una giocatrice *Under 21* può effettuare lo scambio con l'altra giocatrice *Under 21* e quindi partecipare ad una sostituzione regolamentare.

2.4 DURATA DEGLI INTERVALLI TRA I SET

La durata degli intervalli tra i set è prevista in:

Campionato A1M Superlega	2 minuti
Supercoppa Maschile, Coppa Italia Superlega	2 minuti
Campionato A2M, Supercoppa e Coppa Italia	2 minuti
Campionato A3M, Supercoppa e Coppa Italia	2 minuti
Campionato A1F e A2F	3 minuti
Supercoppa Femminile, Coppa Italia A1F-A2F	3 minuti

2.5 UTILIZZO DEL *TABLET*

Nei campionati di Superlega, A2M, A3M e di A1F e A2F la richiesta delle interruzioni regolamentari (tempi di riposo e sostituzioni), nonché delle verifiche *Video-Check*, 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 suddetti campionati non è previsto l'utilizzo delle palette numerate per effettuare le sostituzioni.

2.5.1 INDICAZIONI OPERATIVE

- La trasmissione delle formazioni tramite *tablet* sostituisce la consegna del tagliando delle formazioni iniziali.
- 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.
- Tranne in caso di malfunzionamento dei *tablet*, il 2° Arbitro non deve segnalare all'allenatore l'avvenuta concessione del 2° tempo di riposo e della 5ª e 6ª sostituzione.

2.6 INTERLOCUZIONE TRA ALLENATORE E 1°ARBITRO

Con riferimento alla Regola 5.1.2 *"Quando la palla è fuori gioco, solo il capitano in gioco è autorizzato a parlare con gli arbitri"*, solamente nei campi con le panchine posizionate dietro al 1° arbitro, l'allenatore può avvicinarsi al seggiolone e interloquire con il 1° arbitro per chiedere chiarimenti o confermare la tipologia di video-check richiesto o per veloci domande su situazioni di gioco non chiare. Non sono permesse, e soggette ai previsti provvedimenti disciplinari, rimostranze e proteste avverso le decisioni arbitrali.

2.7 REGOLA DEI 15" AL SERVIZIO

Nella stagione 2026/27, in forma sperimentale, nelle sole gare del campionato di Superlega e relative gare di Supercoppa e Coppa Italia, verrà adottata la regola dei 15" al servizio al fine di ridurre i "tempi morti" di gioco.

La gestione del timer per i 15 secondi è in carico al 3° arbitro.
All'assegnazione del punto da parte del segnapunti, il 3° arbitro avvia manualmente il countdown dei 15 secondi (il giocatore al servizio ha 7 secondi per prepararsi e 8 secondi dal momento del fischio di autorizzazione del 1° arbitro per effettuare il servizio).
Al fischio di autorizzazione per il servizio del 1° arbitro, il 3° arbitro fa partire il conteggio degli 8 secondi per l'effettuazione dello stesso.
Quando il giocatore inizia il movimento per il servizio, il 3°arbitro cancella il countdown.
Se il giocatore non inizia il movimento del servizio entro gli 8 secondi, il buzzer suona (dovrà essere previsto ed attivato un buzzer) la squadra commette fallo (punto e servizio agli avversari).
Il conteggio dei secondi viene visualizzato da 4 monitors posizionati agli angoli della zona libera, ovvero da altro sistema di visualizzazione led similare (parzializzazione delle strisce led) .
Il 3° arbitro deve interrompere il conteggio dei secondi in caso vi siano interruzioni di gioco regolamentari (sostituzioni e tempi di riposo) o situazioni eccezionali (infortunio, richiesta di chiarimenti all'arbitro, provvedimenti disciplinari, richiesta Video Check, asciugatura del campo).
Alla fine dell'interruzione il 3° arbitro riprenderà il countdown dagli 8 secondi al momento del fischio di autorizzazione al servizio del 1° arbitro.
Il 1° arbitro controlla la corretta applicazione della regola e prima richiamerà e poi successivamente sanzionerà con un ritardo di gioco la squadra che ritarda l'ingresso nella zona di servizio

2.8 RICHIESTA TEMPO DI RIPOSO DOPO RICHIESTA DI VIDEO-CHECK

Nella stagione 2026/27, recependo la sperimentazione FIVB che quindi prevale sulle indicazioni presenti in Guida Pratica, nelle gare dei campionati di Superlega e A1 Femminile, A2M, A2F, A3M e relative gare di Supercoppa e Coppa Italia la squadra che ha richiesto un Videocheck non può effettuare una richiesta di tempo di riposo senza che sia stata completata una azione di gioco (nel caso entrambe avessero richiesto un videocheck durante l'azione, nessuna potrà richiederlo).

2.9 PROTOCOLLO DI GARA

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 dal Settore 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.

2.9.1 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.

2.9.1.1 Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di Gara

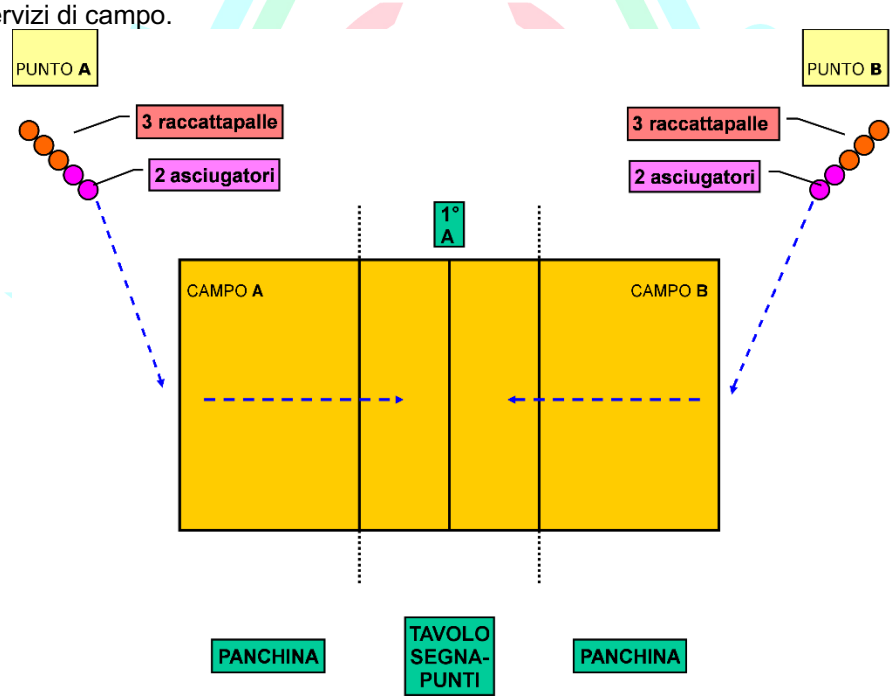
1° arbitro, 2° arbitro, addetto al *Video-Check* e, ove presenti, 3° e 4° arbitro si portano dagli spogliatoi nell'area di controllo qualche minuto prima dell'inizio del protocollo ufficiale per procedere al riconoscimento degli/lle atleti/e direttamente sul campo con la collaborazione del dirigente di ciascuna squadra.

N.B.: sulla base di quanto previsto dalle Regole di Gioco il tavolo del segnapunti è posizionato fuori dall'area di gioco "dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso" (Reg. 27.1 e Figura 1). È necessario, ove possibile, che venga predisposta una postazione riservata al solo addetto al referto elettronico. 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; in tale caso la società ospitante dovrà garantire un adeguato distanziamento rispetto agli altri soggetti presenti al tavolo per evitare ogni possibile azione di disturbo.

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

2.9.1.3 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.

2.9.1.4 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 alla postazione dell'addetto al referto elettronico per procedere alle operazioni di sorteggio.

ARBITRI: il 1° arbitro, con accanto il 2° arbitro, rivolto verso il tavolo del segnapunti 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).

2.9.1.5 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, il funzionamento dei *tablet*, le panchine, 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: Il riscaldamento ufficiale dovrà essere effettuato in divisa da gioco; in alternativa, si potranno utilizzare maglie da riscaldamento di colore e modello differente, purché venga rispettata la numerazione ufficiale e una diversa colorazione per i Libero.

Al riscaldamento ufficiale, anche dall'esterno dell'area di gioco, 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.

2.9.1.6 12' prima dell'inizio della gara: FORMAZIONI INIZIALI (anche in caso di riscaldamento separato)

ARBITRI: gli allenatori devono trasmettere tramite *tablet* le formazioni iniziali. La squadra che effettuerà il primo servizio, come avverrà peraltro in tutti i set, deve presentare per prima la formazione iniziale.

Il 2° arbitro verifica che le formazioni siano state trasmesse.

2.9.1.7 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.

2.9.1.8 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. Se il capitano è L1 occuperà la prima posizione accanto agli arbitri; se il capitano è L2, L2 e L1 saranno affiancati accanto all'arbitro.

***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 della postazione dell'addetto al referto elettronico.

2.9.1.9 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.*

2.9.1.10 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 unicamente verso la/le tribuna/e posizionate sui lati lunghi del terreno di gioco (o anche verso la telecamera principale se posizionata su un lato lungo del campo senza tribuna); quindi, si salutano tra loro e raggiungono le rispettive postazioni.

2.9.1.11 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* (dopo aver consegnato quattro palloni di gioco ai raccattapalle posizionati agli angoli dell'area di gioco nel caso di utilizzo del "sistema dei cinque palloni"), 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 con quanto riportato sul *tablet* posizionato sul palo di sostegno della rete, autorizzando poi, se richiesto, l'ingresso del Libero (L1 o L2 indifferentemente) e/o della giocatrice *Under 21* con scambi illimitati. Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra.
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 trasmesso tramite il *tablet*, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale.
Ultimata questa operazione, consegna un 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.

2.9.2 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".

2.9.2.1 MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

Nel caso di indicazione fornita in tal senso del Settore 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.

2.9.3 DURANTE LA GARA

2.9.3.1 INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, al fischio ed al susseguente segnale del 1° arbitro, che indica il cambio dei campi, gli/le atleti/e in campo di ogni squadra, senza disporsi sulla rispettiva linea di fondo campo, 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' (o 2'), durante i quali le squadre devono stazionare fuori dal terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi, con o senza la palla, nella zona libera. I 3' (o 2') 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: alla fine di ogni set richiede ai due allenatori la trasmissione delle formazioni iniziali del set seguente, quindi verifica che siano state trasmesse.

PALLONI: nel caso di utilizzo del "sistema dei cinque 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.

2.9.3.2 COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE GLI INTERVALLI TRA I SET

- *Durante il cambio di campo, si assicura che le squadre si spostino in prossimità della panchina nel campo opposto, portandosi nelle vicinanze del tavolo dell'Addetto al referto elettronico rivolto verso il 1° Arbitro.*
- *Verifica che le formazioni siano state trasmesse tramite il* tablet *dagli allenatori.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° arbitro.*

2.9.3.3 2'30'' (o 1'30") dopo la fine del set: INGRESSO IN CAMPO

ARBITRI: il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo senza effettuare alcun gesto.

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 alle formazioni iniziali riportate sul *tablet* e poi, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e/o della giocatrice *Under 21* con scambi illimitati. Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra. 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.

2.9.3.4 3'00'' (o 2'00") 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.

2.9.3.5 SET DECISIVO – TIE BREAK

SQUADRE: al termine del 4° set, i/le sei atleti/e in campo di ogni squadra al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° arbitro, senza disporsi sulla propria linea di fondo campo, 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 la postazione dell'addetto al referto elettronico per il sorteggio.

ARBITRI: si portano presso la postazione dell'addetto al referto elettronico per il sorteggio.

2.9.3.6 2'30'' (o 1'30") dopo la fine del 4° set: INGRESSO IN CAMPO

ARBITRI: il 2° arbitro fischia l'ingresso in campo senza effettuare alcun gesto.

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 alle formazioni iniziali riportate sul *tablet* e poi, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero e/o della giocatrice *Under 21* con scambi illimitati. Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra. 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.

2.9.3.7 3'00" (o 2'00") 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.

2.9.3.8 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 cambiare direttamente campo, fischiando e segnalando.

SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° arbitro, senza recarsi sulla linea di fondo campo, 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 della panchina nel campo opposto. Prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

2.9.3.9 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.

2.9.3.10 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 dei Libero in caso di rimpiazzo.*
- *Trascorsi 30" dall'inizio del tempo di riposo, fischia per segnalarne la fine senza effettuare alcun gesto.*
- *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.*

2.9.3.11 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).

2.9.3.12 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 la regolarità delle sostituzioni e che l'addetto al referto elettronico abbia provveduto ad accettarne la trascrizione.*
- *Non è necessario effettuare alcuna segnaletica per autorizzare lo scambio tra i/le giocatori/trici, tranne nel caso in cui i/le giocatori/trici stiano rallentando la stessa.*
- *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.*

2.9.4 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 *Video-Check* e al 3° e 4° arbitro, se presenti, lasciano il terreno di gioco per recarsi negli spogliatoi, seguiti dall'addetto al referto elettronico appena terminate le varie incombenze previste (stampa e trasmissione documenti).
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.

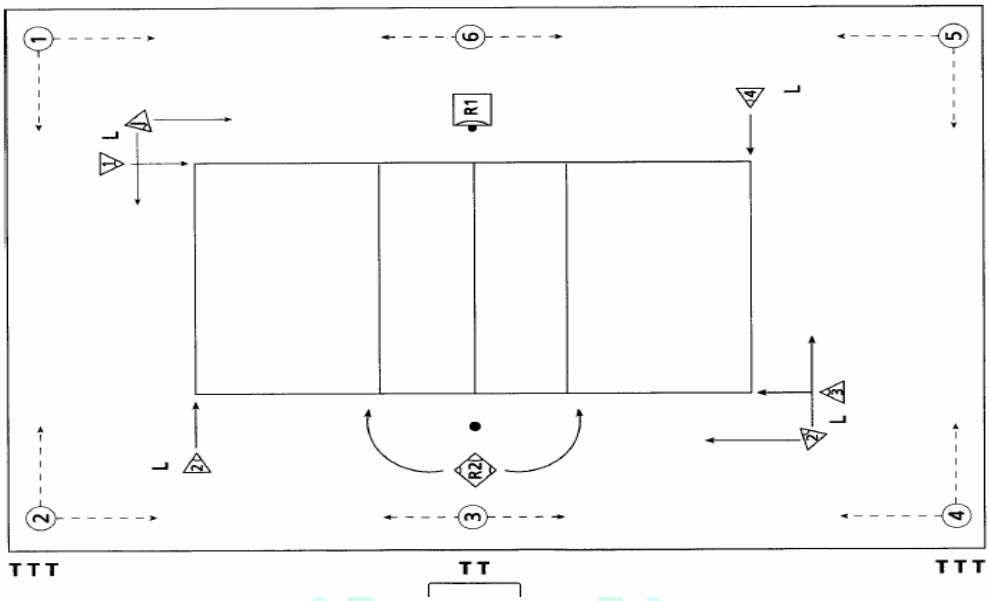
2.10 CAMBIO DEI CAMPI TRA I SET

Nella stagione 2026/27, in forma sperimentale, nelle gare dei campionati di Superlega e A1 Femminile, A2M, A2F, A3M e A3F e relative gare di Supercoppa e Coppa Italia verrà adottata una diversa regolamentazione relativa al cambio dei campi.

La squadra ospitante sceglie la parte del campo di gioco dove effettuare il riscaldamento e dove disputare il 1° e il 2° set; il sorteggio effettuato prima dell'inizio del riscaldamento ufficiale determinerà solamente la squadra al servizio e quella in ricezione.
Al termine del 2° set, le squadre effettueranno il cambio dei campi secondo quanto previsto dal protocollo di gara; il 3° e l'eventuale 4° set saranno disputati con le squadre come disposte al termine del cambio dei campi avvenuto al termine del 2° set.
Al termine dell'eventuale 4° set, il 1° arbitro effettuerà nuovamente il sorteggio che determinerà solamente la squadra al servizio e quella in ricezione, in quanto le squadre rimarranno nei campi dove hanno disputato il 4° set; il cambio dei campi avverrà solamente al raggiungimento dell'8° punto.

2.11 SISTEMA DEI CINQUE PALLONI – CESTE PORTAPALLONI

Per le gare delle serie A è adottato il sistema dei cinque palloni; in alternativa potrà essere utilizzato il sistema delle ceste portapalloni per la distribuzione dei palloni da gara.



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.

In caso di utilizzo del SISTEMA DELLE CESTE PORTAPALLONI, queste dovranno essere posizionate appena fuori dalla zona libera sul lato corto del campo; il sistema prevede l'utilizzo per la gara di 10 palloni.
È previsto l'impiego di 3 raccattapalle: uno nei pressi di ciascuna cesta con il compito di posizionare i palloni nelle ceste dopo averli sanificati; un terzo posizionato dietro al seggiolone del 1° arbitro, fuori dalla zona libera, con il compito di raccogliere i palloni eventualmente rimasti in campo e passarli agli addetti vicini alle ceste.
Questi ultimi non dovranno lanciare il pallone al/la giocatore/trice al servizio, che dovrà recarsi alla cesta e prelevare autonomamente il pallone.
All'inizio del 1° e del 5° set, sarà compito del 2° arbitro consegnare il pallone al/la giocatore/trice al servizio.

3 NORMATIVE PER I SOLI CAMPIONATI DELLE SERIE B

3.1 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*.

3.2 SEGNAPUNTI ADDETTO AL REFERTO ELETTRONICO

La funzione di Segnapunti addetto al referto elettronico viene svolta da un Segnapunti Associato che abbia partecipato allo specifico corso di formazione quale addetto al referto elettronico. **Il Segnapunti addetto al referto elettronico dovrà essere sul campo almeno 60 minuti prima dell'orario prefissato della gara.**

3.3 PROTOCOLLO DI GARA

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 dal Settore 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.

3.3.1 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.

3.3.1.1 Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di gara

1° arbitro e 2° arbitro si portano dagli spogliatoi nell'area di controllo qualche minuto prima dell'inizio del protocollo ufficiale, a loro discrezione. Il riconoscimento dei partecipanti alla gara è effettuato, prima dell'ingresso sul terreno di gioco, nello spogliatoio arbitrale o, sulla base della situazione logistica, nelle sue immediate vicinanze.

N.B.: Sulla base di quanto previsto dalle Regole di Gioco il tavolo del segnapunti è posizionato fuori dall'area di gioco "dalla parte opposta del campo rispetto al 1° arbitro e di fronte ad esso" (Reg. 27.1 e Figura 1). È necessario, ove possibile, che venga predisposta una postazione riservata al solo addetto al referto elettronico. 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; in tale caso la società ospitante dovrà garantire un adeguato distanziamento rispetto agli altri soggetti presenti al tavolo per evitare ogni possibile azione di disturbo.

3.3.1.2 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 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.

3.3.1.3 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 alla postazione dell'addetto al referto elettronico per procedere alle operazioni di sorteggio.

ARBITRI: il 1° arbitro, con accanto il 2° arbitro, rivolto verso il tavolo del segnapunti 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, <u>in caso di utilizzo di referto cartaceo</u>, 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.

3.3.1.4 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/strumentazione per la compilazione del referto elettronico, 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, anche dall'esterno dell'area di gioco, 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.

3.3.1.5 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 all'addetto al referto elettronico per la trascrizione sul referto.

3.3.1.6 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.

3.3.1.7 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 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. Se il capitano è L1 occuperà la prima posizione accanto agli arbitri; se il capitano è L2, L2 e L1 saranno affiancati accanto all'arbitro.

***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, unicamente verso il tavolo dell'addetto al referto elettronico o verso l'unica tribuna.

3.3.1.8 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.*

3.3.1.9 3' prima dell'inizio della gara: SALUTO INIZIALE

ARBITRI: il 1° arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso il tavolo dell'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 della postazione dell'addetto al referto elettronico (o vi restano) e successivamente il 1° arbitro si porta sul seggiolone.

3.3.1.10 1' prima dell'inizio della gara: INGRESSO IN CAMPO

1° ARBITRO: avuta conferma dal 2° arbitro e dall'addetto al referto elettronico che le formazioni sono state trascritte, fischia, senza effettuare alcun gesto, autorizzando 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.

3.3.1.11 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*, in ordine crescente di numero di maglia, 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 poi, se richiesto, l'ingresso del Libero (indifferentemente L1 o L2). Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra.
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.

3.3.2 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".

3.3.2.1 MINUTO DI RACCOGLIMENTO IN MEMORIA DI UN DEFUNTO

Nel caso di indicazione fornita in tal senso dal Settore Campionati competente, 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.

3.3.3 DURANTE LA GARA

3.3.3.1 INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, al fischio ed al susseguente segnale del 1° arbitro, che indica il cambio dei campi, gli/le atleti/e in campo di ogni squadra, senza disporsi sulla rispettiva linea di fondo campo, 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: alla fine di ogni set richiede ai due allenatori i tagliandi delle formazioni iniziali del set seguente, che consegna contemporaneamente all'addetto al referto elettronico 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.

3.3.3.2 COMPORTAMENTO DEL 2° ARBITRO DURANTE GLI INTERVALLI TRA I SET

- *Per evitare il prolungamento dell'intervallo tra i set, chiede i tagliandi delle formazioni iniziali del set seguente alla fine di ogni set.*
- *Durante il cambio di campo si assicura che le squadre si spostino in prossimità della panchina nel campo opposto, portandosi nelle vicinanze della postazione dell'addetto al referto elettronico rivolto verso il 1° Arbitro.*
- *Quando è in possesso di entrambi i tagliandi, li consegna all'addetto al referto elettronico verificandone la trascrizione.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° arbitro.*

3.3.3.3 2'30'' dopo la fine del set: INGRESSO IN CAMPO

ARBITRI: il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo senza effettuare alcun gesto.
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 poi, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero. Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra. 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: l'atleta al servizio recupera la palla nella sua zona di servizio o nelle sue immediate vicinanze.

3.3.3.4 3'00'' dopo la fine del set: INIZIO DEL SET SUCCESSIVO

1° ARBITRO: avuto 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.

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-addetto al referto elettronico 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.

3.3.3.5 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 al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° arbitro, senza disporsi sulla propria linea di fondo campo, 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 la postazione dell'addetto al referto elettronico per il sorteggio.
ARBITRI: si portano presso la postazione dell'addetto al referto elettronico per il sorteggio.

3.3.3.6 2'30'' dopo la fine del 4° (o 2°) set: INGRESSO IN CAMPO

ARBITRI: il 2° Arbitro fischia l'ingresso in campo senza effettuare alcun gesto.
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 poi, se richiesto, autorizza l'ingresso del Libero. Gli/Le atleti/e sono tenuti/e a collaborare con il 2° arbitro assumendo posizioni che gli facilitino la verifica dell'ordine di rotazione della propria squadra. 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.

3.3.3.7 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.

3.3.3.8 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 cambiare direttamente campo, fischiando e segnalando.
SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° arbitro, senza recarsi sulla linea di fondo campo, 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 della postazione dell'addetto al referto elettronico rivolto verso il 1° arbitro, assicurandosi che le squadre si spostino in prossimità della panchina nel campo opposto. Prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

3.3.3.9 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.

3.3.3.10 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 la postazione dell'addetto al referto elettronico per controllare il referto ed ottenere informazioni relativamente alla posizione dei Libero.*
- *Fornisce, se necessario, informazioni al 1° arbitro.*

CAMPIONATI NAZIONALI:

- *Per ultimo dà le spalle al palo per verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.*
- *Trascorsi 30" dall'inizio del tempo di riposo, fischia per segnalarne la fine senza effettuare alcun gesto.*
- *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.*

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.*
- *Trascorsi 30" dall'inizio del tempo di riposo, fischia per segnalarne la fine senza effettuare alcun gesto.*

3.3.3.11 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 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).

3.3.3.12 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 abbia iniziato a registrare la/e sostituzione/i richiesta/e ed in tale evenienza autorizza lo scambio tra i giocatori.*
- *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.*

3.3.4 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, gli arbitri e l'addetto al referto elettronico (o segnapunti in caso di referto cartaceo) si ritirano immediatamente nello spogliatoio arbitrale per completare il referto di gara (solo eccezionalmente qualora non sia possibile effettuare tale operazione nello spogliatoio arbitrale, questa potrà essere effettuata al tavolo del segnapunti).
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.

3.4 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 del 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.

4 SPERIMENTAZIONI TECNICHE ADOTTATE IN TUTTI I CAMPIONATI

Sulla base delle indicazioni fornite da FIVB e già adottate anche nelle competizioni CEV, in attesa delle modifiche ufficiali delle Regole di Gioco e della Casistica Ufficiale delle Regole di Gioco, in tutti i campionati saranno adottate le seguenti sperimentazioni tecniche.
Eventuali incongruenze tra le sperimentazioni tecniche ed i contenuti delle Regole di Gioco, della Casistica Ufficiale delle Regole di Gioco e di ogni altra documentazione tecnica federale dovranno essere interpretate coerentemente con le sperimentazioni tecniche.

4.1 SECONDO TOCCO DI SQUADRA EFFETTUATO IN PALLEGGIO

Con riferimento al fallo di doppio tocco, previsto dalla Regola 9.3.4, si precisa che in caso di palleggio effettuato, in occasione del secondo tocco di squadra, verso un compagno di squadra (quindi all'interno del proprio spazio di gioco) sono permessi contatti consecutivi delle mani con la palla, purché gli stessi avvengano nel corso di un'unica azione. Nella suddetta circostanza, il fallo di doppio tocco continua a verificarsi qualora l'azione di palleggio determini un attacco completato o in caso di contatti successivi tra loro chiaramente separati; la valutazione del fallo di palla trattenuta (regola 9.3.3) rimane invariata.

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA
9.3.1 QUATTRO TOCCHI: una squadra tocca la palla quattro volte prima di rinviarla.
9.3.2 TOCCO AGEVOLATO: un giocatore si avvale di un compagno di squadra o delle attrezzature come supporto per toccare la palla entro l'area di gioco.
9.3.3 PALLA TRATTENUTA: la palla è fermata e/o lanciata, non rimbalza al tocco.
9.3.4 DOPPIO TOCCO: un giocatore tocca la palla due volte in successione o la palla tocca in successione varie parti del suo corpo.

Al link riportato di seguito sono disponibili alcuni video esplicativi
https://www.youtube.com/playlist?list=PLFMdzkbauPKoODbd_MDGqxtFHuEjTVWUO

4.2 FALLO DI POSIZIONE DELLA SQUADRA IN RICEZIONE

Con riferimento alla Regola 7.4, **il momento dell'inizio dell'azione del servizio (ossia il primo movimento del giocatore al servizio ad esempio effettuando un passo, un movimento preparatorio delle braccia o delle gambe) definisce il momento in cui i giocatori della squadra in ricezione possono cambiare la posizione stabilita dall'ordine di rotazione all'interno del terreno di gioco.**

7.4 POSIZIONI
Nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio, ogni squadra deve essere posizionata dentro il proprio campo (ad eccezione del suddetto giocatore). I giocatori della squadra in ricezione devono trovarsi nell'ordine di rotazione al momento del colpo di servizio.
I giocatori della squadra al servizio, invece, sono liberi di occupare qualsiasi posizione al momento del colpo di servizio.

Si riportano di seguito alcune precisazioni operative relative alla sperimentazione introdotta:

- La palla è in gioco dal momento del colpo di servizio autorizzato dal 1° arbitro, non dal momento dell'inizio dell'azione del servizio; l'inizio dell'azione del servizio determina il momento in cui i giocatori possono cambiare posizione all'interno del terreno di gioco.
- Il fallo di posizione (della squadra in ricezione) si verifica al momento dell'inizio dell'azione del servizio, tuttavia l'azione inizia con il colpo di servizio; l'arbitro sanzionerà l'eventuale fallo di posizione fischiando immediatamente dopo il colpo di servizio.

12.7 FALLI DI SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE
12.7.1 Se il giocatore al servizio commette un fallo al momento del colpo di servizio (esecuzione irregolare, errore di rotazione, ecc.) e la squadra avversaria è in fallo di posizione, è il fallo di servizio che viene sanzionato.
12.7.2 Invece, se l'esecuzione del servizio è stata corretta, ma in seguito esso diviene falloso (va fuori, passa sopra un velo, ecc.), il fallo di posizione è il primo a verificarsi e quindi è sanzionato.
12.5 VELO
12.5.2 Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un velo se agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o stanno raggruppati, in modo tale da nascondere sia il colpo di servizio sia la traiettoria della palla finché questa raggiunge il piano verticale della rete. Nel caso uno dei due sia visibile dalla squadra in ricezione, il velo non si configura.

12.5.3 Ai giocatori della squadra al servizio è proibito alzare le mani oltre la testa durante il servizio, finché la palla non ha oltrepassato la rete. Il 1º arbitro è autorizzato ad avvisare una squadra attraverso il capitano in gioco se sospetta che stia deliberatamente effettuando un velo.

Si riportano di seguito alcune precisazioni operative relative alla sperimentazione introdotta:

- Le Regole 12.7.1 e 12.7.2 mantengono la loro validità.
- Relativamente al verificarsi di fallo di posizione e fallo di velo, si possono ipotizzare due situazioni: nel caso di cui alla Regola 12.5.2 il primo fallo che si verifica, e quindi da sanzionare, è quello di posizione; nel caso di cui alla Regola 12.5.3 il fallo di velo si verifica al momento del colpo del servizio e quindi è prioritario rispetto a quello di posizione. Questo comprende i casi in cui una squadra non tiene conto dell'avvertimento ricevuto dal 1° arbitro riguardo a deliberate azioni di velo.

4.3 NUMERO DI SOSTITUZIONI

Con riferimento alla Regola 15.1, nella stagione 2026/27, ogni squadra ha diritto di richiedere un massimo di 8 (otto) sostituzioni. Restano invariate le limitazioni della regola 15.6.

4.4 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

Con riferimento alla Regola 19.1.1 "*Ogni squadra ha il diritto di designare nella lista degli atleti a referto due specialisti difensori: i Libero. Per le competizioni mondiali ed ufficiali FIVB seniores, se una squadra ha più di 12 atleti iscritti a referto, è obbligatorio che vi siano 2 Libero nell'elenco degli atleti.",* recependo la sperimentazione FIVB che quindi prevale sulle indicazioni presenti in Guida Pratica, nelle competizioni FIPAV è possibile iscrivere a referto fino a 14 atleti/atlete. Se una squadra ha più di 12 atleti/atlete iscritti/e a referto, è obbligatorio che 1 di questi sia il Libero, secondo i limiti di età o nazionalità eventualmente previsti.

4.5 PALLA CHE COLPISCE IL SOFFITTO O ALTRI OSTACOLI

Con riferimento alle Regola 8.4 e 8.4.2 "*La palla è fuori quando tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco"*, se dopo il primo o il secondo tocco di squadra la palla colpisce le infrastrutture del campo di gioco (maxischermi al centro del palasport, altri maxischermi, travi, lampade, soffitto o altre strutture della copertura) e può essere giocata dalla stessa squadra, l'azione prosegue. Qualora invece la palla impatti le suddette strutture e rimbalzi nel campo avversario, l'azione è fallosa.
Nel caso di strutture senza una distinzione chiara fra soffitto e pareti (palloni pressostatici, palazzetti con soffitto a volta…), sarà considerato valido il contatto della palla che avviene direttamente sopra l'area di gioco.
L'impatto con l'eventuale "spidercam" o "cameracrane" all'interno dell'area di gioco determina la ripetizione dell'azione.

4.6 ATTACCO CON PALLA "SPINTA-PORTATA-TRATTENUTA-LANCIATA"

Con riferimento alla Regola 9.2.2 *"La palla non può essere fermata e/o lanciata, può rimbalzare in qualsiasi direzione*", si evidenzia la necessità di una stretta applicazione della Regola 9.2.2. durante le azioni di attacco.
La palla non può essere spinta, fermata o lanciata.
Il pallonetto deve essere eseguito con una mano, con un breve contatto mano-palla e in "linea retta".
Sono vietate le azioni che comportano:

- cambi di direzione durante il contatto mano-palla;
- attacchi a 2 mani;
- palle spinte;
- palle accompagnate

4.7 UTILIZZO DEL FISCHIETTO

Con riferimento alla Regola 8.2 "La palla è fuori gioco al momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri; in assenza di un fallo, al momento del fischio.", non è previsto il fischio arbitrale nel caso di palle che dopo il colpo di servizio non oltrepassino il piano verticale della rete, o terminino dentro/fuori al terreno di gioco (senza precedenti tocchi).
Permane la necessità da parte del 1° arbitro di effettuare la prevista segnaletica.

4.8 PROTOCOLLO DI GARA

Nell'ambito del protocollo di gara, ed in particolare dei 10 minuti di riscaldamento ufficiale, gli ultimi tre minuti saranno dedicati esclusivamente all'effettuazioni dei servizi in modo alternato da parte delle due squadre; dal 7° minuto all'8° minuto e 30 secondi i servizi saranno effettuati dalla squadra A, mentre dall'8° minuto e 30 secondi al 10° minuto saranno effettuati dalla squadra B. Durante l'effettuazione dei servizi, la squadra avversaria si deve posizionare al di fuori della zona libera (ad esempio in prossimità della panchina) senza poter toccare i palloni.