



Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Leggi ufficiali di cachiball

Versione luglio 2016

Versione completa

Mamanet

Lega di cachiball della mamme

Il regolamento è basato sul regolamento dell'associazione israeliana di pallavolo con modifiche e adattamenti alle leggi di cachiball

Traduzione e adattamento del regolamento di pallavolo: **Alex Katz**

Adattamento alle leggi di cachiball: **Ziv Sedbon**

2011 - tutti i diritti riservati alla lega delle mamme in cachiball – Mamanet

Parte prima - Il gioco

Capitolo A – Attrezzatura e accessori

1. Campo di gioco
 - 1.1. Dimensioni
 - 1.2. La superficie del campo di gioco
 - 1.3. Linee sul terreno
 - 1.4. Settori sul campo
2. La rete e le colonne
 - 2.1. Altezza della rete
 - 2.2. Struttura della rete
 - 2.3. Nastri laterali
 - 2.4. Antenne
 - 2.5. Le colonne
3. Le palle
 - 3.1. Caratteristiche
 - 3.2. Uniformità delle palle

Capitolo B – I partecipanti

4. Le squadre
 - 4.1. Composizione della squadra
 - 4.2. Posizione della squadra
 - 4.3. L'attrezzatura
 - 4.4. Cambiamento di attrezzatura
 - 4.5. Oggetti proibiti
5. Direzione della squadra
 - 5.1. Capo squadra
 - 5.2. L'allenatore
 - 5.3. L'accompagnatore (aiuto allenatore)

Capitolo C - Sistema di gioco

6. Vincere punti, set e il gioco
 - 6.1. Vincere punti
 - 6.2. Vincere il set
 - 6.3. Vincere il gioco
 - 6.4. Mancata presentazione, squadra incompleta
7. Struttura del gioco
 - 7.1. Estrazione
 - 7.2. Riscaldamento ufficiale

7.3. La disposizione iniziale della squadra

7.4. Posizione

7.5. Fallo di posizione

7.6. Rotazione

7.7. Fallo di rotazione

Capitolo D – Operazioni di gioco

8. Situazioni di gioco

8.1. Palla in gioco

8.2. Palla fuori gioco

8.3. Palla “dentro”

8.4. Palla “fuori”

9. Il gioco con la palla

9.1. Tocchi della palla da parte della squadra

9.2. Caratteristiche del tocco

9.3. Passi

9.4. Possesso della palla

9.5. Falli collegati con il gioco con la palla

10. Palla vicino alla rete

10.1. Palla che passa la rete

10.2. Palla che tocca la rete

10.3. Palla dentro alla rete

10.4. Gioco oltre la rete

10.5. Entrata sotto la rete

10.6. Tocco della rete

10.7. Falli di giocatrici vicino alla rete

11. Battuta

11.1. La prima battuta del set

11.2. Ordine delle battitrici

11.3. Autorizzazione di battuta

11.4. Esecuzione della battuta

11.5. Falli eseguiti durante la battuta

11.6. Falli di battuta e falli di posizione

12. Azione di attacco

12.1. Caratteristiche dell'azione di attacco

12.2. Limitazioni relative all'azione di attacco

12.3. Falli collegati con l'azione di attacco

13. Blocco

13.1. Azione di blocco

13.2. Tocco della palla durante il blocco

13.3. Blocco nello spazio dell'avversario

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 13.4. Blocco e tocchi di squadra
- 13.5. Blocco della battuta
- 13.6. Falli di blocco

Capitolo E – Pause e intralci

14. Pause di gioco normali

- 14.1. Numero di pause normali di gioco
- 14.2. Richiesta di pause normali di gioco
- 14.3. Consecutività delle pause di gioco
- 14.4. Intervalli
- 14.5. Sostituzione di giocatrici
- 14.6. Limitazioni relative alle sostituzioni di una giocatrice
- 14.7. Sostituzione straordinaria di giocatrice
- 14.8. Sostituzione di giocatrice a causa di sospensione o allontanamento
- 14.9. Sostituzione illecita di giocatrice
- 14.10. Procedura di esecuzione di sostituzione di giocatrice
- 14.11. Richieste illecite

15. Intralci nel gioco

- 15.1. Tipi di intralci
- 15.2. Punizioni per intralci

16. Pause straordinarie del gioco

- 16.1. Ferita
- 16.2. Disturbi esterni
- 16.3. Pause prolungate

17. Pause fra i set e scambio di settori del campo

- 17.1. Pause fra i set
- 17.2. Scambio di settori del campo

Capitolo F – Le giocatrici “libero”

18. Le giocatrici “libero”

- 18.1. Nomina delle giocatrici “libero”
- 18.2. Attrezzatura
- 18.3. Azioni nelle quali è coinvolta la giocatrice “libero”
- 18.4. Nomina di una nuova giocatrice “libero”
- 18.5. Sospensione e allontanamento

Capitolo G – Comportamento dei partecipanti

19. Requisiti di comportamento

- 19.1. Comportamento consono
- 19.2. Spirito sportivo (Fair Play)

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

20. Comportamento non consono e punizioni

- 20.1. Falli comportamentali lievi
- 20.2. Comportamento non consono che causa punizione
- 20.3. Scala di punizioni
- 20.4. Imposizione di punizioni per comportamento non consono
- 20.5. Comportamento non consono prima o fra i set
- 20.6. Biglietti di punizione

Seconda parte - Gli arbitri, la loro responsabilità e segni ufficiali

Capitolo H – Gli arbitri

21. Collegio arbitrale e norme

- 21.1. Composizione
- 21.2. Norme

22. Il primo arbitro

- 22.1. Posizione
- 22.2. Competenza
- 22.3. Responsabilità

23. Il secondo arbitro

- 23.1. Posizione
- 23.2. Competenza
- 23.3. Responsabilità

24. Il segnapunti

- 24.1. Posizione
- 24.2. Responsabilità

25. Giudici di linea

- 25.1. Posizione
- 25.2. Responsabilità

26. Segni ufficiali

- 26.1. Segni delle mani degli arbitri
- 26.2. Segni della bandiera dei giudici di linea

Terza parte - Disegni

Illustrazione 1 – Il campo di gioco

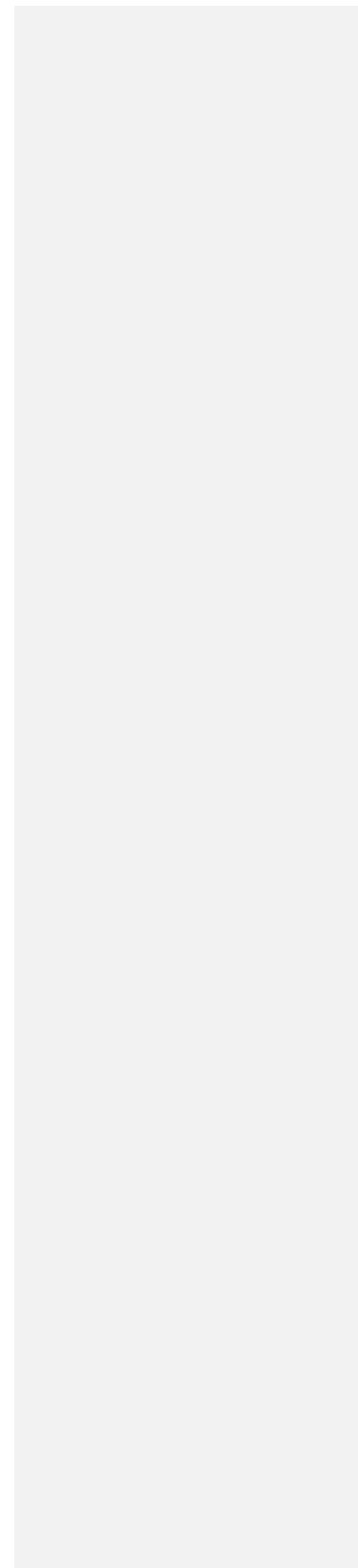
Illustrazione 2 – Il terreno di gioco

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Illustrazione 3 – La rete, le antenne e la zona di passaggio

Illustrazione 4 – Segni ufficiali delle mani degli arbitri

Illustrazione 5 – Segni ufficiali con bandiera dei giudici di linea

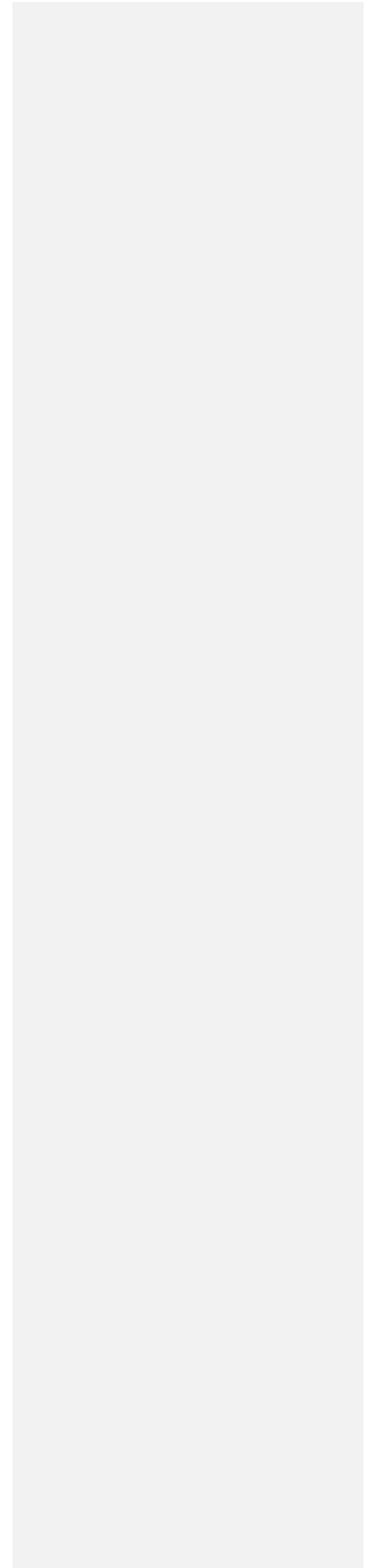


Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Parte prima

-

Il gioco



Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Capitolo A – Attrezzatura e accessori

1. Campo di gioco

Il campo di gioco comprende il terreno di gioco e i bordi. Deve essere rettangolare e simmetrico

1.1. Dimensioni

- 1.1.1. Il terreno di gioco è un rettangolo delle dimensioni di 9 X 18 metri, circondato da bordi di almeno 3 metri di larghezza da tutti i lati.
- 1.1.2. Lo spazio del gioco è l'area sopra al campo di gioco che è libero da qualunque ostacolo. Lo spazio del gioco deve estendersi a almeno 7 metri di altezza sopra la superficie del campo di gioco.

1.2. La superficie del campo di gioco

- 1.2.1. La superficie del campo di gioco deve essere piatta, orizzontale e uniforme. È proibito che la superficie costituisca un pericolo di qualsiasi tipo che possa causare la ferita delle giocatrici. È proibito giocare su superfici ruvide o scivolose.
- 1.2.2. Il colore della superficie del campo di gioco deve essere chiaro.

1.3. Linee sul terreno

- 1.3.1. La larghezza delle linee è di 5 cm. Devono essere di colore chiaro e diverso dal colore della superficie e dal colore delle altre linee.
- 1.3.2. Linee di delimitazione
Due linee longitudinali e due linee trasversali segnano il terreno di gioco. Sia le linee longitudinali che le linee trasversali sono incluse nelle dimensioni del terreno.
- 1.3.3. Linea di metà campo
L'asse della linea di metà campo divide il campo in due parti uguali delle dimensioni di 9 X 9 m. l'una. Questa linea continua sotto la rete da una linea longitudinale all'altra.
- 1.3.4. Linea di attacco
In ogni parte del campo, c'è una linea di attacco la cui estremità posteriore è segnata alla distanza di 3 metri dall'asse della linea di metà campo, e indica il settore anteriore.

1.4. Settori sul campo

- 1.4.1. Il settore anteriore
Il settore anteriore in ogni parte del campo è limitato fra l'asse della linea di metà campo e l'estremità posteriore della linea di attacco.
Il settore anteriore è considerato come continuato oltre le linee longitudinali fino all'estremità dei bordi.
- 1.4.2. Area di battuta
L'area di battuta è una zona di 9 metri di larghezza dietro a ognuna delle linee trasversali.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

È delimitato ai lati da due linee brevi (di 15 cm di lunghezza ognuna, segnate a una distanza di 20 cm) dietro alla linea trasversale di seguito alle linee longitudinali. Le due linee sono comprese nella larghezza dell'area di battuta.

In profondità, l'area di battuta continua fino all'estremità dei bordi.

1.4.3. Zona di sostituzione delle giocatrici

La zona di sostituzione delle giocatrici è limitata dalle continuazioni immaginarie delle due linee di attacco fino al tavolo del segnapunti.

1.4.4. Zona di sostituzione delle giocatrici "libero"

La zona di sostituzione delle giocatrici "libero" è la parte dei bordi a lato delle panchine delle squadre, limitata dalle continuazioni della linea di attacco e la linea trasversale.

2. La rete e le colonne

2.1. Altezza della rete

2.1.1. La rete è appesa verticalmente sopra la linea di metà campo e tesa, e la sua parte superiore si trova all'altezza di 2,24 metri.

2.1.2. L'altezza della rete è misurata in mezzo al terreno di gioco. L'altezza della rete sopra le due linee longitudinali deve essere uguale e non più alta di 2 cm dell'altezza legale.

2.2. Struttura della rete

2.2.1. La rete è larga 1 metro e lunga da 9,5 a 10 metri (compresi da 25 a 50 cm da ogni lato dei nastri laterali) ed è fatta di anelli neri quadrati della misura di 10 X 10 cm.

2.2.2. Nella sua parte superiore c'è un nastro orizzontale di 7 cm di larghezza fatto di stoffa bianca, piegata dai due lati della rete e cucito in tutta la sua lunghezza. In ognuna delle estremità del nastro c'è un foro attraverso il quale passa una corda che tende il nastro sulle colonne per tenere teso il lato superiore della rete.

2.2.3. Nel nastro c'è un filo flessibile destinato a tendere la rete sulle colonne per tenere teso il lato superiore della rete.

2.2.4. Nella parte inferiore della rete c'è un altro nastro orizzontale di 5 cm di larghezza, simile al nastro superiore attraverso il quale è infilata una corda. Questa corda tende il nastro sulle colonne e tiene teso il lato inferiore della rete.

2.3. Nastri laterali

2.3.1. Due nastri bianchi sono attaccati alla rete verticalmente e sono collocati sopra a ognuna delle linee longitudinali.

2.3.2. Sono di 5 cm di larghezza e 1 metro di lunghezza ognuno e sono considerati parte della rete.

2.4. Antenne

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 2.4.1. L'antenna è un barra elastica di 1,80 metri di lunghezza e 10 mm di diametro fatta di fibra di vetro o un materiale simile.
- 2.4.2. Ogni antenna è montata all'estremità esteriore di ogni nastro laterale. Le antenne sono collocate ai lati opposti della rete.
- 2.4.3. Gli 80 cm superiori di ogni antenna sporgono sopra la rete e sono contrassegnati da strisce di 10 cm dipinte in colori contrastanti, preferibilmente rosso e bianco.
- 2.4.4. Le antenne sono considerate come parte della rete e delimitano la zona di passaggio dai lati.

2.5. Le colonne

- 2.5.1. Le colonne che sostengono la rete sono collocate a una distanza fra 0,5 e 1 metro oltre ogni linea longitudinale. Sono alte 2,55 metri e preferibilmente orientabili.
- 2.5.2. Le colonne sono circolari e lisce e unite al pavimento senza cavi. Evitare qualsiasi dispositivo pericoloso o che dia fastidio.

3. Le palle

3.1. Caratteristiche

- 3.1.1. La palla deve essere rotonda, con un rivestimento di pelle o similpelle elastica e la parte interna di gomma o materiale simile.
- 3.1.2. Il suo colore può essere uniforme e chiaro, o una combinazione di colori.
- 3.1.3. La sua circonferenza deve essere fra 65 e 67 cm. e il suo peso fra 260 e 280 grammi.

3.2. Uniformità delle palle.

Tutte le palle usate in una determinata partita deve avere le stesse caratteristiche per tutto quanto riguarda la circonferenza, il peso, la pressione, il modello, il colore ecc.

Capitolo B – I partecipanti

4. Le squadre

4.1 Composizione della squadra

- 4.1.1 La squadra può comprendere al massimo 14 giocatrici, un allenatore e un accompagnatore (aiuto allenatore o una persona con un altro incarico nella squadra).
- 4.1.2 Una delle giocatrici, ma non la giocatrice “libero”, è la capo squadra e deve essere segnata nel referto arbitrale.
- 4.1.3 Tutti i partecipanti alla squadra saranno registrati nel referto arbitrale ufficiale della lega di Mamanet che sarà aggiornato di volta in volta dal comitato professionale nazionale. Una giocatrice potrà registrarsi solo dietro presentazione della carta di giocatrice che sarà emessa dall’amministrazione della lega.
- 4.1.4 Solo giocatrici registrate nel referto arbitrale possono entrare nel campo e partecipare al gioco. Dal momento in cui l’allenatore e la capo squadra firmano il referto arbitrale, non è più possibile cambiare le giocatrici registrate nel referto stesso.
- 4.1.5 Una giocatrice che ritardi l’ora di inizio della partita e sia registrata nel referto arbitrale non potrà partecipare al set cui è arrivata in ritardo. La giocatrice potrà partecipare al set di gioco successivo e questo dopo l’approvazione dell’arbitro che la registrazione delle giocatrice nel modulo è stata eseguita in modo legale.
- 4.1.6 Una squadra con meno di 6 giocatrici sarà dichiarata come incompleta e la partita non avrà luogo. La squadra subirà una perdita tecnica.
- 4.1.7 Nel caso la squadra comprenda almeno 7 giocatrici, una delle giocatrici (ma non la capo squadra) può essere nominata giocatrice “libero”, e questo per tutta la durata della partita.
- 4.1.8 Nel caso la squadra comprenda almeno 8 giocatrici, due giocatrici (ma non la capo squadra) possono essere nominate giocatrici “libero”, e questo per tutta la durata della partita.

4.2 Posizione della squadra

- 4.2.1 Nel corso della partita, le giocatrici che non sono sul terreno di gioco (le sostitute) e l’accompagnatore saranno seduti sulla panchina della loro squadra o in piedi dietro la panchina o in piedi ai bordi dell’area di battuta.
- 4.2.2 La giocatrici che non giocano possono riscaldarsi senza palle come segue:
 - 4.2.2.1 Durante la partita: ai bordi dell’area di battuta.
 - 4.2.2.2 Durante le interruzioni: ai bordi dietro alla linea trasversale.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 4.2.3 Nelle pause fra i set, le giocatrici possono riscaldarsi con palle nell'area dei bordi del loro settore.

4.3 L'attrezzatura

L'attrezzatura delle giocatrici comprende una maglietta, un paio di pantaloni, calze e scarpe sportive.

- 4.3.1 Le magliette e i pantaloni devono essere uniformi e dello stesso colore (fatto salvo per le giocatrici "libero") per tutta la squadra.
 - 4.3.1.1 La maglietta di gioco deve essere intera e senza strappi.
- 4.3.2 Le scarpe devono essere leggere e elastiche con soles che non lasciano segni di gomma o di materiale composto e senza tacchi.
- 4.3.3 La magliette delle giocatrici devono essere numerate.
 - 4.3.3.1 Il numero deve essere sulla parte anteriore della maglietta e al centro della parte posteriore della maglietta. Il colore e il luccichio dei numeri devono essere contrastanti al colore e al luccichio delle magliette.
 - 4.3.3.2 Il numero deve essere alto almeno 15 cm sul petto e almeno 20 cm sulla schiena. La larghezza del nastro di cui sono fatte le cifre deve essere almeno 2 cm.
 - 4.3.3.3 Sulla maglietta del capo squadra deve esserci una striscia (adesiva) che sarà collocata sulla parte anteriore della maglietta sotto il numero.
- 4.3.4 È proibito indossare divise di colore diverso dalle altre giocatrici (fatto salvo per le giocatrici "libero") e/o senza i numeri come richiesto.

4.4 Cambiamento di attrezzatura

Il primo arbitro può consentire a una giocatrice o a più giocatrici:

- 4.4.1 Cambiare fra i set o dopo la sostituzione di una giocatrice vestiti bagnati o danneggiati, a condizione che i nuovi vestiti abbiano lo stesso colore, modello e numero.
- 4.4.2 Giocare con vestiti per allenamento (tuta) quando fa freddo, a condizione che siano di colore e modello uniforme per tutta la squadra (fatto salvo per le giocatrici "libero") e numerati secondo la legge 4.3.3.

4.5 Oggetti proibiti

- 4.5.1 È proibito usare qualsiasi oggetto che possa causare una ferita (orologio, collana, orecchini ecc.) o possa dare alla giocatrice un vantaggio artificiale.
- 4.5.2 Le giocatrici possono avere gli occhiali o lenti a contatto sotto la loro responsabilità.

5. Direzione della squadra

Sia la capo squadra che l'allenatore sono responsabili per la condotta e la disciplina dei membri della loro squadra.

Le giocatrici "libero" non possono ricoprire la funzione di capo squadra.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

5.1. Capo squadra

- 5.1.1. Prima della partita, la capo squadra firma il referto arbitrale e rappresenta la sua squadra all'estrazione.
- 5.1.2. Durante la partita e la sua permanenza sul terreno di gioco, la capo squadra funge da capo squadra di fatto. Quando la capo squadra non è sul terreno di gioco, l'allenatore o la capo squadra devono nominare un'altra giocatrice sul terreno di gioco, ma non la giocatrice "libero", affinché ricopra le funzioni di capo squadra di fatto. La capo squadra di fatto continuerà a avere la sua responsabilità fino a quando lei stessa sarà sostituita, quando la capo squadra tornerà in campo, o il set terminerà.
Quando la palla è "fuori gioco", solo la capo squadra di fatto è autorizzata a rivolgersi agli arbitri:
 - 5.1.2.1. Richiedere **un chiarimento** relativamente all'implementazione o il significato delle leggi e rivolgere anche le domande e le richieste delle sue compagne di squadra. Se la spiegazione del primo arbitro non la soddisfa, può decidere di ricorrere contro la decisione dell'arbitro e in questo caso deve comunicare immediatamente al primo arbitro che si riserva il diritto di registrare nel referto arbitrale un ricorso ufficiale.
 - 5.1.2.2. Chiedere il permesso per:
 - a) Sostituire tutta l'attrezzatura o una sua parte.
 - b) Controllare la posizione delle giocatrici delle squadre.
 - c) Controllare il pavimento, la rete, la palla ecc.
 - 5.1.2.3. In caso di assenza dell'allenatore richiedere pause e sostituzione delle giocatrici.
- 5.1.3. Al termine della partita, la capo squadra:
 - 5.1.3.1. Ringrazia gli arbitri e firma il referto arbitrale per confermare il risultato della partita.
 - 5.1.3.2. Se al momento giusto lo ha comunicato al primo arbitro, può registrare nel referto arbitrale un ricorso ufficiale relativo all'implementazione o l'interpretazione del regolamento.

5.2. L'allenatore

- 5.2.1. Durante la partita, l'allenatore dirige il gioco della sua squadra dal suo posto fuori dal terreno di gioco. Sceglie la disposizione iniziale e le sostituite e chiede pause.
- 5.2.2. Prima della partita, l'allenatore registra o controlla nel referto arbitrale i nomi delle sue giocatrici e i loro numeri e lo firma.
- 5.2.3. Durante la partita, l'allenatore:

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 5.2.3.1. Prima di ogni set, consegna al segnapunti il modulo della disposizione della sua squadra, compilato correttamente e firmato.
- 5.2.3.2. Si siede sulla panchina della sua squadra nel posto più vicino al segnapunti, ma può lasciare la panchina;
- 5.2.3.3. Richiede pause e la sostituzione delle giocatrici;
- 5.2.3.4. Chiede il permesso di controllare la posizione delle giocatrici della sua squadra controllando la posizione della giocatrice che si trova nella postazione 1 e questo senza disturbare o intralciare il gioco in modo irragionevole.
- 5.2.3.5. È autorizzato, come anche gli altri membri della squadra, a dare istruzioni alle giocatrici sul terreno di gioco.
L'allenatore è autorizzato a dare queste istruzioni mentre è in piedi o cammina sui bordi davanti alla panchina della sua squadra dalla continuazione della linea di attacco e fino alla continuazione della linea trasversale, senza disturbare o intralciare il gioco.

5.3. L'accompagnatore (aiuto allenatore)

- 5.3.1. L'accompagnatore siede sulla panchina della squadra, ma non può intromettersi nel gioco.
- 5.3.2. Se l'allenatore è costretto a lasciare la sua squadra per qualsiasi motivo compresa punizione, l'accompagnatore è autorizzato, a richiesta del capo squadra di fatto e dopo il consenso del primo arbitro, a assumere i compiti dell'allenatore per la durata dell'assenza dell'allenatore.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Capitolo C - Sistema di gioco

6. Vincere punti, i set e la partita

6.1. Vincere punti

6.1.1. Punto

La squadra vince un punto:

- 6.1.1.1. Quando riesce a fare in modo che la palla tocchi il settore della sua avversaria;
- 6.1.1.2. Quando la squadra avversaria commette un fallo;
- 6.1.1.3. Quando la squadra avversaria viene rimproverata.

6.1.2. Fallo

La squadra commette un fallo quando esegue un'operazione contraria al regolamento (o che non rispetta il regolamento in altro modo). Gli arbitri considerano i falli e stabiliscono il risultato secondo il regolamento:

- 6.1.2.1. Se sono commessi due o più falli uno dopo l'altro, viene preso in considerazione solo il primo fallo.
- 6.1.2.2. Se le giocatrici avversarie eseguono contemporaneamente due o più falli, la cosa viene considerata come un "fallo bilaterale" ed è necessario ripetere l'azione di gioco.

6.1.3. Azione di gioco e azione di gioco che è stata completata.

L'azione di gioco è una serie di operazioni di gioco dal momento del lancio della palla di apertura da parte della battitrice fino a quando la palla esce dal gioco. Un'azione di gioco che è stata completata è una serie di operazioni di gioco che finisce con il conferimento di un punto.

- 6.1.3.1. Se la squadra battitrice vince l'azione di gioco, vince un punto e continua a servire.
- 6.1.3.2. Se la squadra che riceve la battuta vince l'azione di gioco, vince un punto e il diritto alla battuta successiva.

6.2. Vincere il set

La squadra che ottiene per prima 21 punti con un vantaggio di almeno 2 punti, vince il set (fatto salvo per il set decisivo). Nel caso di pareggio 20:20, si continua a giocare fino a ottenere un vantaggio di 2 punti (20:22, 21:23, 22:24,...)

6.3. Vincere la partita

- 6.3.1. La squadra che vince due set vince la partita.
- 6.3.2. Nel caso di pareggio di set vincenti, si gioca il set decisivo fino a ottenere 15 punti con un vantaggio di almeno 2 punti.

6.4. Mancata presentazione, squadra incompleta

- 6.4.1. A una squadra che rifiuta di giocare all'ora della partita indicata dopo essere stata chiamata a farlo, viene segnata una mancata presentazione

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

e una perdita tecnica nella misura di 2:0 con un risultato di 21:0 in ogni set.

- 6.4.2. A una squadra che senza motivo non si presenta al gioco puntualmente, viene segnata una mancata presentazione con lo stesso risultato indicato nella legge 6.4.1.
- 6.4.3. Una squadra con meno di 6 giocatrici sarà dichiarata incompleta e il gioco non avrà luogo. Alla squadra viene segnata una mancata presentazione con lo stesso risultato indicato nella legge 6.4.1.
- 6.4.4. Una squadra che viene dichiarata incompleta per un set o una partita, perde il set o la partita rispettivamente. Al gruppo avversario vengono accordati i punti necessari per vincere il set o i punti e i set necessari per vincere la partita rispettivamente. Alla squadra incompleta vengono conservati i punti e i set nei quali ha vinto.

7. Struttura del gioco

7.1. Estrazione

Prima del gioco, il primo arbitro tiene un'estrazione per stabilire la prima battuta e i settori nel primo set.

Se c'è necessità di un set decisivo, viene eseguita una nuova estrazione.

7.1.1. L'estrazione viene eseguita in presenza dei due capi squadra.

7.1.2. La vincitrice dell'estrazione sceglie:

7.1.2.1. Il diritto di servizio o a prendere il primo lancio,

o

7.1.2.2. Uno dei settori.

Chi perde nell'estrazione riceve l'altro diritto.

7.2. Riscaldamento ufficiale

7.2.1. Le squadre hanno diritto a 15 minuti di riscaldamento.

7.2.2. L'estrazione sarà eseguita 10 minuti prima dell'inizio del gioco e al suo termine le squadre passeranno al riscaldamento sopra la rete. Ogni squadra riceve mezzo campo dai due lati della rete per il riscaldamento sopra la rete.

7.3. La disposizione iniziale della squadra

7.3.1. In qualsiasi momento, ogni squadra deve avere sei giocatrici in gioco. La disposizione iniziale della squadra indica l'ordine delle battitrici sul terreno di gioco. Questo ordine deve essere conservato per tutto il set.

7.3.2. Prima dell'inizio di ogni set, l'allenatore deve fornire la disposizione iniziale della sua squadra sul modulo della disposizione. Il modulo deve essere consegnato, compilato in modo corretto e firmato, al segnapunti.

7.3.3. Le giocatrici che non sono comprese nella disposizione iniziale per un determinato set costituiscono sostitute per quel set (fatto salvo per le giocatrici "libero").

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 7.3.4. Dal momento che il modulo della disposizione è consegnato al segnapunti (o la registrazione della disposizione iniziale è terminata) non possono essere approvate modifiche della disposizione senza l'esecuzione di una sostituzione normale.
- 7.3.5. Una mancata corrispondenza fra quanto registrato nel modulo della disposizione e la posizione della giocatrici sul terreno di gioco sarà trattata come segue:
 - 7.3.5.1. Quando questa mancata corrispondenza viene scoperta prima dell'inizio del set, deve essere corretto l'ordine di posto delle giocatrici secondo il modulo della disposizione – e la cosa avverrà senza punizione;
 - 7.3.5.2. Quando prima dell'inizio del set viene scoperta nel campo una giocatrice che non è registrata nel modulo della disposizione, questa giocatrice deve essere sostituita per adattare la situazione al modulo della disposizione - e la cosa avverrà senza punizione;
 - 7.3.5.3. Ciò nonostante, se l'allenatore vuole lasciare sul campo una giocatrice senza registrazione, deve chiedere la sostituzione normale della giocatrice, e questa sostituzione sarà registrata nel referto arbitrale.
Quando questa mancata corrispondenza viene scoperta più tardi, la squadra che ha sbagliato deve tornare all'ordine di posizione corretto. Il gruppo avversario vince un punto e la battuta successiva.

7.4. Posizione

Al momento che la palla viene lanciata dalla battitrice, tutta la squadra deve posizionarsi nel suo settore secondo l'ordine delle giocatrici che eseguono la battuta (fatto salvo per la battitrice).

- 7.4.1. Le posizioni delle giocatrici sono numerate come segue:
 - 7.4.1.1. Le tre giocatrici vicine alla rete sono le giocatrici anteriori e occupano le posizioni 4 (davanti a sinistra), 3 (davanti in mezzo) e 2 (davanti a destra).
 - 7.4.1.2. Le altre tre giocatrici sono le giocatrici posteriori e occupano le posizioni 5 (dietro a sinistra), 6 (dietro in mezzo) e 1 (dietro a destra).
- 7.4.2. La posizione relativa fra le giocatrici:
 - 7.4.2.1. Ogni giocatrice posteriore deve posizionarsi più lontano dalla linea di metà campo della sua compagna anteriore.
 - 7.4.2.2. Le giocatrici anteriori e le giocatrici posteriori, rispettivamente, devono posizionarsi nel senso della larghezza secondo l'ordine stabilito nella legge 7.4.1.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 7.4.3. La posizione delle giocatrici sarà stabilita e controllata secondo lo stato dei loro piedi che si trovano a contatto con il terreno come segue:
 - 7.4.3.1. Almeno parte del piede di ogni giocatrice anteriore deve essere più vicino alla linea di metà campo del piede della sua compagna posteriore.
 - 7.4.3.2. Almeno parte del piede di ogni giocatrice di destra (sinistra) deve essere più vicino alla linea longitudinale destra (sinistra) del piede della giocatrice di mezzo della sua riga.
- 7.4.4. Dopo l'esecuzione del lancio iniziale, le giocatrici possono muoversi e prendere un qualunque posto nel loro settore o sui bordi.

7.5. Fallo di posizione

- 7.5.1. Una squadra commette un fallo di posizione se una giocatrice non si trova al suo posto corretto al momento che la battitrice lancia la palla.
- 7.5.2. Se la battitrice commette un fallo nella battuta al momento del lancio della palla, il fallo della battitrice viene considerato come fallo di posizione.
- 7.5.3. Un fallo di posizione causa le conseguenze seguenti:
 - 7.5.3.1. La squadra viene punita con un punto e la battuta da parte dell'avversaria.
 - 7.5.3.2. Si corregge la posizione delle giocatrici.

7.6. Rotazione

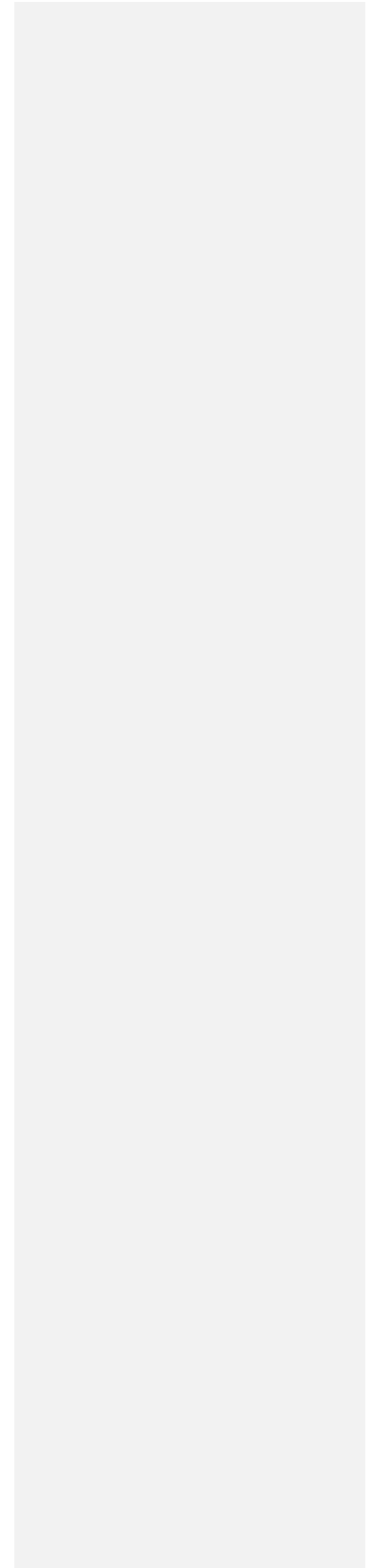
- 7.6.1. L'ordine di rotazione è stabilito dalla disposizione iniziale della squadra e viene controllato per mezzo dell'ordine delle battitrici e il posto delle giocatrici durante tutto il set.
- 7.6.2. Quando la squadra che ha ricevuto il lancio di battuta vince il diritto di battuta, le sue giocatrici eseguono una rotazione di un posto in senso orario: la giocatrice in posizione 2 passa alla posizione 1 per eseguire il lancio di battuta, e la giocatrice in posizione 1 passa alla posizione 6, ecc.

7.7. Fallo di rotazione

- 7.7.1. Un fallo di rotazione ha luogo quando la battuta non è eseguita secondo l'ordine delle battitrici. La cosa causa le conseguenze seguenti:
 - 7.7.1.1. La squadra viene punita con un punto e la battuta da parte dell'avversaria.
 - 7.7.1.2. Si corregge l'ordine delle battitrici fra le giocatrici.
 - 7.7.1.3. Nel caso di un fallo di rotazione nel corso del quale la squadra ha ricevuto più di un punto nelle azioni completate e/o ci siano stati più falli di rotazione consecutivi, al momento in cui viene scoperto il fallo di rotazione la squadra viene punita con un punto e la battuta da parte

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

dell'avversaria senza diminuzione di punti precedenti che la squadra ha vinto.



Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Capitolo D – Operazioni di gioco

8. Situazioni di gioco

8.1 Palla in gioco

La palla è considerata “in gioco” dal momento del lancio di battuta autorizzato dall’arbitro.

8.2 Palla fuori gioco

La palla è considerata “fuori gioco” dal momento in cui viene commesso un fallo fischiato dall’arbitro; in mancanza di fallo, dal momento del fischio.

8.3 Palla “dentro”

La palla è “dentro” se tocca il pavimento del terreno di gioco compreso nelle linee di delimitazione.

8.4 Palla “fuori”

La palla è “fuori” quando”

- 8.4.1 La parte della palla che tocca il pavimento si trova tutta fuori dalle linee di delimitazione.
- 8.4.2 La palla tocca un oggetto estraneo al gioco, il soffitto o una persona fuori dal gioco.
- 8.4.3 Tocca antenne, cavi, colonne o la rete stessa fuori dai nastri laterali.
- 8.4.4 Passa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente fuori dalla zona di passaggio;
- 8.4.5 Passa completamente il piano verticale del settore inferiore della rete.

9. Il gioco con la palla

Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco; ciò nonostante si può salvare (restituire) una palla anche al di là dei bordi.

9.1. Tocchi della palla da parte della squadra

Un tocco è ogni contatto di una giocatrice con la palla.

Ogni squadra ha diritto a tre tocchi della palla al massimo (oltre al blocco) per restituire la palla. Di conseguenza, sono permessi al massimo 2 passaggi fra le giocatrici della squadra. Se viene fatto uso di più tocchi, ha luogo un fallo di “quattro tocchi”.

9.1.1. Tocchi consecutivi

9.1.1.1. Una giocatrice ha diritto a tocchi consecutivi nel corso della presa della palla e a condizione che tutti i tocchi consecutivi siano eseguiti di seguito e senza supporto di un mezzo esterno. Tocchi consecutivi che siano usati dalla giocatrice per uno scopo diverso dal prendere la palla saranno considerati un fallo.

9.1.2. Tocchi contemporanei

Due o tre giocatrici possono toccare la palla contemporaneamente.

9.1.2.1. Quando due (tre) giocatrici di un squadra toccano la palla contemporaneamente, la cosa viene considerata come due

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

(tre) tocchi (fatto salvo per il blocco). Se si avvicinano alla palla ma solo una di loro la tocca, si conta un solo tocco.

9.1.2.2. Quando due avversarie toccano la palla contemporaneamente sopra alla rete e la palla rimane in gioco, la squadra dal lato dalla quale rimane la palla ha diritto a altri tre tocchi. Se una palla di questo tipo esce "fuori", è un fallo della squadra dall'altro lato.

9.1.3. Tocco di sostegno

Nei limiti del campo di gioco, una giocatrice non può farsi aiutare da una compagna di squadra o da nessuna struttura/ oggetto per prendere la palla.

9.2. Caratteristiche del tocco

9.2.1. La palla può toccare ogni parte del corpo della giocatrice.

9.2.2. La palla può toccare parti diverse del corpo a condizione che i tocchi avvengano contemporaneamente o come tocchi consecutivi.

Eccezioni:

9.2.2.1. In un blocco, possono verificarsi più tocchi consecutivi per mezzo di un blocco o più, a condizione che i tocchi abbiano luogo durante un'azione.

9.2.3. È proibito qualsiasi colpo, botta o calcio intenzionale alla palla per prenderla.

9.2.4. Una palla che è stata spinta da una giocatrice in modo non intenzionale e sia passata alla parte del campo dell'avversaria (attraverso l'area di passaggio) senza essere presa da una giocatrice della squadra, sarà considerata come legittima e il gioco continuerà fino a quando una delle squadre vincerà un punto.

9.3. Passi

9.3.1. La definizione di passo è il sollevamento di un piede dal pavimento per il suo posizionamento in un altro punto sul terreno di gioco.

9.3.1.1. Quando la palla è in mano di una giocatrice, è proibito eseguire passi, fatto salvo per le situazioni seguenti:

9.3.1.2. Al momento del passaggio della palla fra i membri della squadra è possibile fare solo un passo, a condizione che il passaggio sia eseguito durante il movimento e non alla sua fine, nel qual caso il passaggio sarà considerato camminata con la palla;

9.3.1.3. Nel caso di passaggio della palla con un salto, i passi saranno individuati come schiacciata; 2 passi che comprendono un passo di apertura e un altro passo che finiscono con un salto su un piede solo.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

2 passi che comprendono un passo e chiusura che finiscono con un salto su due piedi.

9.3.1.4. Durante un tentativo di prendere la palla è permesso fare passi, quando la giocatrice si trova durante lo slancio.

9.4. Possesso della palla

Il tempo di possesso della palla prima del suo passaggio è limitato a un secondo al massimo.

9.5. Falli collegati con il gioco con la palla

- 9.5.1. Due tocchi: una giocatrice tocca la palla più di una volta non con tocchi consecutivi.
- 9.5.2. Quattro tocchi: una squadra tocca la palla quattro volte prima di restituirla all'avversaria.
- 9.5.3. Tocchi di sostegno: Una giocatrice si fa aiutare dalla sua compagna di squadra o da un oggetto estraneo nei limiti del campo di gioco per prendere la palla.
- 9.5.4. Colpo, botta o calcio intenzionale alla palla.
- 9.5.5. Una palla è tenuta da una giocatrice più di un secondo salvo nel caso la giocatrice si trovi in movimento per prendere la palla e ancora non abbia preso il controllo della palla.
- 9.5.6. Una giocatrice che abbia fatto più passi di quanto permesso secondo l'articolo 9.3.

10. Palla vicino alla rete

10.1 Palla che passa la rete

- 10.1.1 Una palla mandata in direzione del settore dell'avversaria deve passare sopra alla rete attraverso la zona di passaggio. La zona di passaggio è la parte del piano verticale della rete limitato come segue:
 - 10.1.1.1 Dal basso, dal limite superiore della rete;
 - 10.1.1.2 Dai lati, dalle antenne e la loro continuazione immaginaria;
 - 10.1.1.3 Da sopra, dal soffitto.

10.2 Palla che tocca la rete

Una palla che passa la rete può toccarla.

10.3 Palla dentro alla rete

- 10.3.1 È permesso continuare a giocare con una palla gettata dentro alla rete nei limiti delle tre prese permesse per la squadra.
- 10.3.2 Se la palla rompe anelli della rete o la fa cadere, l'azione del gioco deve essere annullata e deve essere ripetuta.
- 10.3.3 Non si può usare la rete come tocco o sostegno per prendere una palla mandata contro la rete.

10.4 Gioco oltre la rete

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Durante un blocco, chi blocca può toccare la palla oltre la rete, a condizione che non disturbi il gioco dell'avversaria prima o durante l'operazione di attacco dell'avversaria.

10.5 Entrata sotto la rete

- 10.5.1 L'entrata sotto la rete nello spazio di gioco della squadra avversaria è permessa, a condizione che non disturbi il gioco dell'avversaria.
- 10.5.2 Entrata nel settore dell'avversaria, oltre la linea di metà campo:
- 10.5.2.1 È permesso toccare il settore dell'avversaria con il piede (i piedi), a condizione che una parte del piedi (dei piedi) che entra (entrano) rimanga in contatto con la linea di metà campo o si trovi direttamente sopra.
- 10.5.2.2 È permesso toccare il settore dell'avversaria con qualsiasi parte del corpo sopra i piedi a condizione che la cosa non disturbi il gioco dell'avversaria.
- 10.5.3 Le giocatrici possono entrare nei bordi del settore dell'avversaria, a condizione che non disturbino il gioco dell'avversaria.

10.6 Tocco della rete

- 10.6.1 Un tocco della rete da parte di qualsiasi giocatrice costituisce un fallo se è fatto durante il gioco con la palla o se disturba l'azione del gioco. Sarà considerato un disturbo nei seguenti casi:
- Tocco della rete durante il gioco con la palla, o
 - Appoggio sulla rete durante il gioco con la palla, o
 - Tiro della rete – creazione di un vantaggio sull'avversaria.
- 10.6.2 Le giocatrici possono toccare le colonne, i cavi o qualsiasi altro oggetto che sia fuori dall'antenna, compresa la rete stessa, a condizione che la cosa non disturbi l'azione del gioco.
- 10.6.3 Quando la palla viene buttata contro la rete e questo fa sì che la rete tocchi una giocatrice avversaria, la cosa non costituisce un fallo.

10.7 Falli di giocatrici vicino alla rete

- 10.7.1 Una giocatrice tocca la palla o l'avversaria nello spazio dell'avversaria, prima o durante l'azione di attacco dell'avversaria.
- 10.7.2 Una giocatrice disturba il gioco dell'avversaria, entrando nel settore dell'avversaria sotto la rete.
- 10.7.3 Il piede (i piedi) della giocatrice entra (entrano) completamente nel settore dell'avversaria.
- 10.7.4 La palla ha passato completamente il piano verticale nel settore inferiore della rete nelle mani della giocatrice.
- 10.7.5 Una giocatrice disturba il gioco dell'avversaria nei modi seguenti (fra gli altri):
- Tocco della rete durante il suo gioco con la palla, o
 - Appoggio alla rete durante il suo gioco con la palla, o
 - Tiro della rete – creazione di un vantaggio sull'avversaria.

11. Battuta

La battuta è l'azione di immissione della palla in gioco da parte della giocatrice destra posteriore, che si trova nell'area di battuta.

11.1 La prima battuta del set

11.1.1 La prima battuta del primo set e quella del set decisivo sono eseguite dalla squadra che è stata stabilita con l'estrazione a sorte.

11.1.2 Gli altri set cominceranno con la battuta della squadra che non ha servito (eseguito la battuta) per prima nel set precedente.

11.2 Ordine delle battitrici

11.2.1 Le giocatrici devono conservare l'ordine delle battitrici come è stato registrato nel modulo della disposizione.

11.2.2 Dopo la prima battuta in ogni set, sarà stabilita la giocatrice successiva che batterà come segue:

11.2.2.1 Quando la squadra che ha servito vince la palla, la giocatrice che ha servito prima (o la sua sostituta) servono di nuovo;

11.2.2.2 Quando la squadra che ha ricevuto la battuta vince la palla, riceve il diritto di battuta e esegue la rotazione prima della battuta di fatto. La giocatrice che passa dalla postazione destra anteriore alla postazione destra posteriore esegue la battuta.

11.3 Autorizzazione di battuta

L'arbitro autorizza a eseguire la battuta dopo che ha visto che le squadre sono pronte per il gioco e che la palla è a disposizione della battitrice.

11.4 Esecuzione della battuta

11.4.1 È necessario buttare la palla al settore dell'avversaria.

11.4.2 Non eseguire la battuta con una botta.

11.4.3 Alla battitrice è proibito toccare il suo settore (compresa la linea trasversale) o il pavimento fuori dall'area di battuta quando lancia la palla.

11.4.4 La battitrice deve lanciare la palla entro 8 secondi dal fischio di autorizzazione della battuta dell'arbitro.

11.4.5 Una battuta che è eseguita prima del fischio dell'arbitro è annullata e deve essere ripetuta.

11.4.6 Durante l'esecuzione del lancio di battuta, alle giocatrici della squadra è proibito saltare o agitare le mani per nascondere il volo della palla del lancio di battuta. Le giocatrici della squadra che serve devono evitare qualsiasi azione che nasconda il volo della palla.

11.5 Falli eseguiti durante la battuta

11.5.1 Falli di battuta

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

I falli seguenti causano il trasferimento del diritto di battuta, perfino se l'avversaria non si trova nel posto giusto:

11.5.1.1 La battitrice viola l'ordine delle battitrici.

11.5.1.2 La battitrice non esegue la battuta correttamente.

11.5.1.3 Le giocatrici che sono vicine alle rete hanno agito con lo scopo di nascondere il volo della palla.

11.5.2 Falli dopo il lancio di battuta

Dopo che la palla è stata lanciata correttamente, la battuta diventa un fallo (salvo nel caso una delle giocatrici commetta un fallo di posizione) se la palla:

11.5.2.1 Tocca una delle giocatrici della squadra che serve o non passa il piano verticale della rete completamente attraverso l'area di passaggio;

11.5.2.2 Esce "fuori".

11.6 Falli di battuta e falli di posizione

11.6.1 Se la giocatrice che serve commette un fallo durante la battuta (esecuzione difettosa, ordine errato delle battitrici, ecc.) e l'avversaria esegue un fallo di posizione, il fallo della battitrice è quello punito.

11.6.2 Invece, se la battuta viene eseguita correttamente, ma dopo il lancio della palla diventa non corretta (la palla esce fuori, ecc.), il fallo di posizione è avvenuto prima e viene punito.

12. Azione di attacco

Ogni azione il cui scopo sia passare la palla in direzione dell'avversaria, salvo la battuta e il blocco, è considerata un'azione di attacco.

12.1. Caratteristiche dell'azione di attacco

12.1.1. Una schiacciata è un'azione di attacco eseguita generalmente con un salto, dopo alcuni passi di corsa. È possibile eseguire anche l'azione di attacco stando in piedi.

12.1.2. Dopo la schiacciata, è permesso eseguire:

2 passi che comprendono un passo di apertura e un altro passo che hanno termine con un salto su un piede solo;

o

2 passi, che comprendono un passo e chiusura che hanno termine con un salto su due piedi.

12.1.3. I passi di corsa saranno considerati solo dal momento di presa della palla. Se la giocatrice ha preso la palla durante l'esecuzione di un movimento saranno contati i passi di corsa solo dopo la fine del passo nel corso del quale ha preso in mano la palla.

12.2. Limitazioni relative all'azione di attacco

12.2.1. La giocatrice posteriore (fatto salvo per la giocatrice "libero") può completare un'azione di attacco dal settore posteriore.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

12.2.1.1. Al momento del suo salto è proibito che il suo piede (i suoi piedi) tocchi (tocchino) la linea di attacco o la passi (passino).

12.2.1.2. Dopo il lancio della palla, può atterrare dentro al settore anteriore.

12.2.2. La giocatrice posteriore può anche completare l'azione di attacco dentro al settore anteriore in qualsiasi modo a condizione che non si verifichi una situazione nella quale al momento del lancio la palla si trova tutta sopra all'altezza della rete.

12.2.3. È proibito che una giocatrice completi l'azione di attacco contro la battuta dell'avversaria salvo nel caso la giocatrice afferri la palla stando in piedi e solo dopo esegue l'attacco. Se la giocatrice ha afferrato il colpo di battuta in aria e prima di atterrare ha completato la schiacciata nel settore dell'avversaria l'attacco sarà considerato un fallo.

12.3. Falli collegati con l'azione di attacco

12.3.1. La giocatrice lancia la palla che esce "fuori".

12.3.2. La giocatrice posteriore completa l'azione di attacco dal settore anteriore, se al momento del lancio la palla si trova tutta sopra il bordo superiore della rete.

12.3.3. La giocatrice completa l'azione di attacco contro la battuta dell'avversaria come descritto nell'articolo 12.2.3.

12.3.4. La giocatrice "libero" completa l'azione di attacco, se al momento del lancio la palla si trova tutta sopra il bordo superiore della rete.

12.3.5. La giocatrice completa un'azione di attacco passando la sua mano (le sue mani) sopra il bordo superiore della rete al settore dell'avversaria. Un attacco della palla quando la mano (le mani) della giocatrice è entrata (sono entrate) nella parte dello spazio del terreno di gioco dell'avversaria e la palla è stata lasciata sopra al settore dell'avversaria costituisce un fatto collegato con l'azione di attacco.

13. Blocco

13.1. Azione di blocco

13.1.1. Il blocco è un'azione di giocatrici che si trovano vicino alla rete e il suo scopo è impedire che la palla che arriva dalla direzione dell'avversaria, passi alla parte del campo della squadra che blocca. Il blocco viene eseguito sporgendo le mani sopra il bordo superiore della rete.

13.1.2. Solo le giocatrici anteriori possono completare il blocco,

13.1.3. Tentativo di blocco:

Un tentativo di blocco è un'azione di blocco eseguita senza toccare la palla.

13.1.4. Blocco completato:

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Un blocco completato è un blocco nel quale una delle partecipanti al blocco tocca la palla.

13.1.5. Blocco di squadra

Un blocco di squadra viene eseguito da due o tre giocatrici vicine una all'altra. Il blocco è completato quando una di loro tocca la palla.

13.2. Tocco della palla durante il blocco

Una o più giocatrici che bloccano possono eseguire tocchi consecutivi (veloci e continui), a condizione che questi tocchi avvengano nel corso di un'azione.

13.3. Blocco nello spazio dell'avversaria

Durante il blocco, la giocatrice può passare le sue mani e le sue braccia oltre la rete a condizione che questa azione non disturbi il gioco dell'avversaria. Ciò nonostante, è proibito toccare la palla oltre la rete prima che l'avversaria abbia eseguito l'azione di attacco.

13.4. Blocco e tocchi di squadra

13.4.1. Un tocco durante il blocco non è considerato nel conto dei tocchi della squadra. Di conseguenza, dopo il tocco di blocco, la squadra ha a disposizione tre tocchi per restituire la palla.

13.4.2. Il primo tocco dopo il blocco può essere eseguito da qualsiasi giocatrice, compresa la giocatrice che ha toccato la palla durante il blocco.

13.4.3. La giocatrice che blocca può prendere la palla durante il blocco, e questo sarà considerato il primo tocco.

13.5. Blocco della battuta

È proibito bloccare il lancio di battuta dell'avversaria.

13.6. Falli di blocco

13.6.1. La giocatrice che esegue il blocco tocca la palla nello spazio dell'avversaria prima o contemporaneamente all'azione di attacco dell'avversaria.

13.6.2. La giocatrice posteriore o la giocatrice "libero" completa il blocco o partecipa a un blocco completato.

13.6.3. La giocatrice blocca il lancio di battuta dell'avversaria.

13.6.4. La palla viene lanciata dal blocco a "fuori".

13.6.5. La giocatrice "libero" esegue un tentativo di blocco personale o di squadra.

Capitolo E – Pause e intralci

14. Pause di gioco normali

Le pause del gioco normali sono “intervalli” e “cambio di giocatrici”.

Una pausa nel gioco è la durata di tempo fra un’azione di gioco completata e il fischio dell’arbitro di autorizzazione della battuta successiva.

14.1. Numero di pause normali di gioco

Ogni squadra ha diritto a chiedere al massimo due intervalli e sei cambi di giocatrici in ogni set.

14.2. Richiesta di pause normali di gioco

14.2.1. Sono autorizzati a chiedere pause normali di gioco l’allenatore, o in sua assenza la capo squadra di fatto, e solo loro.

La richiesta è presentata per mezzo di un segno idoneo con le mani, quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di battuta.

14.2.2. Una richiesta di sostituzione di giocatrice che sia presentata prima dell’inizio di un set è permessa e sarà registrata come sostituzione normale in quel set.

14.3. Consecutività delle pause di gioco

14.3.1. Una o due richieste di intervallo e una richiesta di sostituzione di giocatrice da parte di ognuna delle squadre possono avere luogo una dopo l’altra senza bisogno di riprendere il gioco.

14.3.2. Invece, una squadra non può presentare richieste consecutive di sostituzione di una giocatrice durante la stessa pausa di gioco. È permesso sostituire due o più giocatrici durante la stessa pausa di gioco.

14.4. Intervalli

14.4.1. Tutti gli intervalli richiesti durano 30 secondi.

14.4.2. Durante tutti gli intervalli, le giocatrici nel gioco devono andare ai bordi vicino alla panchina della loro squadra.

14.5. Sostituzione di giocatrici

La sostituzione di giocatrici è un’azione nella quale una giocatrice, fatto salvo per la giocatrice “libero” e la giocatrice che la giocatrice “libero” ha sostituito, entra nel campo e prende il posto di un’altra giocatrice che deve abbandonare il campo, e questo dopo essere stata registrata dal segnapunti. La sostituzione di una giocatrice richiede il permesso dell’arbitro.

14.6. Limitazioni relative alle sostituzioni di una giocatrice

14.6.1. Ogni squadra può eseguire al massimo sei sostituzioni di giocatrici in ogni set. È possibile sostituire una giocatrice o più giocatrici contemporaneamente.

14.6.2. Una giocatrice appartenente alla disposizione iniziale può lasciare il terreno di gioco e tornarvi solo una volta nel set e solo nella sua posizione precedente nella disposizione.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

14.6.3. Una giocatrice sostituita può entrare in gioco al posto di una delle giocatrici della disposizione iniziale solo una volta nel set e può essere sostituita solo dalla stessa giocatrice della disposizione iniziale.

14.7. Sostituzione straordinaria di giocatrice

14.7.1. Una giocatrice ferita o ammalata (fatto salvo per la giocatrice "libero") che non può continuare a giocare deve essere sostituita per mezzo di una sostituzione normale. Se la cosa non è possibile, è permesso alla squadra eseguire una sostituzione straordinaria non secondo le limitazioni indicate nella legge 14.6.

14.7.2. Il significato di una sostituzione straordinaria è che ogni giocatrice che non è sul terreno di gioco al momento della ferita, fatto salvo per la giocatrice "libero", la seconda giocatrice "libero" e la giocatrice che la giocatrice "libero" sostituisce, può entrare nel terreno di gioco al posto della giocatrice ferita. La giocatrice ferita sostituita non può tornare sul terreno di gioco in quella partita.

14.7.3. Nel caso una squadra richieda di eseguire una sostituzione straordinaria di giocatrice con la giocatrice "libero", la giocatrice "libero" deve eseguire una sostituzione con la giocatrice che sostituisce sul campo, completare la divisa di gioco con una maglietta di gioco adatta a quella delle altre giocatrici della squadra e numerata di conseguenza e eseguire una sostituzione straordinaria della giocatrice ferita.

14.7.4. Una sostituzione straordinaria con la giocatrice "libero" sarà possibile a condizione che non ci sia la possibilità di sostituzione straordinaria con una giocatrice che non sia stata definita come giocatrice "libero".

14.7.5. La giocatrice "libero" che abbia eseguito una sostituzione straordinaria non tornerà in gioco come giocatrice "libero" nel corso della partita.

14.7.6. La sostituzione straordinaria non può essere considerata in nessun caso come sostituzione normale.

14.8. Sostituzione di giocatrice a causa di sospensione o allontanamento

Una giocatrice sospesa o allontanata deve essere sostituita immediatamente per mezzo di sostituzione normale di giocatrice. Se la cosa non è possibile, la squadra è dichiarata "incompleta".

14.9. Sostituzione illecita di giocatrice

14.9.1. Una sostituzione di giocatrice è illecita se non rispetta le limitazioni indicate nella legge 14.6 (fatto salvo per il caso specificato nella legge 14.7).

14.9.2. Quando una squadra ha eseguito una sostituzione illecita di giocatrice e il gioco è stato ripreso, è necessario seguire la procedura seguente:

14.9.2.1. Punire la squadra che ha sbagliato con un punto e battuta all'avversaria.

14.9.2.2. Correggere la sostituzione.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

14.10. Procedura di esecuzione di sostituzione di giocatrice

- 14.10.1. Le sostituzioni di una giocatrice devono essere eseguite nella zona di sostituzione.
- 14.10.2. La sostituzione di una giocatrice è limitata al tempo necessario per la registrazione della sostituzione nel referto arbitrale e al dare la possibilità di entrare e uscire alle giocatrici.
- 14.10.3. Al momento della richiesta di sostituzione, la giocatrice (giocatrici) deve (devono) essere pronta (pronte) a entrare in campo, trovandosi vicina (vicine) alla zona di sostituzione.
- 14.10.4. Se la situazione non è tale, non viene approvata la sostituzione e la squadra viene punita con intralcio.
- 14.10.5. Se la squadra vuole eseguire più di una sostituzione contemporaneamente, deve essere segnato il numero di sostituzioni al momento della richiesta. In questo caso, le sostituzioni devono essere eseguite in modo consecutivo, una coppia di giocatrici dopo l'altra.

14.11. Richieste illecite

- 14.11.1. È proibito chiedere pause della partita di qualunque tipo:
 - 14.11.1.1. Nel corso di una partita o al momento o dopo il fischio di battuta.
 - 14.11.1.2. Da un membro della squadra che non è qualificato a farlo,
 - 14.11.1.3. Per sostituire giocatrici senza che la partita sia stata ripresa dopo l'esecuzione di un'altra sostituzione di giocatrice da parte della stessa squadra.
 - 14.11.1.4. Dopo avere sfruttato il numero permesso di intervalli e sostituzioni di giocatrice.
- 14.11.2. La prima richiesta illecita nella partita che non influisce sulla partita o non la intralcia, sarà respinta senza nessun altro risultato collaterale.
- 14.11.3. Ogni altra richiesta illecita nella partita da parte della stessa squadra costituisce un intralcio ed è punita di conseguenza.

15. Intralci nel gioco

15.1. Tipi di intralci

Un'azione illecita di una squadra che impedisce la ripresa del gioco è un intralcio e comprende fra l'altro:

- 15.1.1. Intralcio nella sostituzione di una giocatrice;
- 15.1.2. Prolungamento delle pause del gioco dopo che è stato dato l'ordine di riprendere il gioco,
- 15.1.3. Una richiesta illecita di sostituzione di giocatrice,
- 15.1.4. Una ripetizione di una richiesta illecita,
- 15.1.5. Un intralcio del gioco da parte di un membro della squadra.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

15.2. Punizioni per intralci

15.2.1. "Avviso di intralcio" e "rimprovero per intralcio" sono punizioni di squadra.

15.2.1.1. Le punizioni per intralcio sono valide per tutto il gioco.

15.2.1.2. Tutte le punizioni per intralcio sono segnate nel referto arbitrale.

15.2.2. Il primo intralcio nella partita da parte di un membro di una squadra è punito con un "avviso di intralcio".

15.2.3. Il secondo intralcio e quelli successivi di qualsiasi tipo da parte di un membro della stessa squadra nello stesso gioco costituiscono un fallo la cui punizione è un "rimprovero per intralcio": un punto e battuta all'avversaria.

15.2.4. Le punizioni di intralcio imposte prima o fra i set sono segnate nel set successivo.

16. Pause straordinarie del gioco

16.1. Ferita

16.1.1. Se si verifica una ferita seria mentre la palla è in gioco, l'arbitro deve interrompere subito la partita e consentire al personale medico di entrare in campo.

In questo caso è necessario ripetere l'azione di gioco.

16.1.2. Nel caso non ci sia la possibilità di sostituire la giocatrice ferita per mezzo di una sostituzione normale o una sostituzione straordinaria, vengono concessi alla giocatrice 3 minuti per riprendersi, ma non più di una volta nel corso della partita per la stessa giocatrice.

Se la giocatrice non si riprende, la sua squadra è dichiarata incompleta.

16.2. Disturbi esterni

Se nel corso del gioco si verifica un disturbo esterno, è necessario interrompere la partita e ripetere l'azione di gioco.

16.3. Pause prolungate

16.3.1. Quando circostanze impreviste causano l'interruzione della partita, l'arbitro deve decidere i mezzi da adottare per ricreare condizioni per lo svolgimento della partita.

16.3.2. Se la partita riprende sullo stesso terreno di gioco, il set interrotto continuerà normalmente con lo stesso risultato, le stesse giocatrici e la stessa posizione delle giocatrici. I risultati dei set precedenti sono conservati.

16.3.3. Se la partita riprende su un altro terreno di gioco, viene annullato il set interrotto e lo si ricomincia con le stesse giocatrici e le stesse disposizioni iniziali. I risultati dei set precedenti sono conservati.

16.3.4. Se la partita riprende in un altro momento, è necessario giocare di nuovo tutta la partita.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

17. Pause fra i set e scambio di settori del campo

17.1. Pause fra i set

Le pause fra i set durano 3 minuti.

Durante questo tempo deve essere eseguito lo scambio di settori del campo e la registrazione delle disposizioni iniziali delle squadre nel referto arbitrale.

17.2. Scambio di settori del campo

Dopo ogni set, le squadre cambiano settori del campo, fatto salvo prima del set decisivo.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Capitolo F – Le giocatrici “libero”

18. Le giocatrici “libero”

18.1. Nomina delle giocatrici “libero”

18.1.1. Ogni squadra ha diritto a nominare fra le sue giocatrici un massimo di 2 giocatrici specializzate in difesa: le giocatrici “libero”, alle seguenti condizioni:

18.1.1.1. Nel caso la squadra comprenda almeno 8 giocatrici, due giocatrici possono essere nominate giocatrici “libero”, e questo per tutta la partita.

18.1.1.2. Nel caso la squadra comprenda almeno 7 giocatrici, una delle giocatrici può essere nominata giocatrice “libero”, e questo per tutta la partita.

18.1.2. Tutte le giocatrici “libero” devono essere registrate nel referto arbitrale prima dell’inizio della partita.

18.1.3. Solo una giocatrice “libero” può trovarsi sul terreno di gioco in ogni momento.

18.1.4. La giocatrice “libero” non può fungere da capo squadra o capo squadra di fatto finché funge da giocatrice “libero”.

18.2. Attrezzatura

Le giocatrici “libero” devono indossare una divisa nella quale almeno il colore della maglietta sia in contrasto con il colore della magliette delle altre giocatrici della squadra. La divisa della giocatrice “libero” può essere di modello diverso, ma deve essere numerata come le divise delle altre giocatrici della squadra.

18.3. Azioni nelle quali è coinvolta la giocatrice “libero”

18.3.1. Azioni di gioco:

18.3.1.1. La giocatrice “libero” può sostituire ogni giocatrice posteriore.

18.3.1.2. La giocatrice “libero” è limitata a agire solo come giocatrice posteriore e non può completare un’azione di attacco quando al momento del lancio della palla, si trova tutta sopra il bordo superiore della rete.

18.3.1.3. La giocatrice “libero” non può eseguire una battuta o bloccare.

18.3.2. Sostituzioni di giocatrice nelle quali è coinvolta la giocatrice “libero”:

18.3.2.1. Le sostituzioni nelle quali è coinvolta la giocatrice “libero” non sono contate nel conto delle sostituzioni delle giocatrici normali.

Il loro numero è illimitato, ma deve essere eseguita almeno un’azione di gioco completata fra due sostituzioni della giocatrice “libero”.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

18.3.2.2. Una giocatrice normale può sostituire e essere sostituita da ognuna delle due giocatrici "libero". La giocatrice "libero" attiva può essere sostituita dalla giocatrice che ha sostituito, o dalla seconda giocatrice "libero".

18.3.2.3. Le sostituzioni della giocatrice "libero" devono essere eseguite solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione di battuta.

Le giocatrici "libero" possono entrare nel terreno di gioco all'inizio di ogni set solo dopo che l'arbitro / il segnapunti abbia controllato / registrato la disposizione iniziale e la sua corrispondenza con il modulo della disposizione.

18.3.2.4. La sostituzione di una giocatrice con la giocatrice "libero" che ha luogo dopo il fischio di autorizzazione di battuta ma prima del lancio di battuta non sarà annullata, ma causerà un avvertimento verbale al termine dell'azione di gioco.

Un'altra sostituzione ritardata come sopra descritta causerà l'interruzione immediata della partita e l'imposizione di una punizione di intralcio. La squadra di battuta successiva sarà stabilita secondo la gravità della punizione di intralcio.

18.3.2.5. La giocatrice "libero" e la sua sostituta possono entrare nel terreno di gioco e uscirne solo nella zona di sostituzione della giocatrice "libero".

18.3.2.6. Una sostituzione illecita della giocatrice "libero" avviene quando (fra le altre possibilità):

- Non è stata completata un'azione di gioco fra due sostituzioni;
- La giocatrice "libero" è stata sostituita da un'altra giocatrice diversa dalla giocatrice normale nella posizione.

Una sostituzione illegale della "libero" viene gestita come un fallo di rotazione.

18.4. Nomina di una nuova giocatrice "libero"

18.4.1. Squadra con due giocatrici "libero":

18.4.1.1. Quando una squadra ha due giocatrici "libero", ognuna può partecipare alla partita a condizione che in ogni momento dato si trovi solo una giocatrice "libero" sul terreno di gioco e ogni sostituzione di giocatrice "libero" con una giocatrice dalla disposizione iniziale sia eseguita in conformità con il paragrafo 18.3.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

18.4.2. Squadra con una giocatrice "libero"

18.4.2.1. Quando solo una giocatrice "libero" è registrata nel referto arbitrale, nel caso sia definita come incapace a continuare a giocare, l'allenatore può nominare qualsiasi giocatrice (fatto salvo per una giocatrice sostituita normale) che non si trovi nel terreno di gioco al momento della nomina come nuova "libero" fino al termine del gioco. L'allenatore deve rivolgersi all'arbitro con la richiesta di nomina della nuova "libero". La giocatrice deve completare la divisa di gioco della giocatrice "libero".

18.5. Sospensione e allontanamento

18.5.1. Se una giocatrice "libero" è sospesa o allontanata, è possibile sostituirla direttamente con la seconda giocatrice "libero" della squadra. Se la squadra ha solo una giocatrice "libero", continuerà a giocare senza "libero" per la durata della punizione.

Capitolo G – Comportamento dei partecipanti

19. Requisiti di comportamento

19.1. Comportamento consono

- 19.1.1. I partecipanti devono conoscere le “leggi ufficiali di cachiball di Mamanet” e rispettarle.
- 19.1.2. I partecipanti devono accogliere le decisioni degli arbitri con spirito sportivo e non discutere con loro.
In caso di dubbio, si può chiedere una spiegazione ma questo solo per mezzo del capo squadra di fatto.
- 19.1.3. I partecipanti devono astenersi da azioni o comportamenti il cui scopo sia influenzare le decisioni degli arbitri o coprire falli commessi dalla loro squadra.

19.2. Spirito sportivo (Fair Play)

- 19.2.1. I partecipanti devono comportarsi con rispetto e gentilezza secondo lo “spirito sportivo” (Fair Play) non solo nei confronti degli arbitri, ma anche degli altri detentori di incarichi, avversari, compagni di squadra e spettatori.
- 19.2.2. Una volta ogni tanto la direzione della lega di Mamanet aggiornerà i principi guida dello spirito sportivo e questi principi impegneranno i partecipanti alla lega.
- 19.2.3. I principi principali che sono alla base dello spirito sportivo sono: gara leale, rispetto reciproco, amicizia, spirito di squadra, parità di occasioni. Inoltre ci sono regole che non sono scritte, fra le altre: onestà, amicizia, solidarietà, tolleranza, interessamento, eccellenza e piacere di giocare.
- 19.2.4. Un cartellino di “spirito sportivo” è un cartellino di colore verde che simboleggia un’azione positiva dei partecipanti al gioco e che sarà presentato dal giudice. È possibile presentare il cartellino alle persone seguenti: le giocatrici della squadra, l’allenatore, un altro membro della squadra e spettatori nel pubblico in una delle situazioni seguenti:
 - 19.2.4.1. Un atto o gesto speciali di spirito sportivo.
 - 19.2.4.2. Accettazione di una decisione dell’arbitro e rispetto della sua decisione.
 - 19.2.4.3. Comportamento leale nei confronti delle giocatrici dell’altra squadra.
 - 19.2.4.4. Atti di aiuto a giocatrici secondo i principi dello spirito sportivo.
- 19.2.5. È permesso ai membri della squadra comunicare fra loro durante il gioco.
- 19.2.6. Una squadra ha responsabilità indiretta per ogni atto non sportivo che sia eseguito dalle persone seguenti: giocatrici della squadra, chi ricopre

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

un incarico nella squadra, un tifoso/tifosi della squadra, una persona collegata alla squadra e/o qualsiasi altra persona identificata con la squadra.

- 19.2.7. È proibito fischiare o incoraggiare in modo non sportivo. Un arbitro può interrompere un gioco e/o dare punti alla squadra avversaria quando i tifosi della squadra fischiano o urlano urla offensive nei confronti dell'arbitro e/o dell'altra squadra. In questo caso, una decisione di perdita tecnica sarà stabilita dopo consultazione con il coordinatore professionale.

20. Comportamento non consono e punizioni

20.1. Falli comportamentali lievi

Falli comportamentali lievi non richiedono una punizione. È compito del primo arbitro evitare che la squadra arrivi a una situazione in cui sia necessaria una punizione per mezzo di un avvertimento verbale o un segno delle mani nei confronti del membro della squadra o la squadra stessa per mezzo del capo squadra di fatto.

Questo avvertimento non è una punizione e non ha nessun effetto collaterale immediato. Non è segnato nel referto arbitrale.

20.2. Comportamento non consono che causa punizione

Un comportamento non consono da parte di un membro della squadra nei confronti di chi ricopre un incarico, avversarie, compagni di squadra o spettatori, è classificato in tre tipi secondo il grado di gravità dell'atto:

- 20.2.1. Comportamento irriverente: azione in contrasto con le buone maniere e ai principi morali o ogni azione che rivela sprezzo.
- 20.2.2. Comportamento offensivo: movimenti o espressioni offensivi o diffamanti.
- 20.2.3. Comportamento violento: attacco fisico reale o comportamento aggressivo o minaccioso.

20.3. Scala di punizioni

A discrezione dell'arbitro e secondo la gravità dell'atto, le punizioni che sono imposte e registrate nel referto arbitrale sono: rimprovero, sospensione e allontanamento.

20.3.1. Rimprovero.

Un comportamento irriverente da parte di qualsiasi membro della squadra la prima volta nel corso della partita sarà punito con un punto e il diritto di battuta all'avversaria.

20.3.2. Sospensione

- 20.3.2.1. Un membro della squadra che è punito con sospensione non potrà giocare nel resto del set e deve rimanere seduto sulla panchina della sua squadra, senza nessun altro effetto collaterale.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Un allenatore sospeso perde il suo diritto a intervenire in quel set e deve rimanere seduto sulla panchina della sua squadra.

20.3.2.2. Un comportamento offensivo di un membro della squadra la prima volta viene punito con sospensione senza nessun altro effetto collaterale.

20.3.2.3. Un comportamento irriverente la seconda volta nel corso della stessa partita da parte dello stesso membro della squadra viene punito con sospensione senza nessun altro effetto collaterale.

20.3.3. Allontanamento

20.3.3.1. Un membro della squadra che viene punito con allontanamento deve lasciare il terreno di gioco per il resto della partita senza nessun altro effetto collaterale.

20.3.3.2. Un attacco fisico o violenza minacciata o suggerita la prima volta viene punito con allontanamento senza nessun altro effetto collaterale

20.3.3.3. Un comportamento offensivo la seconda volta nel corso della stessa partita da parte dello stesso membro della squadra viene punito con allontanamento senza nessun altro effetto collaterale.

20.3.3.4. Un comportamento irriverente la terza volta nel corso della stessa partita da parte dello stesso membro della squadra viene punito con allontanamento senza nessun altro effetto collaterale.

20.4. Imposizione di punizioni per comportamento non consono

20.4.1. Tutte le punizioni per comportamento non consono sono personali, rimangono in vigore per tutta la partita e sono registrate nel referto arbitrale.

20.4.2. Una ripetizione di comportamento non consono da parte dello stesso membro della squadra nel corso della stessa partita viene punita con severità progressiva (il membro della squadra riceve una punizione più severa per ogni fallo ulteriore).

20.4.3. Una sospensione o un allontanamento che derivi da un comportamento offensivo o un comportamento violento non dipende da una punizione precedente.

20.5. Comportamento non consono prima o fra i set

Ogni comportamento non consono che abbia luogo prima o fra i set è punito secondo la legge 21.3 e le punizioni si riferiscono al set successivo.

20.6. Cartellini di punizione

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Avvertimento: senza punizione – Fase 1: avvertimento verbale o segno delle mani,
senza cartellino

Fase 2: Cartellino giallo

Rimprovero: cartellino rosso

Sospensione: cartellino rosso + giallo nella stessa mano

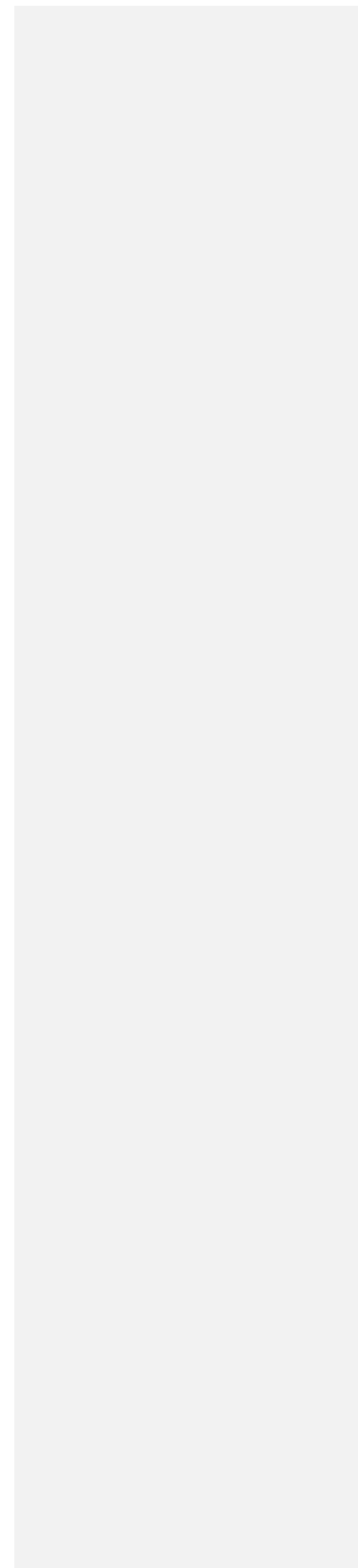
Allontanamento: cartellino rosso + giallo in due mani

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Seconda parte

--

Gli arbitri, la loro responsabilità e segni ufficiali



Capitolo H – Gli arbitri

21. Collegio arbitrale e norme

21.1. Composizione

Il collegio arbitrale per ogni partita è composto da chi detiene gli incarichi seguenti:

- Primo arbitro
- Secondo arbitro (a discrezione del coordinatore professionale)
- Il segnapunti
- Quattro (due) giudici di linea (a discrezione del coordinatore professionale).

21.2. Norme

21.2.1. Solo il primo arbitro e il secondo arbitro possono fischiare durante la partita:

21.2.1.1. Il primo arbitro dà il segno di battuta che dà inizio all'azione di gioco;

21.2.1.2. Il primo arbitro e il secondo arbitro segnano la fine dell'azione di gioco, a condizione che siano sicuri che è stato commesso un fallo e di averne riconosciuto la natura.

21.2.2. Possono fischiare quando la palla è fuori gioco per segnare che approvano una richiesta di una squadra o la respingono.

21.2.3. Subito dopo il fischio dell'arbitro che segna il completamento di un'azione di gioco, devono segnare per mezzo di segni ufficiali delle mani:

21.2.3.1. Se il fallo è fischiato dal primo arbitro, questo deve segnare:

- a) La squadra che eseguirà la battuta successiva.
- b) La natura del fallo.

Il secondo arbitro deve seguire i segni delle mani del primo arbitro ripetendoli.

21.2.3.2. Se il fallo è fischiato dal secondo arbitro, questo deve segnare:

- a) La natura del fallo,
- b) La squadra che eseguirà la battuta successiva, ripetendo il segno del primo arbitro.

In questo caso, il primo arbitro non segna la natura del fallo, ma solo la squadra che eseguirà la battuta successiva.

21.2.3.3. Nel caso di un fallo di attacco da parte di una giocatrice posteriore o della giocatrice "libero", i due arbitri devono

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

segnare in conformità con le precedenti leggi 21.2.3.1. e 21.2.3.2.

21.2.3.4. Nel caso di fallo bilaterale, i due arbitri devono segnare:

- a) La natura del fallo,
- b) Le giocatrici che hanno sbagliato (se necessario),
- c) La squadra che eseguire la battuta successiva come disporrà il primo arbitro .

22. Il primo arbitro

22.1. Posizione

Il primo arbitro esegue i suoi incarichi in piedi sul palchetto arbitrale che si trova a una delle estremità della rete. I suoi occhi devono essere circa 50 cm sopra la rete.

22.2. Competenza

22.2.1. Il primo arbitro gestisce la partita dall'inizio alla fine. Ha autorità su tutti i membri del collegio arbitrale e i membri delle squadre.

Nel corso della partita le decisioni del primo arbitro sono definitive. Ha la competenza di annullare le decisioni degli altri membri del collegio arbitrale se ritiene che siano errate.

Il primo arbitro può perfino cambiare un membro del collegio arbitrale che non esegue il suo compito correttamente.

22.2.2. Il primo arbitro ha la competenza per decidere relativamente a tutti gli argomenti collegati con il gioco, compresi quelli che non sono compresi nelle leggi del gioco.

22.2.3. Il primo arbitro non consentirà nessuna discussione in materia delle sue decisioni.

Ciò nonostante, a richiesta del capo squadra di fatto, il primo arbitro deve dare una **spiegazione** sull'implementazione o l'interpretazione delle leggi sulle quali ha basato la sua decisione.

Se la capo squadra di fatto non accetta la spiegazione del primo arbitro e sceglie di fare ricorso contro la decisione, deve annunciare subito che si riserva il diritto di presentare e registrare questo ricorso alla fine della partita. Il primo arbitro deve consentire a questo diritto del capo squadra di fatto.

22.2.4. Il primo arbitro è responsabile per stabilire prima e durante la partita se la superficie del campo di gioco, l'attrezzatura e le condizioni corrispondono ai requisiti per il gioco.

22.3. Responsabilità

22.3.1. Prima della partita, il primo arbitro :

22.3.1.1. Controlla lo stato della superficie del campo di gioco, delle palle e del resto dell'attrezzatura.

22.3.1.2. Esegue l'estrazione in presenza dei capi squadra.

22.3.1.3. Controlla il riscaldamento delle squadre.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

22.3.2. Durante la partita, il primo arbitro ha la competenza per:

- 22.3.2.1. Dare un avvertimento alle squadre;
- 22.3.2.2. Punire per comportamento non consono e per intralci;
- 22.3.2.3. Decidere in materia di:
 - a) Falli della battitrice e falli di posizione delle giocatrici della squadra di battuta;
 - b) Falli del gioco con la palla;
 - c) Falli sopra la rete e nella sua parte superiore;
 - d) Falli nell'azione di attacco della giocatrice "libero" e delle giocatrici posteriori;
 - e) Passaggio di tutta la palla attraverso il settore inferiore sotto la rete;
 - f) Blocco completato da giocatrici posteriori o tentativo di blocco della giocatrice "libero".

22.3.3. Al termine del gioco, controlla il referto arbitrale e lo firma.

23. Il secondo arbitro

23.1. Posizione

Il secondo arbitro esegue il suo incarico in piedi fuori dal terreno di gioco vicino alla colonna, di fronte al primo arbitro e con la faccia rivolta verso di lui.

23.2. Competenza

- 23.2.1. Il secondo arbitro è l'aiutante del primo arbitro, ma ha responsabilità proprie.
Nel caso il primo arbitro non possa continuare il suo incarico, il secondo arbitro può sostituirlo.
- 23.2.2. Il secondo arbitro può anche, senza fischiare, segnare falli fuori della sua competenza, ma senza insistere nei confronti del primo arbitro.
- 23.2.3. Il secondo arbitro sovrintende al lavoro del segnapunti.
- 23.2.4. Il secondo arbitro sovrintende ai membri della squadra che sono nella panchina della loro squadra e riferisce al primo arbitro un loro comportamento non consono.
- 23.2.5. Il secondo arbitro approva pause, sovrintende alla loro durata e respinge richieste illecite.
- 23.2.6. Il secondo arbitro controlla il numero di interruzioni e sostituzioni di giocatrici che sono stati sfruttati da ogni squadra.
- 23.2.7. Nel caso di ferita in una giocatrice, il secondo arbitro approva una sostituzione straordinaria di giocatrice o le concede 3 minuti per riprendersi.

23.3. Responsabilità

- 23.3.1. All'inizio di ogni set, allo scambio di settori nel set decisivo e in ogni momento sia necessario, controlla che la posizione delle giocatrici sul

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

terreno di gioco in quel momento corrisponda a quanto registrato nei moduli della disposizione.

23.3.2. Durante la partita, il secondo arbitro decide, fischia e segna:

23.3.2.1. Entrata nel settore dell'avversaria e nel suo settore sotto la rete,

23.3.2.2. Falli di posizione della squadra che riceve il lancio di battuta,

23.3.2.3. Tocco proibito della rete da parte di una giocatrice;

23.3.2.4. Blocco completato da una giocatrice posteriore o tentativo di blocco da parte della giocatrice "libero"; o falli di attacco delle giocatrici posteriori o della giocatrice "libero",

23.3.2.5. Tocco della palla con un oggetto estraneo,

23.3.2.6. Tocco della palla sul pavimento quando il primo arbitro si trova in una situazione che non gli consente di vedere il tocco,

23.3.2.7. Una palla che passa il piano verticale della rete verso il settore del campo dell'avversaria, totalmente o parzialmente fuori dal zona di passaggio o tocca un'antenna al lato del terreno di gioco vicino.

23.3.3. Al termine della partita, firma il referto arbitrale.

24. Il segnapunti

24.1. La posizione

Il segnapunti esegue il suo incarico seduto al tavolo del segnapunti di fronte e con la faccia rivolta al primo arbitro.

24.2. Responsabilità

Gestisce il referto arbitrale secondo il regolamento, collaborando con il secondo arbitro.

Usa una sirena o un altro apparecchio che emette suoni per comunicare violazioni delle regole o dare segni agli arbitri in base agli argomenti di sua responsabilità.

24.2.1. Prima del gioco e prima di ogni set, il segnapunti:

24.2.1.1. Registra i dati della partita e delle squadre e riceve le firme dei capi squadra e degli allenatori;

24.2.1.2. Registra la disposizione iniziale di ogni squadra nei moduli di disposizione.

Se non riesce a ricevere i moduli della disposizione a tempo, lo comunica subito al secondo arbitro.

24.2.2. Durante il gioco, il segnapunti:

24.2.2.1. Registra i punti ottenuti;

24.2.2.2. Controlla l'ordine delle battitrici di ogni squadra e segna agli arbitri ogni errore subito dopo il fischio di battuta;

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

- 24.2.2.3. Registra gli intervalli e le sostituzioni di giocatrici;
- 24.2.2.4. Comunica agli arbitri una richiesta illegale di pausa;
- 24.2.2.5. Comunica agli arbitri la fine dei set;
- 24.2.2.6. Registra tutte le punizioni e le richieste illecite;
- 24.2.2.7. Registra tutti gli altri eventi secondo le disposizioni del secondo arbitro, come sostituzioni straordinarie di giocatrici, tempo per la ripresa, pause prolungate, disturbi esterni ecc.
- 24.2.2.8. Sovrintende alle pause fra i set.

24.2.3. Al termine del gioco, il segnapunti:

- 24.2.3.1. Registra i risultati finali;
- 24.2.3.2. Nel caso di ricorso, dopo l'approvazione del primo arbitro, scrive o consente al capo squadra / capo squadra di fatto di scrivere sul referto arbitrale i dati collegati all'evento contro cui fa ricorso;
- 24.2.3.3. Dopo avere firmato lui stesso il referto arbitrale, riceve le firme dei capi squadra e poi degli arbitri.

25. Giudici di linea

25.1. Posizione

Se partecipano solo due giudici di linea, stanno in piedi agli angoli del campo vicini alla destra di ogni arbitro, in diagonale a una distanza da 1 fino a 2 metri dall'angolo. Ognuno di loro sovrintende sia alla linea trasversale che alla linea longitudinale vicine a lui.

25.2. Responsabilità

25.2.1. I giudici di linea eseguono il loro compito usando bandiere (delle dimensioni di 40 X 40 cm), per segnare:

- 25.2.1.1. Palle "dentro" e "fuori" ogni volta che la palla cade per terra nelle vicinanze della linea (linee) sotto la loro supervisione;
- 25.2.1.2. Palla che tocca un'antenna, palla di battuta che passa la rete fuori dalla zona di passaggio, ecc.
- 25.2.1.3. Ogni giocatrice (fatto salvo per la battitrice) che mette il piede fuori dal suo settore del campo al momento del lancio di battuta,
- 25.2.1.4. Falli di piede della battitrice.

25.2.2. A richiesta del primo arbitro, il giudice di linea deve ripetere il suo segno.

26. Segni ufficiali

26.1. Segni delle mani degli arbitri

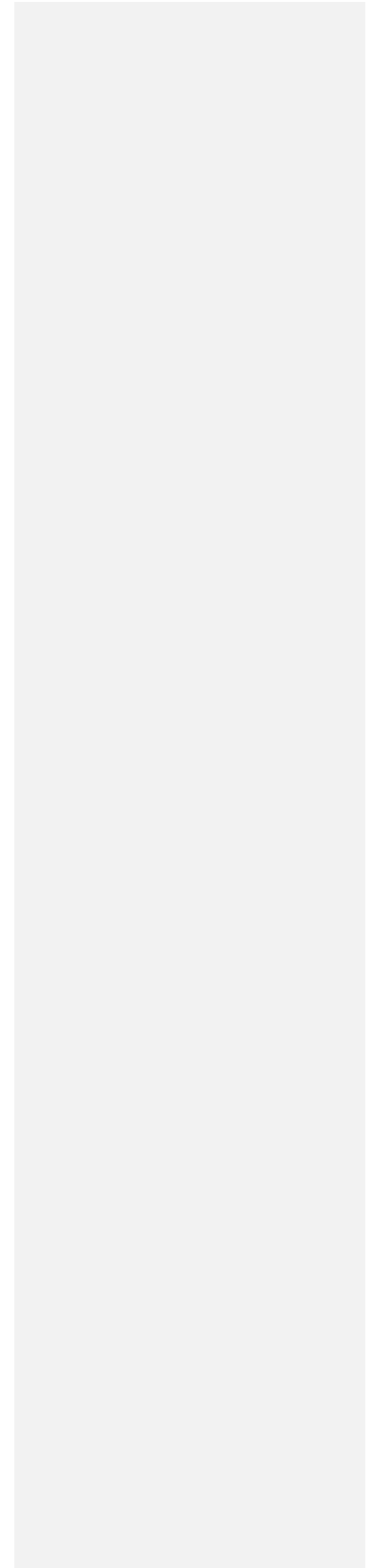
Gli arbitri devono segnare con segni ufficiali delle mani il motivo del loro fischio (la natura del fallo segnato o lo scopo di una pausa approvata). Il segno deve essere

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

presentato per un momento e se il segno viene fatto con una mano sola, deve essere eseguito con la mano adatta al lato della squadra che ha commesso il fallo o ha presentato la richiesta.

26.2. Segni della bandiera dei giudici di linea

I giudici di linea devono segnare, per mezzo dei segni ufficiali delle bandiere, la natura del fallo segnato e presentare il segno per un momento.

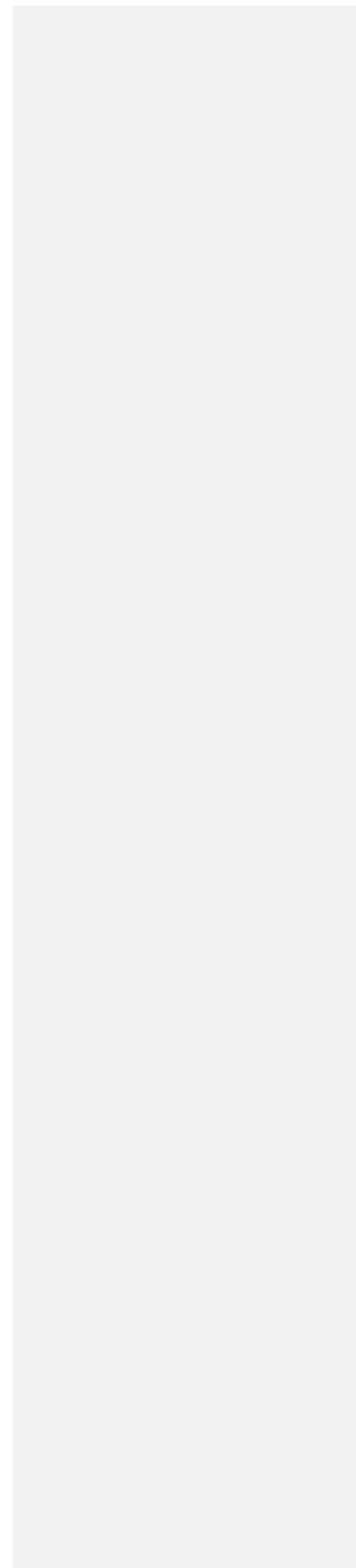


Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Terza parte

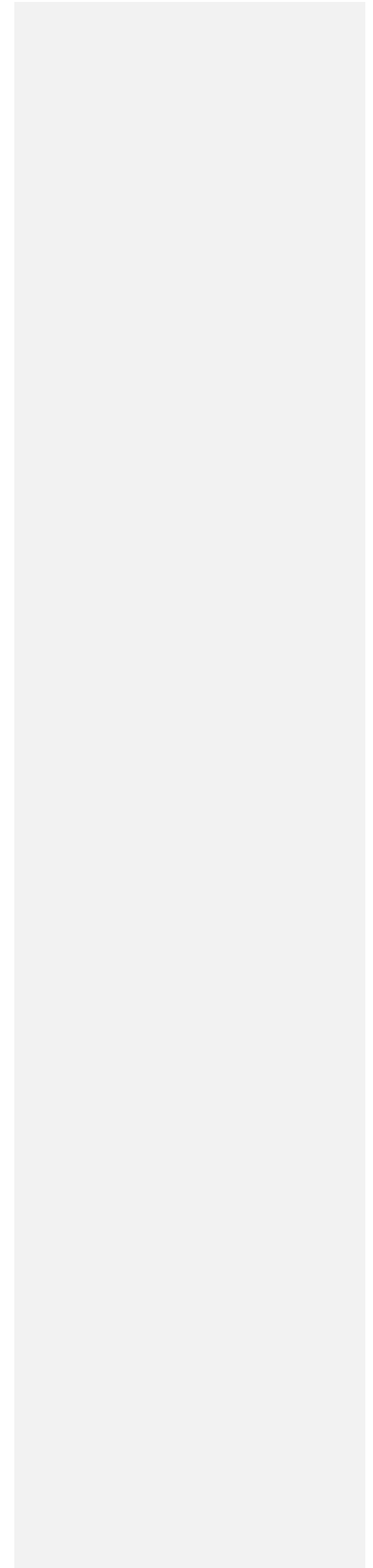
--

Disegni



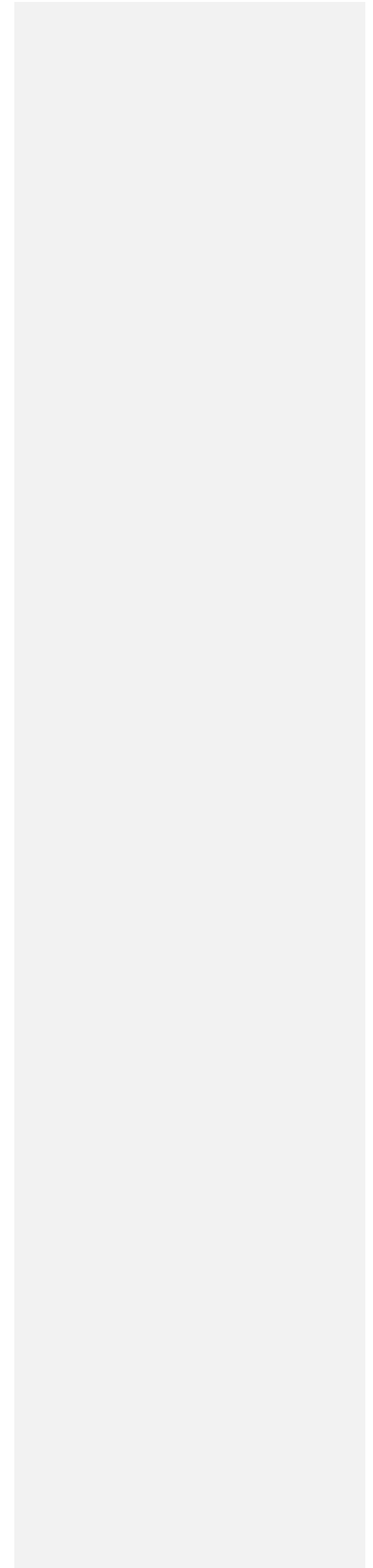
Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Illustrazione 1 – Il campo di gioco



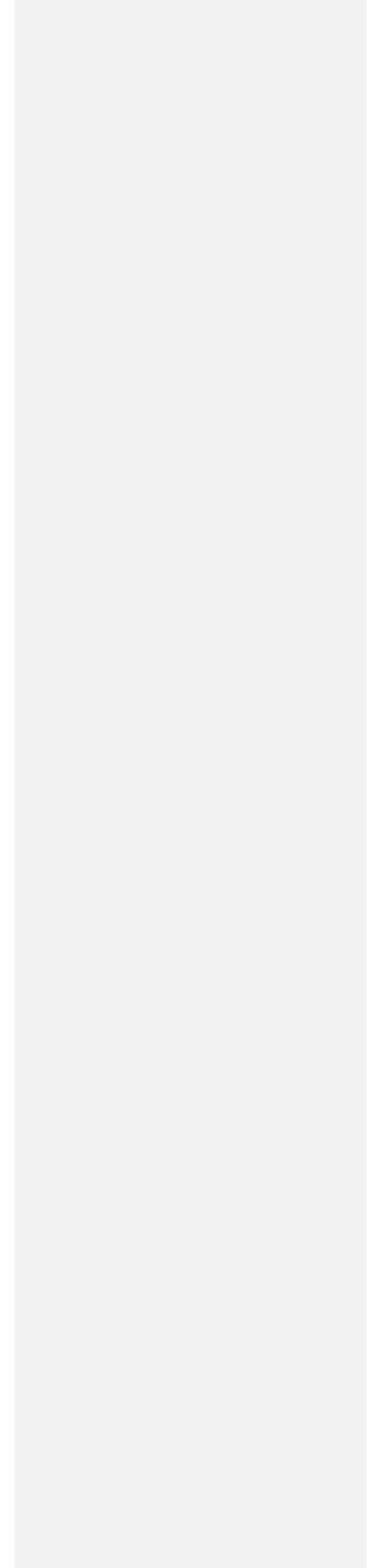
Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Illustrazione 2 – Il terreno di gioco



Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Illustrazione 3 – La rete, le antenne e la zona di passaggio



Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Illustrazione 4 – Segni ufficiali delle mani degli arbitri

	Autorizzazione di battuta
	Muovere la mano per segnare la direzione di battuta
	La squadra successiva che servirà
	Stendere il braccio in direzione della squadra che sta per servire
	Scambio di settori del campo
	Sollevare gli avambracci – uno davanti e uno dietro e girarli intorno al corpo.
	Pausa
	Appoggiare una mano sopra alle dita dell'altra mano tenuta in posizione verticale (in forma di T) e poi segnare la squadra che fa la richiesta.
	1. Sostituzione di giocatrice 2. Fallo di passi Durante i passi di corsa per schiacciata, esecuzione di un passo e mancata consegna prima della fine del passo, camminata normale con la palla
	Movimenti circolari degli avambracci, uno intorno all'altro.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

	Avviso di comportamento non consono
	Presentare il cartellino giallo per avvertimento
	Rimprovero per comportamento non consono
	Presentare il cartellino rosso per rimprovero
	Sospensione
	Presentare due biglietti insieme per allontanamento
	Allontanamento
	Presentare due biglietti separatamente per allontanamento
	Fine di un set (o della partita)
	Incrociare gli avambracci davanti al petto con le mani aperte

Commento [M1]: Così nell'originale

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

	Intralcio nell'esecuzione della battuta
	Sollevare otto dita aperte per intralcio di battuta
	Fallo di blocco o muro
	Sollevare le due braccia verticalmente, mani rivolte in avanti
	Fallo di posizione o fallo di rotazione
	Segnare un movimento circolare con il dito
	Palla "dentro"
	Stendere il braccio e le dita in direzione del pavimento
	Palla "fuori"
	Sollevare gli avambracci verticalmente, con le mani aperte e i palmi della mano rivolti verso il corpo.

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

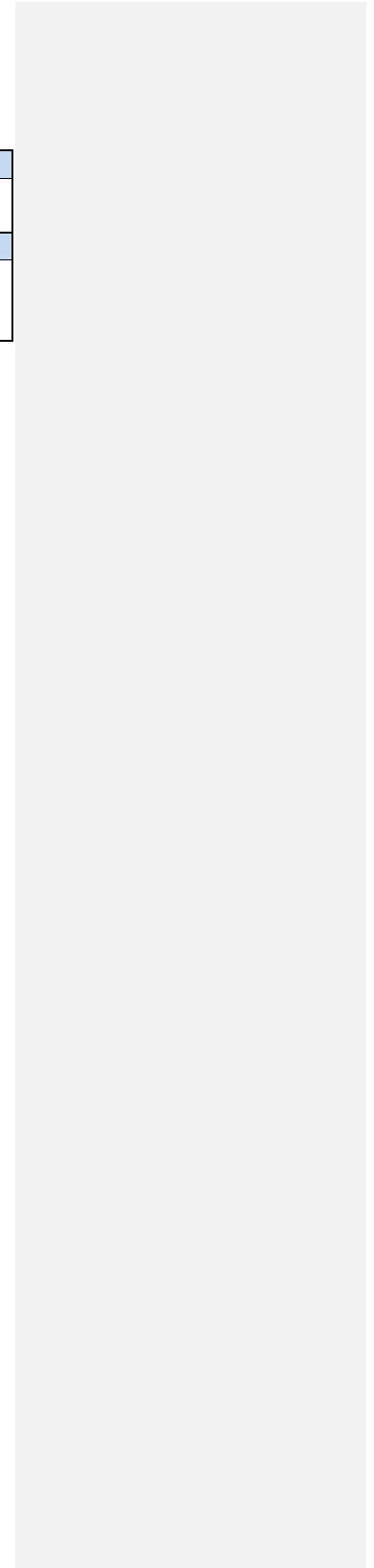
	Palla tenuta più di un secondo
	Sollevare un dito nel caso la palla sia tenuta per più di un secondo
	Tocchi consecutivi illeciti
	Sollevare due dita aperte
	Quattro tocchi
	Sollevare quattro dita aperte
	Tocco della rete da parte di una giocatrice; Palla di battuta che non passa all'avversaria attraverso la zona di passaggio
	Segnare il lato corrispondente della rete.
	Entrata nello spazio dell'avversaria oltre la rete
	Appoggiare una mano sopra le rete, con il palmo della mano verso il basso

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

	Fallo di attacco da parte di una giocatrice di linea posteriore
	Eeguire un movimento con l'avambraccio dall'alto in basso, con la mano aperta.
	Entrata nel settore dell'avversaria; La palla passa attraverso il settore inferiore; La battitrice pesta la linea trasversale o una giocatrice esce dal suo settore al momento del lancio di battuta
	Segnare la linea di metà campo o la linea corrispondente.
	Fallo bilaterale o palla di ritorno
	Sollevare due pollici verticalmente
	Tocco della palla (prima della sua uscita "fuori")
	Strofinare con una mano le dita dell'altra mano tenuta verticalmente.
	Avviso di intralcio / rimprovero di intralcio
	Segnare un polso con il cartellino giallo (avvertimento) e con il cartellino rosso (rimprovero)

Mamanet - lega delle mamme in cachiball

	Colpo, botta o calcio intenzionale alla palla
	Sollevare il braccio teso, mano aperta e palmo della mano verso l'alto
	Spirito sportivo (Fair Play)
	Presentare un cartellino verde per un partecipante che si è comportato secondo lo spirito sportivo.



Mamanet - lega delle mamme in cachiball

Illustrazione 5 – Segni ufficiali con bandiera dei giudici di linea

	Palla "dentro"
	Segnare con la bandiera verso il basso
	Palla "fuori"
	Solleverare la bandiera verticalmente
	Tocco della palla
	Solleverare la bandiera e strofinare la sua estremità con il palmo della mano libera.
	La palla non è passata nel zona di passaggio o ha toccato un oggetto estraneo o fallo con il piede della giocatrice al momento del lancio di battuta
	Sventolare con la bandiera sopra alla testa e segnare l'antenna o la linea idonea.
	Mancata possibilità di giudicare
	Solleverare le braccia e le mani e incrociarle davanti al petto.

PART 3 – DIAGRAMS

DIAGRAM 1 – THE PLAYING AREA

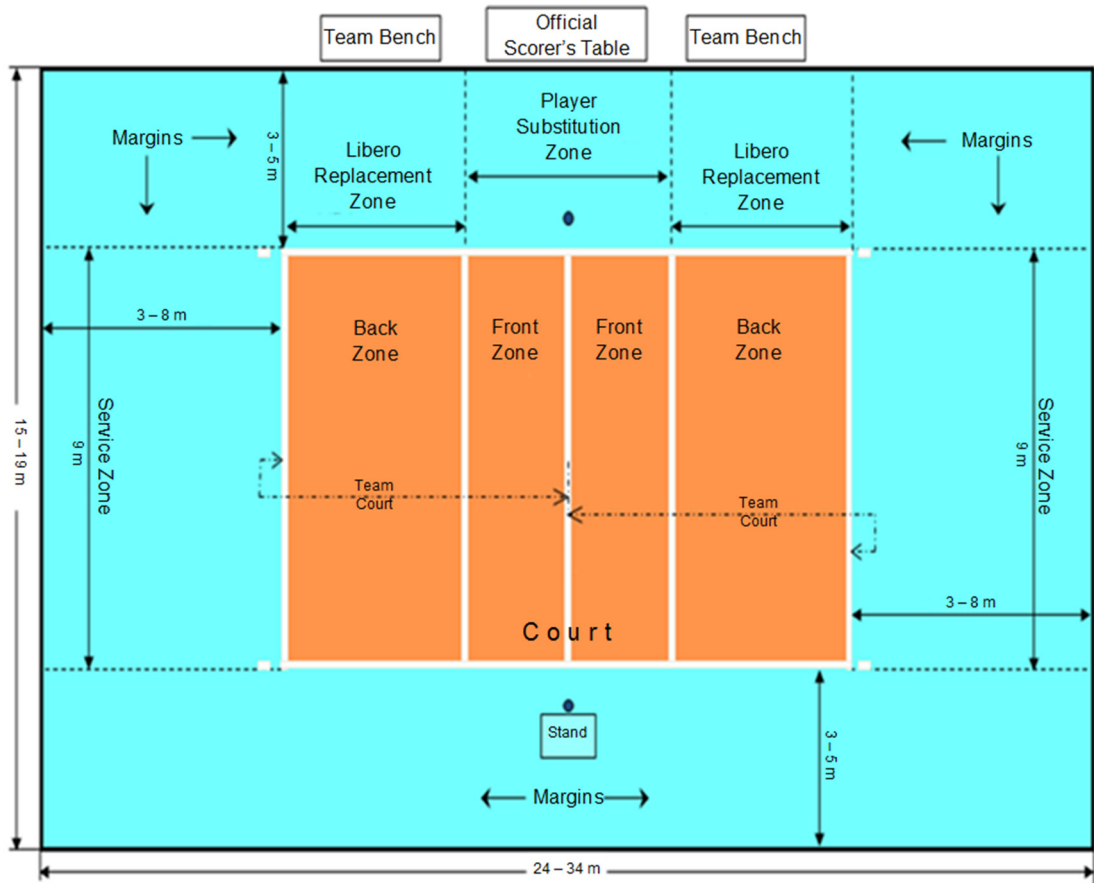


DIAGRAM 2 – THE COURT

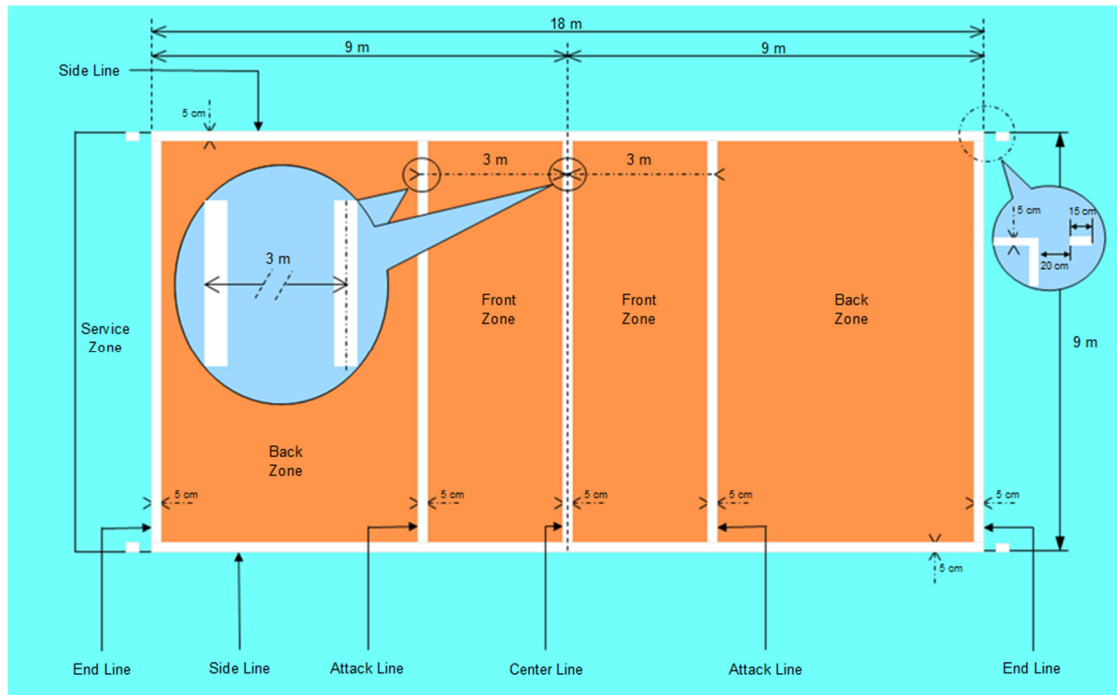


DIAGRAM 3 – THE NET, THE ANTENNAS AND THE CROSSING SPACE

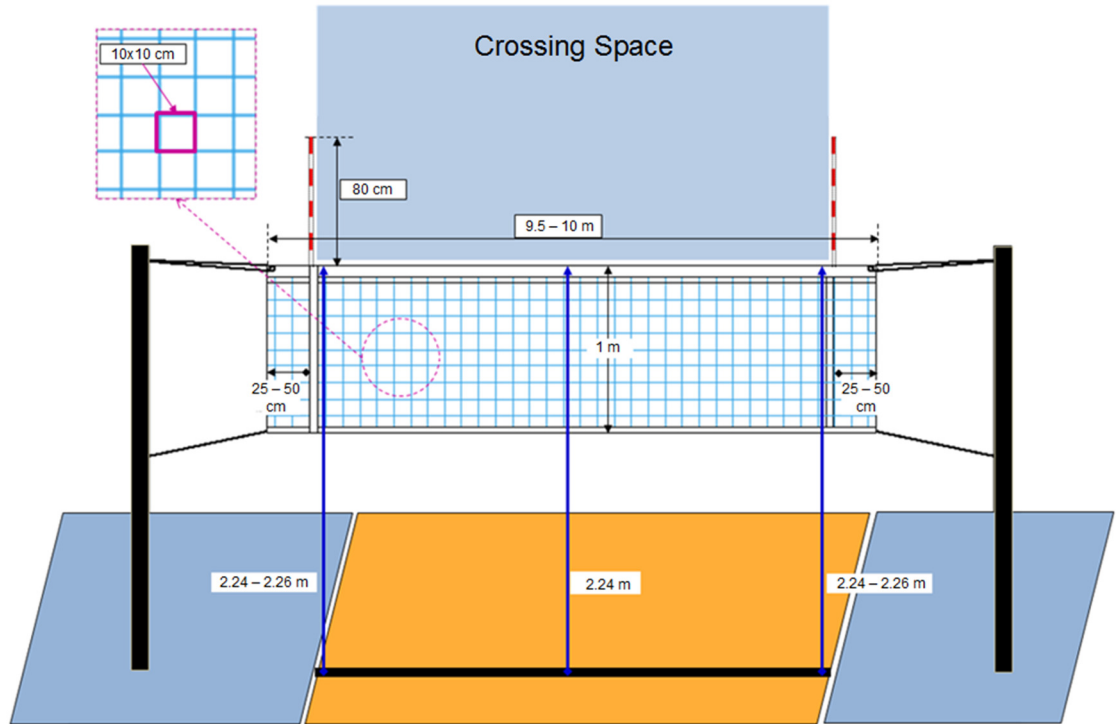
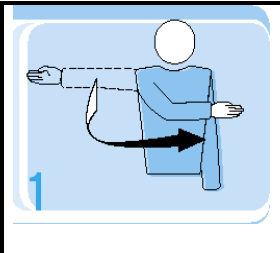
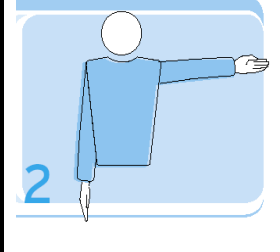
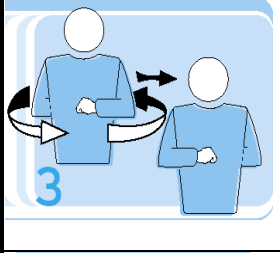
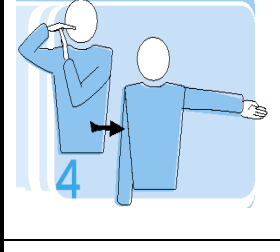

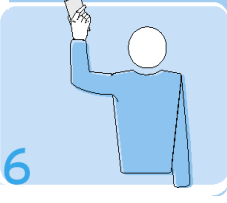
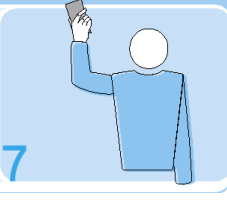
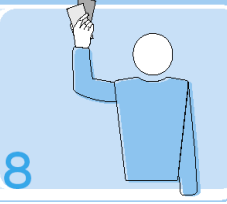


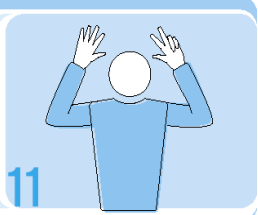

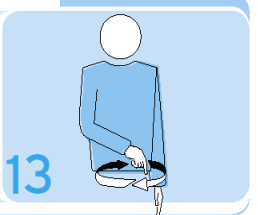
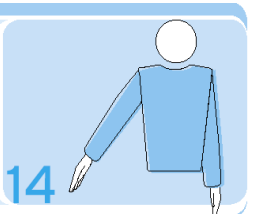
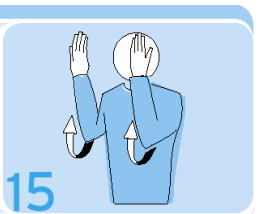
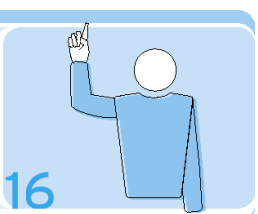
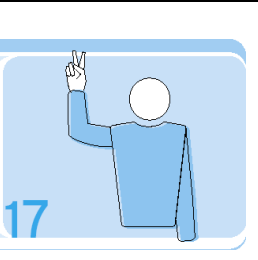
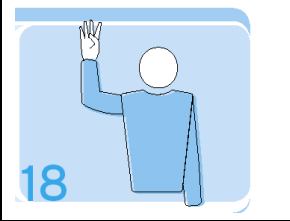
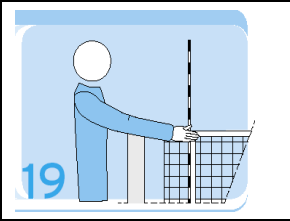
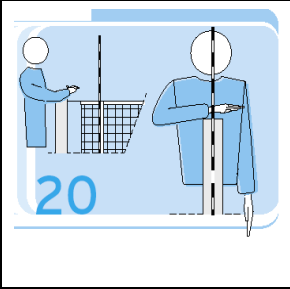
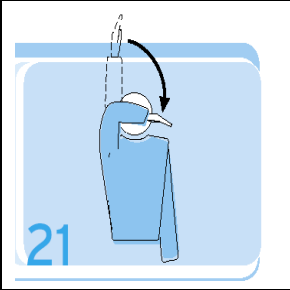
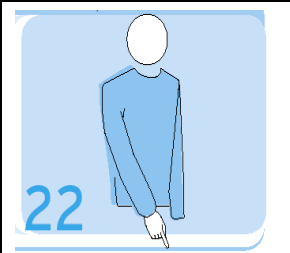


DIAGRAM 4: REFEREES OFFICIAL HAND SIGNALS

	<p>Authorizing service</p> <p>Move hand to indicate direction of service</p>
	<p>Next team to serve</p> <p>Extend arm to the side of the team to serve</p>
	<p>Change courts</p> <p>Raise the forearms front and back and twist them around the body</p>
	<p>Time-out</p> <p>Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a "T") and then indicate the requesting team</p>
	<p>1. Player substitution</p> <p>2. Steps fault: During approach steps for a spike, making a step and not passing prior to finishing the step. Walking with the ball.</p> <p>circular movements of the forearms, one over the other</p>

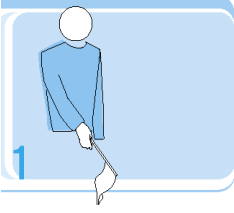
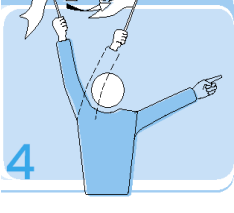
 <p>6</p>	<p>Warning of misconduct</p> <p>Present a yellow card for warning</p>
 <p>7</p>	<p>Penalty of misconduct</p> <p>Present a red card for penalty</p>
 <p>8</p>	<p>suspension</p> <p>Present two cards together for suspension</p>
 <p>9</p>	<p>expulsion</p> <p>Present two cards separately for expulsion</p>
 <p>10</p>	<p>end of set (or game)</p> <p>Cross forearms in front of the chest with open palms</p>

 <p>11</p>	<p>Delay of service</p> <p>Raise 8 open fingers for delayed service; Raise 1 finger for holding the ball over 1 second</p>
 <p>12</p>	<p>blocking fault or screen</p> <p>Raise both arms vertically, palms forward</p>
 <p>13</p>	<p>Positional fault or rotational fault</p> <p>Make a circular motion with the forefinger</p>
 <p>14</p>	<p>ball "in"</p> <p>Extend arm and fingers towards the floor</p>
 <p>15</p>	<p>Ball "out"</p> <p>Raise forearms vertically, hands open, palms facing the body</p>
 <p>16</p>	<p>Ball held for over 1 second</p> <p>Raise 1 finger for holding the ball over 1 second</p>
 <p>17</p>	<p>Illegal successive contact</p> <p>Raise two fingers, spread open</p>

 <p>18</p>	<p>4 contacts</p> <p>Raise four fingers, spread open</p>
 <p>19</p>	<p>Player contact with the net; Ball wasn't served through crossing space</p> <p>Indicate the relevant side of the net</p>
 <p>20</p>	<p>Reaching opponent's space beyond the net</p> <p>Place a hand over the net, palm downwards</p>
 <p>21</p>	<p>Back-row player's attack fault</p> <p>Make a downward motion with the forearm, hand open</p>
 <p>22</p>	<p>Penetration into opponent's court; ball under the net; server steps on the end line; server leaves her court during service</p> <p>Indicate the center line or the relevant line</p>

 <p>23</p>	<p>Bilateral fault or rebounding ball</p> <p>Raise two thumbs vertically</p>
 <p>24</p>	<p>Ball contacted before going "out".</p> <p>Brush with one palm the fingers of the other hand, held vertically</p>
 <p>25</p> <p>התראה נזיפה</p>	<p>Delay warning/delay penalty</p> <p>Mark one wrist with the yellow card (warning) and with the red card (penalty)</p>
 <p>26</p>	<p>An intentional hit, strike or a kick of the ball</p> <p>Lift the extended arm, palm open upwards</p>

DIAGRAM 5: LINE JUDGES OFFICIAL FLAG SIGNALS

 <p>1</p>	<p>Ball "in"</p> <p>Point down with the flag</p>
 <p>2</p>	<p>Ball "out"</p> <p>Raise the flag vertically</p>
 <p>3</p>	<p>Contact with the ball</p> <p>Raise the flag and brush its top with the free palm</p>
 <p>4</p>	<p>Crossing space faults, ball touched an outside object or a player's foot fault during service</p> <p>Wave the flag overhead and point to the antenna or the respective line</p>
 <p>5</p>	<p>Judgment impossible</p> <p>Raise and cross both arms and hands in front of the chest</p>