

I FALLI DI ROTAZIONE

Tra tutti i falli che possono accadere in una partita di pallavolo, i falli di rotazione sono i meno frequenti ma senza dubbio i più difficili da rilevare per gli arbitri.

La regola di gioco 7.6 specifica che l'ordine di rotazione è determinato dalla formazione iniziale e controllato attraverso l'ordine di servizio e le posizioni dei giocatori per tutto il set.

Quando una squadra in ricezione conquista il diritto di servire, i suoi giocatori debbono ruotare in una posizione in senso orario: il giocatore di posizione 2 si porta in posizione 1 per servire, quello in posizione 1 si porta in 6 e così via.

Il fallo di rotazione, pertanto, si ha quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione.

Quanto sopra detto comporta le seguenti conseguenze: la squadra perde lo scambio e l'ordine di rotazione viene rettificato.

Inoltre il segnapunti deve determinare il momento esatto in cui è stato commesso il fallo e tutti i punti realizzati dalla squadra in fallo successivamente all'errore devono essere annullati.

I punti conseguiti dalla squadra avversaria sono mantenuti.

Può accadere però che questo momento non possa essere determinato; in questo caso non si procede all'annullamento dei punti e la perdita dello scambio è la sola sanzione da adottare.

La casistica ha aiutato a porre chiarezza su determinate situazioni; in particolar modo se fra il tagliando e la formazione in campo esiste una discordanza non rilevata dal secondo arbitro all'inizio del set ma soltanto quando lo stesso è in corso di svolgimento, come ci si comporta?

Innanzitutto le responsabilità sono da attribuire all'allenatore che non ha "vigilato" sul corretto posizionamento dei suoi giocatori in campo, in questo modo l'arbitro è quindi sollevato da qualsiasi responsabilità in merito.

L'arbitro procederà come segue: interromperà il gioco, assegnando l'azione vinta ed il servizio alla squadra avversaria, e ripristinerà l'esatta formazione secondo quanto previsto dal tagliando, togliendo poi tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto lasciando all'altra quelli da essa conseguiti.

Può accadere, specialmente dopo un'azione di gioco particolarmente concitata, che la squadra che ha vinto uno scambio, vada a servire con un giocatore sbagliato credendo di essere correttamente posizionata, in questo caso il segnapunti deve avvertire il secondo arbitro che sanziona il fallo dopo che la squadra in difetto ha effettuato il servizio.

La squadra in difetto perde l'azione e dovrà effettuare la prevista rotazione non eseguita in precedenza, prima che il gioco riprenda.

PAOLO COMPIANI