

ALLEGATO AL REGOLAMENTO DI GIOCO

FIGURE

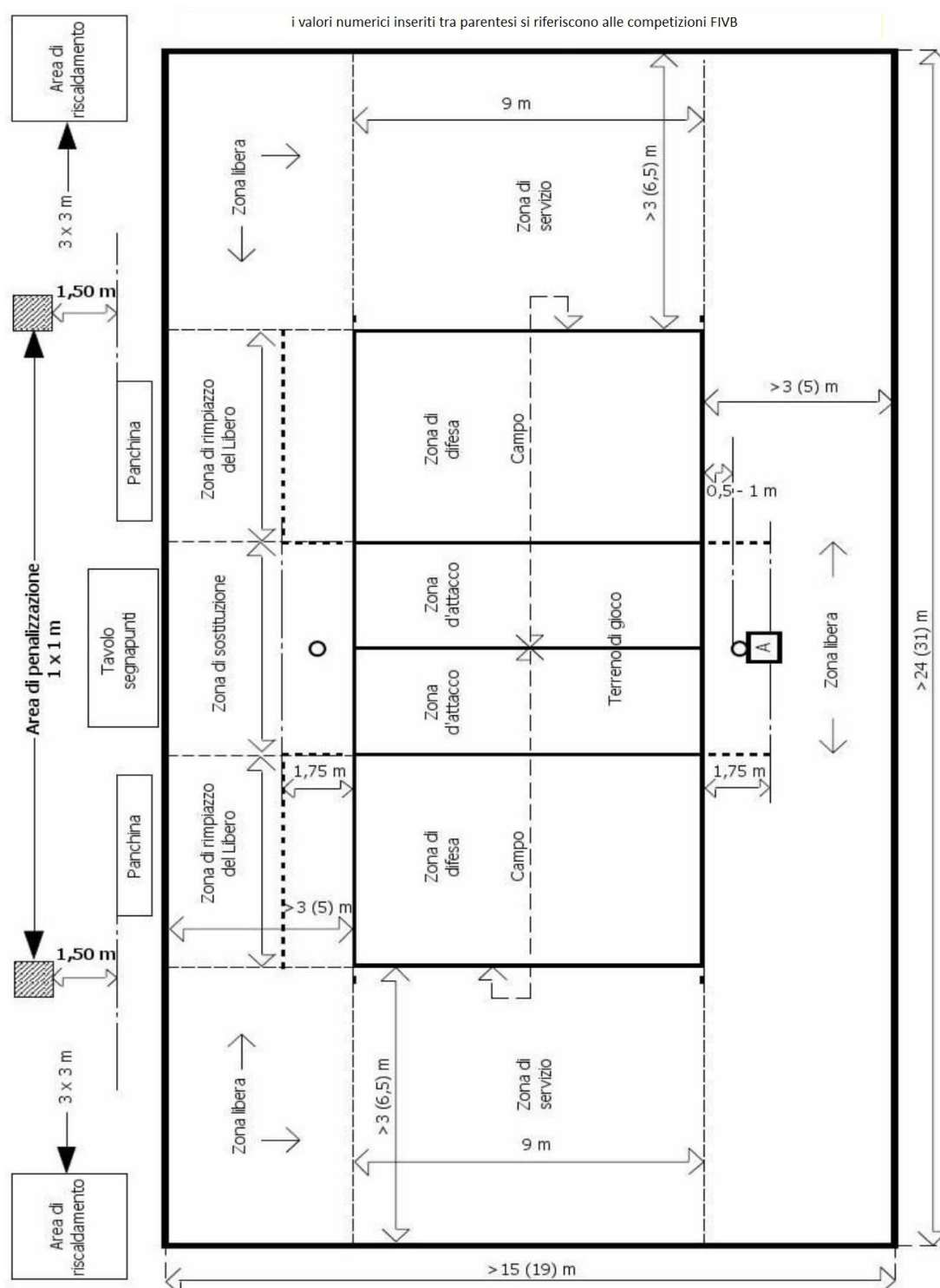


Figura 1 – Campo di gioco – Regola 1

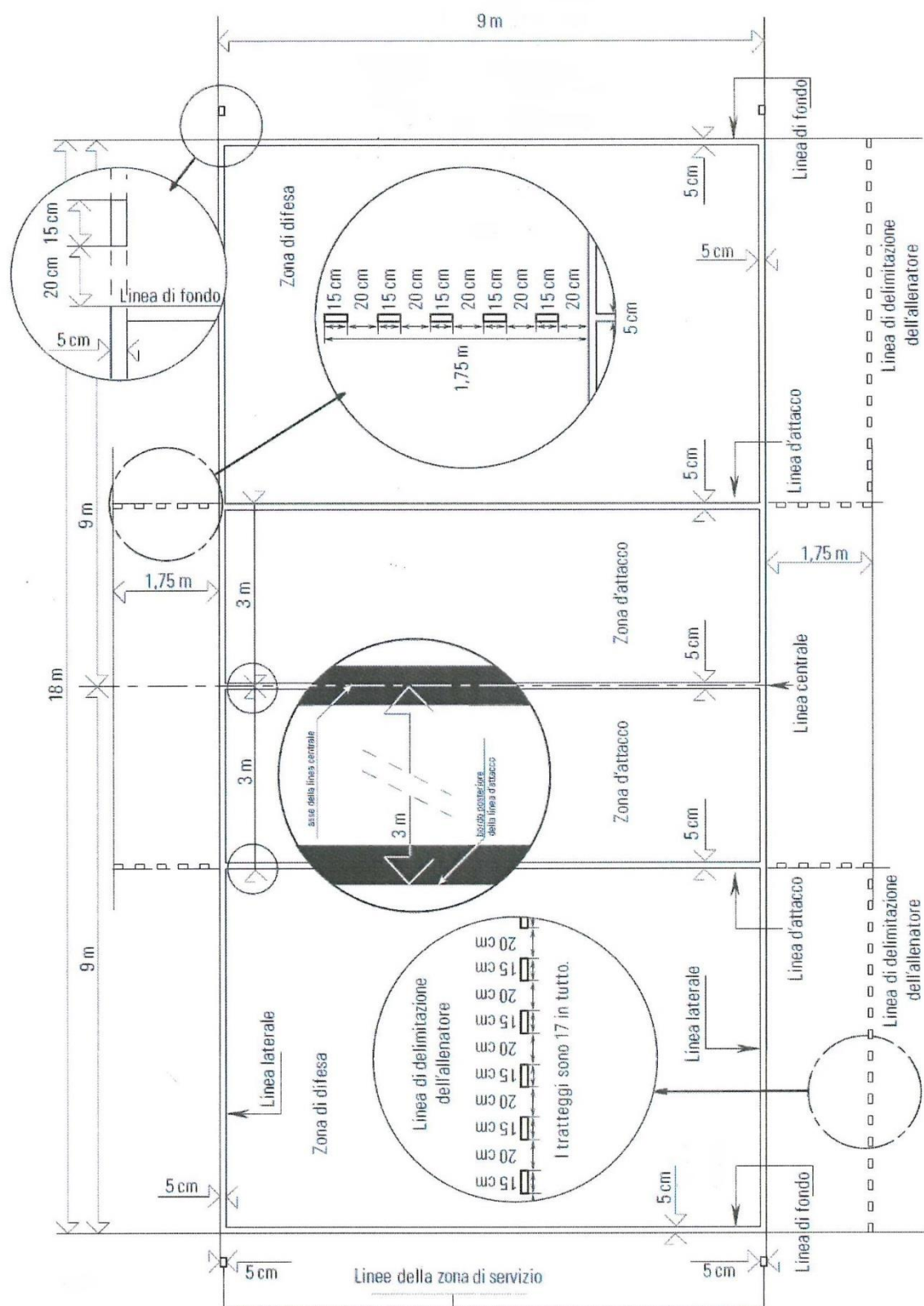
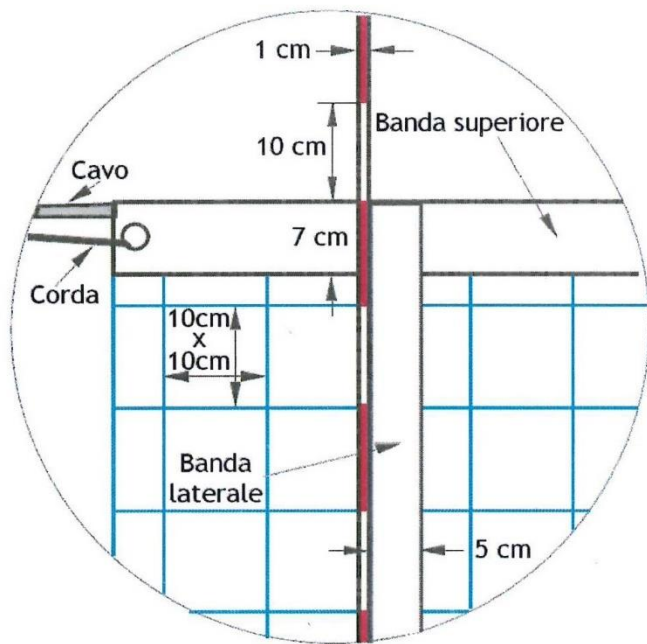
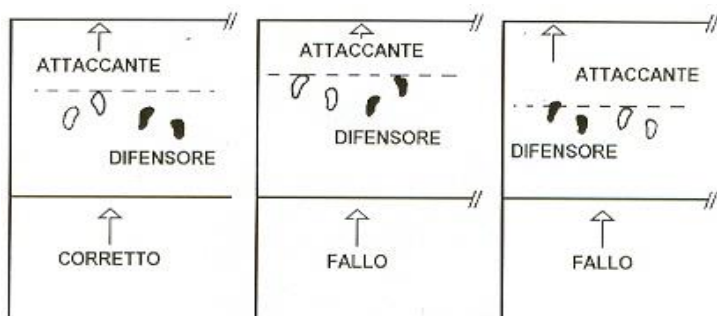


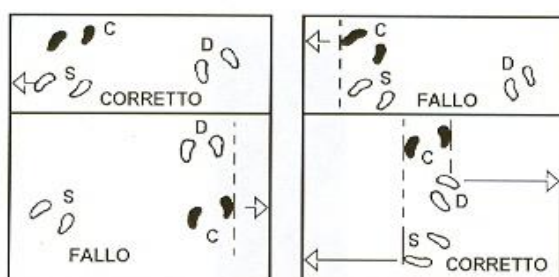
Figura 2 – Terreno di gioco – Regola 1



3



Determinazione delle Posizioni tra un Attaccante e il Difensore corrispondente



C = GIOCATORE CENTRALE
D = GIOCATORE DI DESTRA
S = GIOCATORE DI SINISTRA

Determinazione delle Posizioni tra Giocatori della stessa linea

Figura 4 – Posizione dei giocatori – Regola 7.4 – 7.5

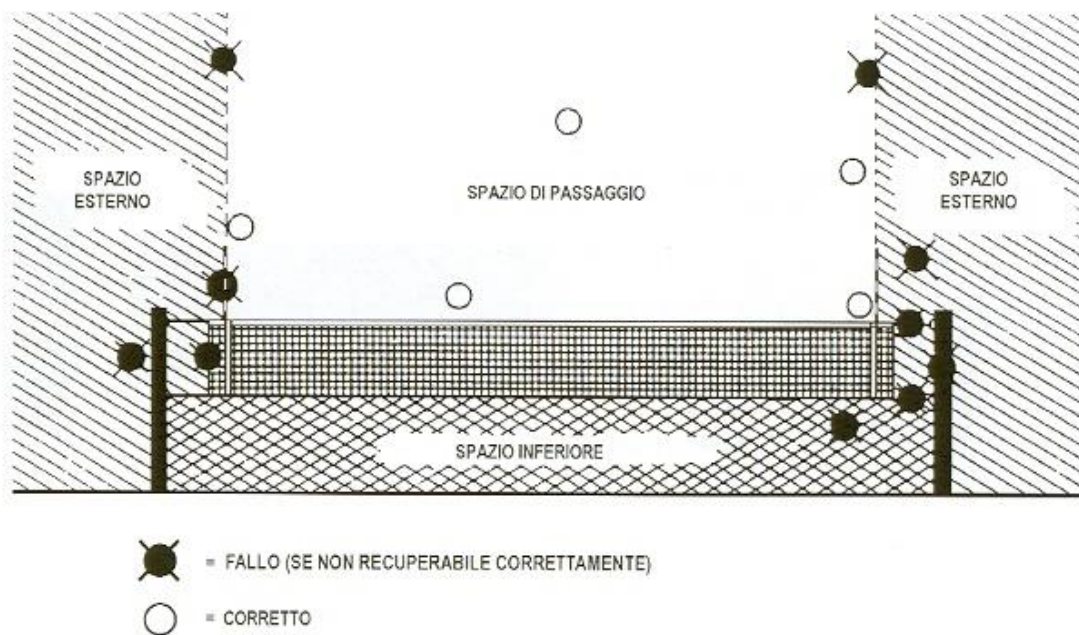


Figura 5 – Pallone che attraversa il piano verticale della rete – Regola 2.4 – 8.4 – 10.1

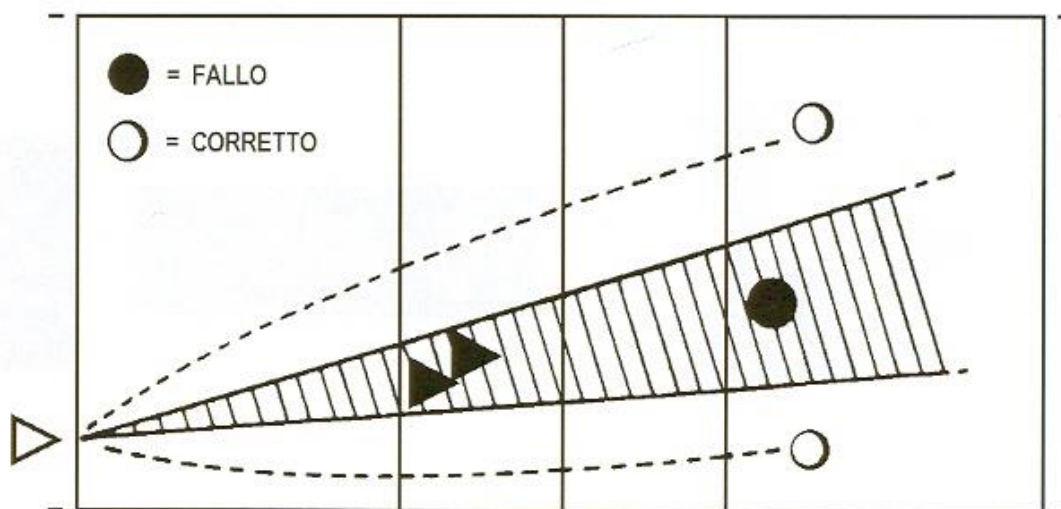


Figura 6 – Velo collettivo – Regola 12.5.2

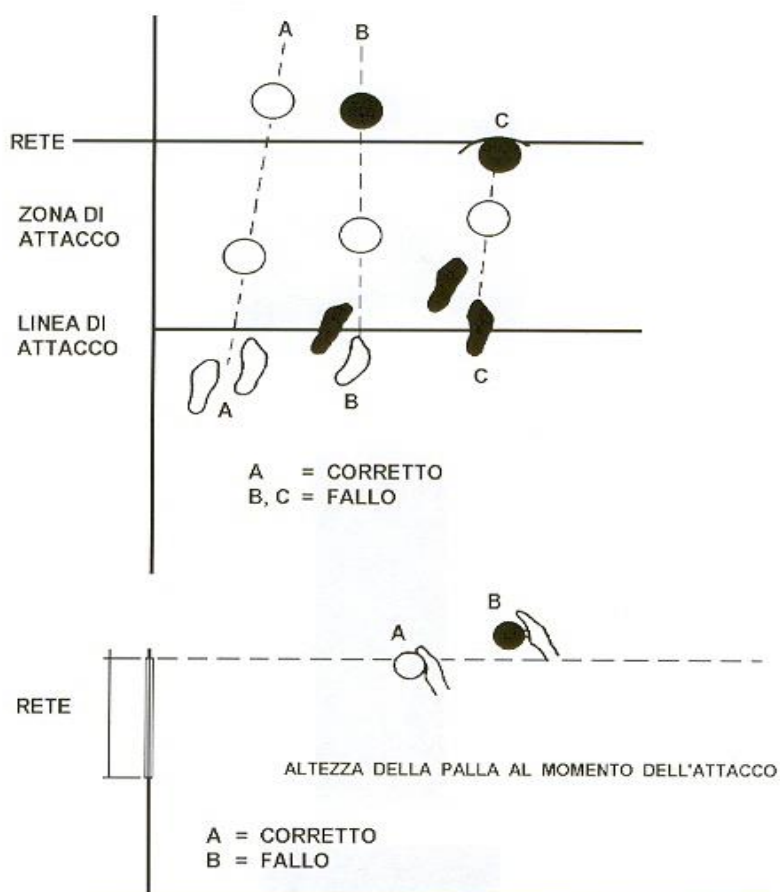


Figura 7 – Attacco dei difensori – Regola 13.2



Figura 8 – Muro effettivo – Regola 14.1.3

AVVERTIMENTI E SANZIONI PER CONDOTTA SCORRETTA				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA FASE 1	Qualsiasi partecipante	Avvertimento verbale	Nessun cartellino	Nessuna conseguenza
	Stesso partecipante	Avvertimento verbale	Nessun cartellino	Nessuna conseguenza
	Altro partecipante	Avvertimento verbale	Nessun cartellino	Nessuna conseguenza
LIEVE CONDOTTA SCORRETTA FASE 2	1° evento di un partecipante	Avvertimento ufficiale	Giallo	Nessuna conseguenza immediata
	Altro evento stessa squadra	Penalizzazione	Rosso	Perdita dell'azione
CONDOTTA MALEDUCATA	1° evento di un partecipante	Penalizzazione	Rosso	Perdita dell'azione
	2° evento stesso partecipante	Espulsione	Giallo e Rosso stessa mano	Recarsi nell'area di penalizzazione
	3° evento stesso partecipante	Squalifica	Giallo e Rosso separati	Lasciare l'area di controllo
CONDOTTA OFFENSIVA	1° evento di un partecipante	Espulsione	Giallo e Rosso stessa mano	Recarsi nell'area di penalizzazione
	2° evento stesso partecipante	Squalifica	Giallo e Rosso separati	Lasciare l'area di controllo
CONDOTTA AGGRESSIVA	1° evento di un partecipante	Squalifica	Giallo e Rosso separati	Lasciare l'area di controllo
AVVERTIMENTI E SANZIONI PER "RITARDO DI GIOCO"				
CONDOTTA	TRASGRESSORE	SANZIONE	CARTELLINO	CONSEGUENZA
RITARDO DI GIOCO	1° evento di un partecipante	Avvertimento ufficiale	Giallo al polso	Nessuna conseguenza
	Altro evento stessa squadra	Penalizzazione	Rosso al polso	Perdita dell'azione

Figura 9 – Sanzioni – Regola 21

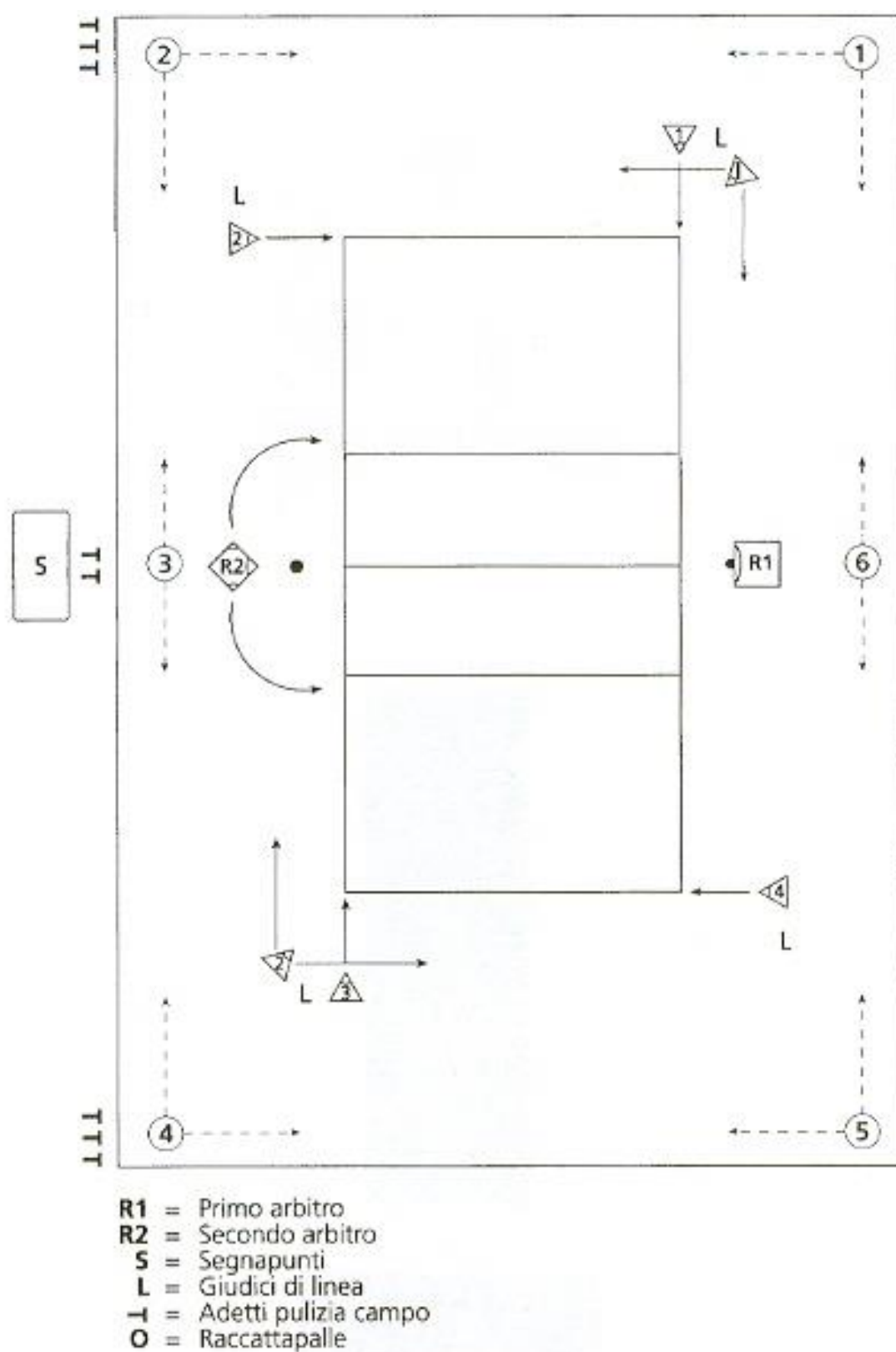


Figura 10 – Posizione del corpo arbitrale e dei suoi assistenti – Regola 2.4 e dalla 22 alla 27

Figura 11 – Gesti ufficiali dei Giudici di Gara

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Autorizzazione al Servizio Regola 12.3	1° G.d.G.		1 Spostare la mano per indicare la direzione del Servizio
Squadra al Servizio Regola 21.2.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		2 Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio
Cambio di campo Regola 18.2	1° G.d.G. 2° G.d.G.		3 Portare gli avambracci in avanti e ruotarli intorno al corpo
Tempo di Riposo Regola 15.4	1° G.d.G. 2° G.d.G.		4 Porre il palmo di una mano sulle dita dell'altra tenuta verticalmente (a forma di una T)
Sostituzione Regola 15.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		5 Ruotare un avambraccio intorno all'altro
Avvertimento per Condotta Scorretta (fase 2) Regola 21.1	1° G.d.G.		6a Mostrare il Cartellino GIALLO
Penalizzazione per Condotta Scorretta Regola 21.3.1	1° G.d.G.		6b Mostrare il Cartellino ROSSO

Espulsione Regola 21.3.2	1° G.d.G.		7 Mostrare entrambi i Cartellini nella stessa mano
---------------------------------	-----------	---	---

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Squalifica Regola 21.3.3	1° G.d.G.		8 Mostrare entrambi i Cartellini nelle due mani
Fine del Set o della Gara Regola 6.2 – 6.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		9 Incrociare gli avambracci sul petto, mani aperte
Palla non staccata dal Servizio Regola 12.4.1	1° G.d.G.		10 Alzare il braccio teso con il palmo della mano verso l'alto
Ritardo nel Servizio Regola 12.4.4	1° G.d.G.		11 Mostrare otto dita divaricate
Fallo di Muro o Velo Regola 14.6 – 12.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		12 Alzare verticalmente le braccia, palmi delle mani in avanti
Fallo di Posizione o di Rotazione Regola 7.5 – 7.7	1° G.d.G. 2° G.d.G.		13 Fare un movimento circolare con l'indice di una mano

Palla "Dentro" Regola 8.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		14 Stendere il braccio e le dita verso il suolo
----------------------------------	------------------------	---	--

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Palla "Fuori" Regola 8.4	1° G.d.G. 2° G.d.G.		15 Alzare gli avambracci verticalmente, mani aperte e i palmi verso di sé
Palla trattenuta Regola 9.3.3	1° G.d.G.	 	16 Alzare lentamente l'avambraccio, il palmo della mano verso l'alto
Doppio Tocco Regola 9.3.4	1° G.d.G.		17 Alzare due dita divaricate
Quattro Tocchi Regola 9.3.1	1° G.d.G.		18 Alzare quattro dita divaricate
Rete toccata da un Giocatore Regola 11.4.4	1° G.d.G. 2° G.d.G.		19 Mostrare il lato corrispondente della rete
Invasione al di sopra della rete Regola 11.4.1	1° G.d.G.		20 Porre una mano al di sopra della rete con il palmo verso il basso
Fallo di Attacco di un Difensore, del Libero o sul Servizio avverso	1° G.d.G. 2° G.d.G.		21 Effettuare un movimento dall'alto

Regola 13.3.3 – 13.3.4 - 13.3.5			verso il basso con l'avambraccio, mano aperta
------------------------------------	--	--	---

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Invasione o passaggio della palla sotto rete Reg. 11.2.2.2 – 8.4.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		22 Indicare con il dito la linea centrale o la linea interessata
Doppio Fallo ed azione da rigiocare Reg. 6.1.1.2 – 9.1.2.3	1° G.d.G.		23 Alzare verticalmente i pollici delle mani
Palla “Toccata” Regola 8.4	1° G.d.G. 2° G.d.G.		24 Sfregare con il palmo di una mano le dita della altra, posta verticalmente
Avvertimento per Ritardo Regola 16.2.2	1° G.d.G.		25.1 Indicare il polso con il Cartellino GIALLO
Penalizzazione per Ritardo Regola 16.2.2	1° G.d.G.		25.2 Indicare il polso con il Cartellino ROSSO

Richiesta impropria Regola 15.1.1	1° G.d.G. 2° G.d.G.		25.3 Ruotare il braccio teso ed in parte staccato dal corpo (45°) verso l'esterno del campo
--	------------------------	---	--

N.B. La definizione “Competenza” va intesa quale riferimento all’autorità del giudice di sanzionare il fallo od autorizzare lo specifico evento di cui alle singole Regole, secondo quanto riportato alle Regole 23.3 e 24.3. La segnaletica dovrà poi essere eseguita da entrambi i giudici di gara, secondo quanto riportato alla Regola 23.2. G.d.G.

Per quanto attiene la direzione di gara con due giudici, si ritiene utile uniformare le modalità di effettuazione delle segnalazioni ufficiali da parte dei giudici di gara stessi.

Nel prospetto sottostante vengono riportate le relative modalità, secondo le situazioni rispettivamente riconducibili al protocollo di gara oppure alle situazioni di gioco:

SEGNALAZIONI DERIVANTI DAL PROTOCOLLO DI GARA		
situazione	Giudice con competenza	comportamento altro Giudice
Inizio del riscaldamento ufficiale	Il 1° Giudice di Gara fischia e indica i minuti a disposizione delle squadre (10', 5' per ciascuna in caso di riscaldamento separato)	Il 2° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Fine del riscaldamento ufficiale	Il 1° Giudice di Gara fischia e invita i giocatori a lasciare libero il terreno di gioco	Il 2° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Presentazione e saluto iniziale	Il 1° Giudice di Gara, posizionato dal lato della squadra “A” (come da referto) fischia e invita le squadre al saluto	Il 2° Giudice di Gara, posizionato dal lato della squadra “B” non ripete la segnalazione
Ingresso in campo ad inizio gara	Il 1° Giudice di Gara fischia e stende le braccia in avanti verso il campo	Il 2° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Ingresso in campo all’inizio di tutti i set successivi	Il 2° Giudice di Gara fischia e porta le braccia in avanti, partendo con le stesse dietro già distese	Il 1° Giudice di Gara stende le braccia in avanti verso il campo
Sostituzione	Il 2° Giudice di Gara fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione

	squadra richiedente, quindi esegue il gesto ufficiale (con i pugni chiusi) ed eventualmente indica al 1° Giudice quante sostituzioni sono richieste, se più di una	
Autorizzazione della sostituzione	Il 2° Giudice di Gara rivolge lo sguardo al segnapunti e se questi non rileva irregolarità, autorizza lo scambio tra i giocatori incrociando gli avambracci di fronte al petto, palmi delle mani aperti	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Tempo di riposo	Il 2° Giudice di Gara fischia e segnala il tempo di riposo, quindi indica la squadra richiedente con il braccio rivolto verso il campo corrispondente	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione. Nel caso il 2° Giudice non percepisca la richiesta, il 1° Giudice fischia ed effettua la segnalazione
Termine tempo di riposo	Il 2° Giudice di Gara fischia e porta le braccia in avanti partendo con le stesse dietro già distese	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione
Fine del set	Il 1° Giudice di Gara fischia ed esegue il gesto ufficiale, incrociando le braccia sul petto; quindi invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio autorizza le squadre al cambio dei cambi, eseguendo il gesto ufficiale con i pugni chiusi. Nel caso debba disputarsi il set decisivo (5° o 3° per gare 2 su 3) inviterà le squadre a recarsi presso le proprie panchine, senza cambio dei campi.	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui il 1° Giudice non si sia accorto del termine del set, il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare
Cambio campo all'8° punto nel set decisivo	Il 1° Giudice di Gara fischia e invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio autorizza le squadre al cambio dei cambi, eseguendo il gesto ufficiale con i pugni chiusi.	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni.
Fine della gara	Il 1° Giudice di Gara fischia ed esegue il gesto ufficiale, incrociando le braccia sul petto; quindi invita le squadre a disporsi a fondo campo con un ampio gesto delle braccia; con un successivo fischio invita i giocatori ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui il 1° Giudice non si sia accorto del termine della gara, il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare

SEGNALAZIONI DERIVANTI DALLE SITUAZIONI DI GIOCO		
situazione	1° Giudice di Gara	2° Giudice di Gara
Autorizzazione del servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia autorizzando l'inizio dell'azione, quindi esegue il gesto ufficiale	Il 2° Giudice di Gara, posizionato dal lato della squadra che riceve; non ripete la segnalazione
Richiesta di formazione da parte del capitano in gioco	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione. Nel caso in cui il 2° Giudice non si sia accorto della richiesta, il 1° fischia per accoglierla, esegue il gesto ufficiale e invita il capitano ad avvicinarsi al 2°. In assenza del 2° Giudice, il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti al fine di poter ottenere l'informazione richiesta	Il capitano deve porre la richiesta al 2° Giudice di Gara, il quale fischia per accogliere la richiesta, spostandosi dal lato della squadra richiedente, ed esegue il gesto ufficiale; quindi invita il capitano nei pressi della zona di sostituzione per la comunicazione in merito.
situazione	Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara	Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara
Fallo di rotazione	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Ritardo al servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Palla non lanciata o lasciata al servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Palla lasciata o lanciata al servizio che cade a	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo

terra o colpisce il giocatore al servizio o un giocatore della squadra al servizio	squadra vincente e segnala il fallo, indicando con il palmo della mano aperta il giocatore. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	
Palla di servizio che tocca il canestro o un oggetto	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con un dito della mano l'oggetto colpito. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Palla di servizio che tocca la rete senza oltrepassarla	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza toccare il bordo superiore della rete. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Giocatore al servizio che tocca o supera la linea di fondo o giocatore fuori dal campo al momento del colpo di servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea interessata senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara ha competenza solo sul fallo del giocatore della squadra in ricezione fuori dal campo al momento del colpo di servizio. In tal caso fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando la linea interessata. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Fallo di posizione della squadra al servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Fallo di posizione della squadra in ricezione	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale,

	squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni	indicando poi i due o più giocatori in fallo. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Fallo di velo	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Palla dentro	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Sola eccezione prevista dalla Regola 24.3.2.6: in caso di contatto della palla con il terreno, quando il 1° giudice non è in condizioni di vedere il contatto, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Palla fuori	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni Quando la palla cade a terra fuori dalle linee perimetrali, il gesto è quello di palla fuori se l'ultimo tocco è della squadra schierata dall'altra parte della rete, altrimenti si utilizza quello di palla toccata. Se dopo un colpo di attacco la palla colpisce il bordo superiore della rete e poi cade fuori dal terreno di gioco dal lato dell'attaccante, la segnalazione sarà quella di palla fuori, con la successiva indicazione, con la mano, dell'attaccante. Se dopo un colpo di attacco la palla colpisce il muro avverso e poi cade fuori dal terreno di gioco dal lato	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Sola eccezione prevista dalla Regola 24.3.2.6: in caso di contatto della palla con il terreno, quando il 1° giudice non è in condizioni di vedere il contatto, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.

	dell'attaccante, la segnalazione sarà quella di palla fuori, con la successiva indicazione, con la mano, del muro.	
Palla toccata	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni Quando la palla cade a terra fuori dalle linee perimetrali, il gesto è quello di palla toccata se l'ultimo tocco è della squadra schierata dalla stessa parte della rete.	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Tuttavia, in modo discreto, terminata l'azione deve sempre segnalare al 1° la palla toccata, restando dal lato della rete in cui si trova, anche se il tocco è evidente
Palla che tocca un oggetto esterno o il soffitto	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Falli di tocco di palla: palla trattenuta, doppio tocco, quattro tocchi	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Tuttavia, in modo discreto, durante l'azione deve sempre segnalare al 1° i quattro tocchi (o altri falli), restando dal lato della rete in cui si trova.
Invasione al di sopra della rete	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Invasione del campo avverso oltre la linea centrale o dello spazio avverso sotto la rete	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, indicando la linea centrale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.

Passaggio della palla sotto la rete	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando la linea centrale senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Giocatore che tocca la rete	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza toccare la rete. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, senza toccare la rete. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Palla che attraversa il piano verticale della rete parzialmente o totalmente fuori dallo spazio di passaggio verso il campo opposto dopo il terzo tocco o colpisce l'antenna	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, senza indicare l'antenna. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Solo quando il fallo avviene dal suo lato, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale, senza indicare l'antenna. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Tentativo di recupero della palla che passa all'interno dello spazio di passaggio verso la zona libera opposta	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Solo quando il fallo avviene dal suo lato, il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Muro irregolare o tentativo di muro del Libero	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Attacco irregolare	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo.	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, si posiziona dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale.

	Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice ripete quindi la segnalazione di assegnazione del servizio.
Attacco irregolare su palleggio effettuato dal Libero nella sua zona d'attacco	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Tocco agevolato	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con il dito l'oggetto o con il palmo della mano aperta la persona di sostegno. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Interferenza nel recupero della palla passata fuori dallo spazio di passaggio	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con il palmo della mano aperta la persona che ha interferito. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo
Doppio fallo	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra che lo aveva appena effettuato. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che sarà in ricezione; non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui entrambi i Giudici fischino contemporaneamente falli diversi, ogni giudice indicherà la natura del fallo Poiché la responsabilità della valutazione temporale del fallo compete al 1° Giudice, nel caso di contemporaneità solo lui effettuerà la segnalazione di doppio fallo, indicando quindi la squadra al servizio.	Al 2° Giudice, in alcuni casi, compete fischiare un doppio fallo, derivanti da falli commessi da giocatori (tocco della rete contemporaneo di due avversari) oppure non riferiti a falli commessi da giocatori, bensì derivanti da altre situazioni, quali, ad esempio, un oggetto esterno che entra in campo durante il gioco, oppure un infortunio durante un'azione di gioco. In questi casi fischia, si porta dal lato della squadra che sarà in ricezione (in caso di infortunio dal lato della squadra interessata) ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara dopo il fischio e la segnalazione del 2°, indica la squadra che dovrà eseguire nuovamente il servizio; il 2° Giudice ripete quindi la

		segnalazione di assegnazione del servizio.
--	--	--

La Regola 24.2 prevede che il 2° Giudice possa, senza fischiare, segnalare al primo giudice i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere.

Pertanto, quando il 2° giudice intende segnalare al collega un fallo non di sua competenza, deve farlo in maniera discreta e senza insistere, soprattutto quando il collega non intenda avvalersi di detta segnalazione.

La segnalazione deve avvenire da una posizione visibile al collega, effettuando il gesto davanti al petto o nella zona immediatamente sottostante, tenendo la/e mano/i vicino al corpo e possibilmente senza allargare i gomiti in maniera eccessiva.

Tale segnalazione deve essere mantenuta solo per il tempo strettamente necessario affinché il 1° giudice la possa visualizzare e decidere conseguentemente; subito dopo le braccia dovranno tornare nella normale posizione.

La segnalazione di questo tipo va effettuata inoltre rimanendo nel lato del campo dove ci si debba trovare al momento del verificarsi il fallo, senza effettuare nessun spostamento conseguente.

Nel caso in cui il 1° giudice richieda espressamente la collaborazione al collega sulla valutazione di una palla, ad esempio “dentro/fuori”, il 2° giudice, se in grado di esprimere una corretta valutazione al riguardo, effettuerà direttamente la relativa segnalazione di “palla dentro” o “palla fuori”; diversamente, se non è in grado di esprimere giudizi, non deve eseguire alcun gesto.

In quest’ultimo caso il 1° giudice dovrà, senza esitazione, disporre la ripetizione dell’azione.

Relativamente all’amministrazione della disciplina, si ricorda che le sanzioni di qualunque genere sono di competenza esclusiva del 1° giudice, così come i ritardi di gioco.

Nel caso il 2° giudice ravvisi dei comportamenti non regolamentari, al termine dell’azione di gioco dovrà informare il collega, recandosi nei pressi del seggiolone arbitrale.

Se il componente la squadra da sanzionare si trova in campo, il 1° giudice, dopo aver fischiato, lo inviterà ad avvicinarsi al seggiolone e quindi mostrerà il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, comunicando anche verbalmente il provvedimento.

Se invece il componente la squadra da sanzionare non si trova in campo, il 1° giudice, dopo aver fischiato, inviterà ad avvicinarsi al seggiolone il capitano in gioco della squadra e quindi mostrerà il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione, comunicando verbalmente il destinatario del provvedimento; il capitano deve quindi informarne il destinatario che dovrà alzare un braccio in segno di riconoscimento (oppure alzarsi in piedi), affinché la sanzione sia correttamente percepita da entrambe le squadre, dal 2° giudice, dal segnapunti e dal pubblico.

Figura 12 – Gesti ufficiali dei Giudici di Linea

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Palla "Dentro" Regola 8.3	Giudice di Linea		1 Abbassare la bandierina
Palla "Fuori" Regola 8.4.1	Giudice di Linea		2 Alzare la bandierina
Palla "Toccata" Regola 8.4	Giudice di Linea		3 Alzare la bandierina e toccare la sua parte superiore con il palmo della mano libera
Palla che passa al di fuori dello spazio di passaggio o fallo di piede al Servizio Regola 8.4.2 – 8.4.3 8.4.4 – 12.4.3	Giudice di Linea		4 Alzare la bandierina sopra la testa ed indicare con il dito l'antenna o la linea interessata
Giudizio impossibile	Giudice di Linea		5 Alzare ed incrociare gli avambracci sul petto