

SEGNALETICA UFFICIALE

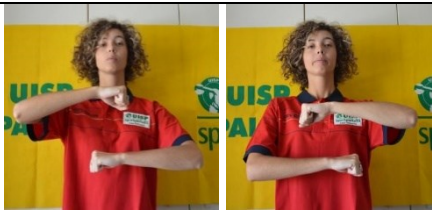
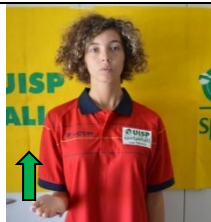
(in rosso i cambiamenti rispetto all'anno scorso)

AGG. OTTOBRE 2024

La segnaletica deve essere sempre chiara, non affrettata, fluida ed eseguita sempre con lo stesso tempo.

Tra il gesto dell'attribuzione del punto e la relativa segnaletica del fallo, deve esserci sempre continuità, ovvero non si deve tornare in posizione di riposo o staccare.

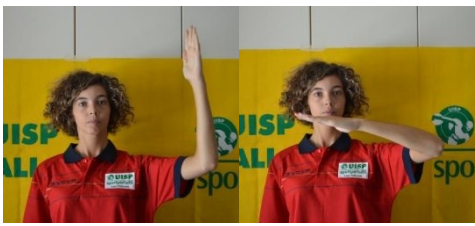
FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Autorizzazione al Servizio Regola 12.3	1° G.d.G.		1 Spostare la mano con le dita ed il pollice uniti per indicare la direzione del Servizio
Attribuzione del punto Regola 22.2.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		2 Stendere il braccio verso il lato della squadra al servizio con le dita unite
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
FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
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
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. (senza fischiare, se il 1° non vede segnaletica del segnapunti)		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
---	-----------	--	---

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Fallo di Muro o Velo Regola 14.6.2 – 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. 1° G.d.G. : il gesto è in senso orario quando richiesto dalla squadra a destra del 1° G.d.G., antiorario quando richiesto dalla squadra a sinistra del 1° G.d.G., viceversa quando fischia il 2° G.d.G..
Palla “Dentro” Regola 8.3	1° G.d.G. 2° G.d.G.		14 Stendere il braccio e le dita verso il suolo verso il centro del campo
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

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
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, senza toccare la 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 avversario Regola 13.3.3 – 13.3.4 - 13.3.5	1° G.d.G. 2° G.d.G.		21 Effettuare un movimento dall'alto verso il basso con l'avambraccio, mano aperta

Palla di servizio che tocca il canestro quando viene lanciata per il servizio. Regola 12.6	1° G.d.G.		22 Indicare col dito l'oggetto colpito dalla palla
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

FATTI DA SEGNALARE	COMPETENZA	GESTUALITA'	DESCRIZIONE
Doppio Fallo ed azione da rigiocare Reg. 6.1.1.2	1° G.d.G.		23 Alzare verticalmente i pollici delle mani
Palla “Toccata” Regola 25	1° G.d.G. 2° G.d.G.		24 Sfregare con il palmo di una mano le dita della altra, posta verticalmente, fino ad arrivare con le dita di una mano che toccano il pollice dell'altra mano.
Avvertimento per Ritardo Regola 16.2.2	1° G.d.G.		25.1 Indicare il polso con il Cartellino GIALLO

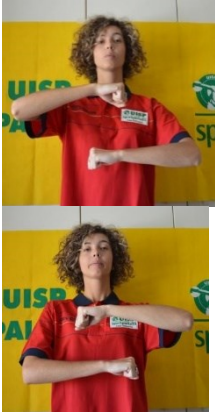
Penalizzazione per Ritardo Regola 16.2.3	1° G.d.G.		25.2 Indicare il polso con il Cartellino ROSSO
Richiesta impropria Regola 15.11.2	1° G.d.G. 2° G.d.G.		25.3 Ruotare il braccio teso ed in parte staccato dal corpo (45°) verso l'esterno del campo

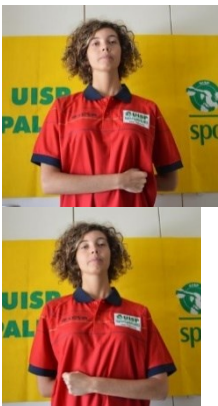
Premesso che il 1° G.d.G. ha competenza su tutti i falli che possono verificarsi durante la gara, come specificato nella Regola 24.2.2, il 2° G.d.G. *“può, senza fischiare, anche segnalare al 1° G.d.G. i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere”*.

Al fine di rendere il più possibile naturale e fluida la sequenza delle segnalazioni da parte del 1° G.d.G., tra il gesto di assegnazione del servizio e il successivo che indica la natura del fallo sanzionato questi non deve tornare in “posizione di riposo”: ciascun gesto va mantenuto per un breve lasso di tempo e il passaggio dall’uno all’altro deve avvenire in modo naturalmente sequenziale.

Relativamente alla Regola 22.2.3 sull’indicazione del giocatore che ha commesso il fallo, la locuzione *“se necessario”* significa che gli arbitri dovranno tenere in debita considerazione anche l’evoluzione dinamica dell’azione successivamente al fischio (in particolare nel caso di invasione del campo avverso oltre la linea centrale quando il giocatore interessato potrebbe non trovarsi più nei pressi della rete al momento della segnalazione da parte dei G.d.G.).

SEGNALAZIONI DERIVANTI DAL PROTOCOLLO DI GARA			
<i>situazione</i>	<i>Giudice con competenza</i>		<i>comportamento altro Giudice</i>
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 o il 1° se non presente il 2°. e porta le braccia in avanti, partendo con le stesse dietro già distese.	Il 1° Giudice di Gara non ripete tale gesto.
Sostituzione 	Il 2° G.d.G. fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, quindi esegue da fermo il gesto ufficiale (con i pugni chiusi e solo una volta ruota le braccia) dando le spalle al palo ed eventualmente indica al 1° G.d.G. quante sostituzioni sono richieste (se più d'una).	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione.
<i>situazione</i>	<i>Giudice con competenza</i>	<i>comportamento altro Giudice</i>
Autorizzazione della sostituzione	Il 2° Giudice di Gara Successivamente, rivolge lo sguardo al segnapunti e, se questo non rileva irregolarità, al momento dell'inizio della trascrizione a referto autorizza lo scambio tra i giocatori incrociando gli avambracci di fronte al petto, i palmi delle mani aperti.	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione.
Procedura per sostituzione multiple	Quando una squadra intende effettuare più sostituzioni contemporaneamente, tutti gli atleti subentranti devono entrare insieme nella zona di sostituzione, o comunque a brevissima distanza di tempo l'uno dall'altro, dopo di che uno si porterà sulla linea laterale, mentre gli altri attenderanno il proprio turno sul prolungamento della linea d'attacco, in modo tale da lasciare libera la visuale del segnapunti sui giocatori coinvolti nella prima sostituzione. Quando il segnapunti avrà segnalato di aver terminato la trascrizione della prima sostituzione, il 2° Giudice di Gara autorizzerà il secondo giocatore ad avvicinarsi alla linea laterale, e così via per ciascuna delle sostituzioni richieste (se più	

	di due).	
Tempo di Riposo 	Il 2° Giudice di Gara fischia e segnala il tempo di riposo, quindi indica il lato della squadra richiedente.	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione.
Termine tempo di riposo	Il 2° Giudice di Gara fischia o il 1° (se non presente il 2°). e porta le braccia in avanti partendo con le stesse dietro già distese.	Il 1° Giudice di Gara non ripete la segnalazione.
Cambio campo all'8° punto nel set decisivo o cambio di campo tra il 1°-2°-3° e 4° set 	Il 1° Giudice di Gara fischia e autorizza le squadre a cambiare campo, eseguendo il corrispondente gesto ufficiale (con i pugni chiusi).	Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni. Nel caso in cui il 1° Giudice non si sia accorto della segnaletica del segnapunti, (8 punti), il 2° può segnalarglielo effettuando il gesto ufficiale, senza fischiare.
<i>situazione</i>	<i>Giudice con competenza</i>	<i>comportamento altro Giudice</i>
Fine della gara 	Il 1° Giudice di Gara fischia ed esegue il gesto ufficiale e successivamente scende dal seggiolone e si posiziona dalla parte destra del seggiolone (parte squadra A all'inizio della gara).	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. Il 2° Giudice di gara si posiziona dalla parte sinistra del seggiolone, (parte squadra B all'inizio della gara).

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.

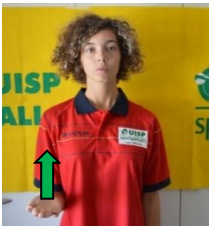
La segnaletica dovrà poi essere eseguita da entrambi i Giudici di Gara, secondo quanto riportato alla Regola 23.2.

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.

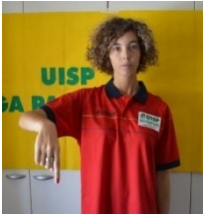
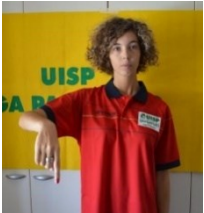
Nel prospetto sottostante vengono riportate le relative modalità, secondo le situazioni rispettivamente riconducibili al protocollo di gara oppure alle situazioni di gioco:

SEGNALAZIONI DERIVANTI DALLE SITUAZIONI DI GIOCO		
<i>situazione</i>	<i>1° Giudice di Gara</i>	<i>2° Giudice di Gara</i>
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 capitano in gioco deve rivolgere la propria richiesta al 2° Giudice di Gara, ma se questo non avviene oppure se il 2° non se ne avvede, il 1° Giudice di Gara fischia per accoglierla, esegue il gesto ufficiale ed invita il capitano ad avvicinarsi al 2° Giudice di Gara nei pressi della zona di sostituzione per la comunicazione. In assenza del 2° Giudice di Gara, il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti per ottenere l'informazione richiesta, senza guardare il referto.	Il 2° Giudice di Gara fischia per accogliere la richiesta, si sposta dal lato della squadra richiedente ed esegue il gesto ufficiale, quindi invita il capitano nei pressi della zona di sostituzione per comunicargli quanto richiesto. Il 2° Giudice di Gara richiede la formazione al segnapunti e poi informa il capitano in gioco; (il K non deve uscire dal campo di gioco). Il 1° Giudice di Gara non ripete alcun gesto. Il gesto è in senso orario quando richiesto dalla squadra a destra del 1° Giudice di Gara, antiorario quando richiesto dalla squadra a sinistra del 1° 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, senza ripetere alcun gesto. Il gesto è in senso orario quando richiesto dalla squadra a destra del 1° Giudice di Gara, antiorario quando richiesto dalla squadra a sinistra del 1° Giudice di Gara.	Il 2° Giudice di Gara, su segnalazione del segnapunti, fischia la fine dell'azione, si sposta dal lato della squadra in fallo ed esegue il gesto ufficiale. Il 1° Giudice di Gara, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del Giudice di Gara, assegna il servizio alla squadra vincente; il 2° Giudice di Gara ripete quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.
situazione	Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara	Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara
Ritardo al servizio	Il 1° Giudice di Gara fischia	Il 2° Giudice di Gara non ha

	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, senza ripetere alcun gesto.	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, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo.
Palla lasciata o lanciata al servizio che cade a terra o colpisce il giocatore al servizio o un giocatore della squadra al servizio o servizio effettuato in bagher 	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando, col palmo della mano aperta, il giocatore che non ha eseguito il servizio o il giocatore della squadra al servizio colpito dalla palla. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere alcun gesto.	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo.
<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
Palla di servizio che tocca il canestro quando viene lanciata per	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando con	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo.

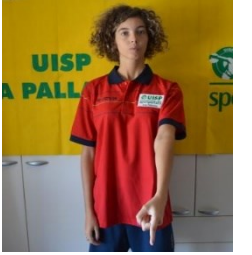
il servizio 	un dito della mano l'oggetto colpito. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni.	
Palla di servizio che tocca la rete senza oltrepassarla 	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, (senza attendere che la palla tocchi a terra), 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, senza ripetere alcun gesto.	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 porzione di linea interessata senza oscillare il braccio. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, senza ripetere la segnaletica.	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 porzione di linea interessata senza oscillare il braccio. Il 1° Giudice di Gara, dopo il fischio e la segnalazione del fallo da parte del 2° Giudice di Gara, assegna il servizio alla squadra quindi il gesto di assegnazione del servizio alla squadra vincente.
situazione	Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara	Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara
Fallo di posizione	Il 1° Giudice di Gara fischia la	Il 2° Giudice di Gara non ha

della squadra al servizio  	fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, indicando successivamente i due atleti in fallo. Il 2° G.d.G. si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, e non ripetere alcun gesto.	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 squadra vincente e segnala il fallo, indicandone i due o più giocatori. Il 2° Giudice di Gara non ripete le segnalazioni.	Il 2° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione ed esegue il gesto ufficiale, 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, indicando con la mano i giocatori che lo hanno commesso. Il 2° Giudice di Gara si posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione, e non ripetere alcun gesto.	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo.
situazione	Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara	Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara

Palla dentro 	Il 1° Giudice di Gara fischia la fine dell'azione, assegna il servizio alla squadra vincente e segnala il fallo, stendendo il corrispondente braccio verso il centro del campo, con il palmo della mano aperto e senza effettuare alcuna rotazione del polso. 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: <i>in caso di contatto della palla con il terreno, quando il 1° giudice non è in condizioni di vedere il contatto</i>, 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, DOPO UN MURO O IL 1°, 2° O 3° TOCCO, SI VERIFICA IL FALLO DI PALLA FUORI (LA PALLA CADE A TERRA FUORI DALLE LINEE PERIMETRALI, TOCCA UN OGGETTO ESTERNO, IL SOFFITTO, UNA PERSONA ESTERNA AL GIOCO, UN PANNELLO PUBBLICITARIO ECC..) IL GESTO E' QUELLO DI PALLA FUORI SE L'ULTIMO TOCCO E' DELLA SQUADRA SCHIERATA DALL'ALTRO LATO DELLA RETE, ALTRIMENTI SI UTILIZZA QUELLO DI PALLA	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo Sola eccezione prevista dalla Regola 24.3.2.6: <i>in caso di contatto della palla con il terreno, quando il 1° giudice non è in condizioni di vedere il contatto</i>, 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.

	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 <i>palla fuori</i>, 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 dell'attaccante, la segnalazione sarà quella di <i>palla fuori</i>, con la successiva indicazione, con la mano, del muro, quando il tocco non è evidente.	
situazione	Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara	Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara
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 <i>palla toccata</i> 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, in primis del tocco a muro e se l'azione lo consente anche della ricezione/difesa, restando dal lato della rete in cui si trova, anche se il tocco è evidente.
Palla che tocca un oggetto esterno o il soffitto	QUANDO LA PALLA TOCCA UN OGGETTO FUORI DAL TERRENO DI GIOCO, UN GIUDICE DI GARA O SOFFITTO, IL GESTO È QUELLO DI PALLA FUORI SE L'ULTIMO TOCCO DELLA SQUADRA SCHIERATA	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

  	DALL'ALTRO LATO DELLA RETE, ALTRIMENTI SI UTILIZZA QUELLO DI PALLA TOCCATA. 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.	assegnazione del servizio.
<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
Falli di tocco di palla: palla trattenuta, doppio tocco, quattro tocchi   	Se la palla non supera il piano verticale della rete dopo il terzo tocco e viene toccata nuovamente prima di cadere a terra, il gesto deve essere quello di <i>doppio tocco</i> se viene toccata dallo stesso giocatore che l'ha inviata in rete, quello di <i>quattro tocchi</i> se invece viene toccata da un altro giocatore. 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.

		
<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
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 	Si indica il giocatore che ha invaso solo se non è evidente, ovvero se sanzionato in ritardo e pertanto il giocatore che ha commesso il fallo è già pronto per altra azione. 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	Il 2° Giudice di Gara non ha nessuna competenza per sanzionare tale fallo.

	posiziona dal lato della squadra che ha perso l'azione; non ripete le segnalazioni.	
<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
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. Si indica il giocatore che ha toccato la rete solo se non e' evidente il tocco.
<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
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, anche su 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 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.
situazione	Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara	Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara
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 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 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.
<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
Tocco agevolato  	Oggetto: segnalazione sempre con il dito. Persona: segnalazione sempre con il palmo della mano aperta. 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.

<i>situazione</i>	<i>Fallo sanzionato dal 1° Giudice di Gara</i>	<i>Fallo sanzionato dal 2° Giudice di Gara</i>
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 	Verificare sempre che il segnapunti abbia compreso che è stato sanzionato il 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 <i>doppio fallo</i>, 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.

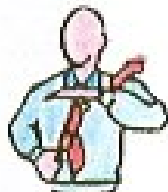
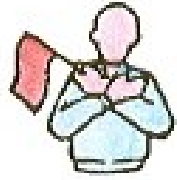
Relativamente all'amministrazione della disciplina, si ricorda che le sanzioni di qualunque genere sono di competenza esclusiva del 1° giudice di gara, così come i ritardi di gioco.

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