



IL PROTOCOLLO DI GARA

per i

Campionati di Serie B(con starting six)

e

Regionali, Provinciali, di Categoria

Gli arbitri debbono applicare le formalità protocollari e farle rispettare alle squadre.

PRIMA DELLA GARA

Le due squadre possono essere sul terreno di gioco per procedere al proprio riscaldamento non ufficiale, anche utilizzando la palla.

19' prima dell'inizio della gara gli arbitri ed il segnapunti si recano sul terreno di gioco per procedere alle formalità protocollari di inizio gara.

Il segnapunti, con il referto di gara compilato nello spogliatoio e con uno in bianco di riserva, si posiziona seduto davanti all'apposito tavolo posto fuori dell'area di gioco dalla parte opposta alla postazione del 1° arbitro.

A tale tavolo può porsi esclusivamente il segnapunti della gara ed, in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale.

La Società ospitante deve predisporre delle postazioni diverse per giornalisti, cronisti radio-TV, ed altre persone.

a) 17' prima dell'inizio della gara: **CONTROLLO DELLA RETE.**

ARBITRI: controllano l'altezza e la tensione della rete, l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali

NOTA. Per procedere a tale adempimento, il 1° arbitro con gesti delle braccia, se necessario con il fischio, invita i giocatori eventualmente in riscaldamento a lasciare libere le zone d'attacco ed a non effettuare colpi di servizio.

b) 16' prima dell'inizio della gara: **SORTEGGIO.**

I capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli arbitri) debbono portarsi vicino al tavolo del segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.

Il 1° arbitro, con l'ausilio di una moneta, effettua il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione o del campo

I capitani devono formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente o congiuntamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato).

I capitani, successivamente al sorteggio, devono apporre la propria firma sul referto di gara, che deve essere successivamente sottoscritto anche dagli allenatori negli appositi spazi.

c) 15' prima dell'inizio della gara: **RISCALDAMENTO UFFICIALE.**

ARBITRI: Il 1° arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i

minuti destinati a tale fase: 6' congiuntamente o 3' per ciascuna squadra separatamente,. Se la decisione al sorteggio e' stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra a riscaldarsi e' quella che deve servire all'inizio della gara. L'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera.

Durante il riscaldamento ufficiale, gli arbitri controllano i palloni di gara, le palette numerate, le panchine, gli avvisatori acustico visivi, il referto di gara, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/delle atleti/e.

In questa fase, lo speaker può presentare i nomi dei componenti le squadre.

d) 12' prima dell'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI.**

ARBITRI: il 2° arbitro raccoglie i tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre, debitamente firmati dai rispettivi allenatori dopo avervi riportato i numeri di maglia dei/delle giocatori/trici, nell'ordine che intende disporre in campo.

Il 2° arbitro consegna i tagliandi al segnapunti per la trascrizione sul referto.

e) 5' prima dell'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE.**

ARBITRI: il 1° arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre.

SQUADRE: gli/le atleti/e debbono lasciare immediatamente l'area di gioco recandosi presso la propria panchina. Se debbono cambiarsi la maglia o divisa, debbono farlo negli appositi spazi fuori dell'area di gioco, senza ritardo.

f) 4' prima dell'inizio della gara: **PRESENTAZIONE.**

I due arbitri si dispongono sulla linea laterale, lato segnapunti, il 1° dalla parte della Squadra A ed il 2° da quella della Squadra B, attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed insieme ad esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete di fronte al tavolo del segnapunti. Gli arbitri uno da un lato della rete ed uno dall'altro, le squadre anch'esse una per lato secondo quanto risultato dal sorteggio (A e B).

Lo speaker annuncia la gara.

Il 1° arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone, insieme al 2°, invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le proprie panchine.

I due arbitri ritornano nei pressi del tavolo del segnapunti.

g) 2'30" prima dell'inizio della gara: **INGRESSO IN CAMPO.**

Entrambi gli arbitri, accompagnati se possibile da una musica, si vanno a posizionare al centro del terreno di gioco, il 1° dal lato della rete della Squadra A ed il secondo da quello della Squadra B, di fronte al segnapunti o dell'unica tribuna. Lo speaker ne annuncia i loro nomi e cognomi e la città di residenza, quindi raggiungono le proprie postazioni. I giudici di linea, a loro volta, raggiungono le proprie postazioni nella zona libera.

STARTING SIX. I/Le sei atleti/e titolari ed il/la LIBERO debbono stare seduti/e sulle panchine, mentre gli/le altri/e debbono stare nell'apposita zona di riscaldamento.

Lo speaker, possibilmente con una musica di sottofondo, annuncia ad uno ad uno i cognomi e numeri di maglia, in ordine crescente, dei/delle sei atleti/e titolari, quindi quello del LIBERO. Ciascuno/a atleta, all'annuncio del proprio cognome, si deve alzare dalla panchina e recandosi verso il centro del proprio campo, deve salutare il pubblico agitando la/le mano/i. Al termine della presentazione dei/delle sette atleti/e di ciascuna squadra, iniziando da quella che ha il primo servizio, lo speaker deve presentare l'allenatore della stessa squadra.

POSIZIONE DELLE RISERVE: le riserve debbono sedere in panchina o riscaldarsi senza palla al di fuori della zona libera, nell'angolo oltre la propria panchina dove può essere tracciata la zona di riscaldamento di formato quadrato 3X3 mt. (obbligatoria per serie A1 e A2).

2° ARBITRO: controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano alle formazioni riportate sugli appositi tagliandi, iniziando dalla squadra al servizio.
Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore o il capitano in gioco a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale, compresa quella interessante il LIBERO.
Ultimata questa operazione consegna il pallone al battitore e quindi al gesto del segnapunti con le braccia alzate ad indicare che per lui è tutto pronto, fa cenno al 1° arbitro, alzando le braccia, che la gara può avere inizio.

ALL'INIZIO DELLA GARA

00' Il 1° arbitro fischia per autorizzare il primo servizio del set.

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set, i sei giocatori di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei loro rispettivi campi. Al fischio e al segnale (gesto Fig. 11 n°3) del 1° arbitro che indica il cambio di campo, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo le linee laterali fino al palo di sostegno della rete. Dopo averlo superato (dall'esterno) le squadre si dirigono direttamente verso le rispettive panchine.

Gli occupanti le panchine si dirigono contemporaneamente verso la panchina opposta.

SEGNAPUNTI: nel momento in cui l'arbitro fischia la fine dell'ultima azione di gioco del set, egli deve registrare sul referto l'orario di fine set.

Tutti gli intervalli tra i set hanno una durata di tre minuti, durante i quali le squadre debbono stazionare fuori dal terreno di gioco ed eventualmente riscaldarsi con o senza la palla nella zona libera. Va precisato che i tre minuti si intendono a partire dal fischio del 1° arbitro che sancisce la fine dell'ultima azione di gioco, fino al fischio dello stesso che autorizza il servizio iniziale del set successivo. Il 2° arbitro in questo intervallo si fa consegnare dai due allenatori il tagliando della formazione iniziale, che consegna a sua volta al segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.

PALLA: al termine di ogni set (escluso il 4°) la palla di gioco deve essere posta all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo o consegnata all'appropriato raccattapalle.

Alla fine del 4° set essa deve essere consegnata al 2° arbitro.

2'30'' dopo la fine del set: il 2° arbitro fischia per l'ingresso in campo

SQUADRE: i sei giocatori registrati sui tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

2° *ARBITRO:* controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano ai tagliandi delle formazioni iniziali consegnati durante l'intervallo tra i set e fatti registrare al segnapunti sul referto di gara; qualora non rilevi irregolarità, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, la possibile ripresa del gioco.

PALLA: il raccattapalle vicino all'area di servizio consegna la palla al giocatore al servizio o questi la recupera nella sua area di servizio o nelle sue immediate vicinanze.

3'00'' dopo la fine del set: Inizio del set successivo

1° *ARBITRO:* avuto conferma che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del nuovo set.

E' utile ricordare che nell'intervallo fra i set, in assenza del 2°arbitro, il 1°arbitro deve scendere dal seggiolone e provvedere lui stesso al ritiro dei tagliandi delle formazioni, alla loro consegna al segnapunti ed alla successiva verifica della corrispondenza fra formazione scritta sul tagliando e formazione schierata sul campo.

SET DECISIVO (5° o 3° nel caso di gare al meglio di 2 set su 3)

SQUADRE: al termine del 4° set (o del 2°), i sei giocatori in campo di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei rispettivi campi e al fischio e al segnale, con ampio gesto delle braccia del 1° arbitro, si recano presso la panchina senza cambiare campo. L'eventuale cambio di campi avverrà spostandosi direttamente dalle panchine, dopo il sorteggio.

CAPITANI: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRI: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

2'30'' dopo la fine del 4° o 2° set: il 2° arbitro fischia l'ingresso in campo

Le operazioni si svolgono come per gli altri set:

SQUADRE: al fischio del 2° arbitro, i sei giocatori riportati sul tagliando entrano direttamente in campo dalla panchina.

2° *ARBITRO:* controlla le formazioni in campo, consegna la palla al giocatore al servizio e segnala al 1° arbitro l'assenso per la ripresa del gioco (braccia alzate), dopo aver ricevuto lo stesso

assenso da parte del Segnapunti.

3'00'' dopo la fine del 4° (o 2°) set:

1° ARBITRO: fischia l'autorizzazione al primo servizio del set decisivo (3° o 5°)

8° punto: CAMBIO DEI CAMPI

Quando una delle due squadre raggiunge l'ottavo punto, si deve procedere al cambio di campi:

ARBITRI: il 1° arbitro dopo aver sanzionato la fine dell'azione dell'8° punto, invita i giocatori delle due Squadre a cambiare campo, fischiando e segnalando, imitato dal 2° arbitro.

SQUADRE: i sei giocatori delle due squadre al fischio del 1° arbitro ed al suo segnale (n.3), si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per il rientro nel campo opposto dopo aver superato il palo della rete

ARBITRI: il 2° arbitro prima della ripresa del gioco verifica le formazioni in campo.

2.2 Asciugatura del terreno di gioco

L'asciugatura del terreno di gioco è un servizio estremamente importante per il regolare svolgimento delle gare e per la fluidità del gioco. La regolamentazione di tale servizio ha lo scopo principale di salvaguardare l'incolumità degli atleti, il normale svolgersi del gioco, nonché di consentire agli stessi atleti in campo di asciugare direttamente il terreno di gioco.

a) Per le gare dei campionati di serie A, sono previsti 8 addetti all'asciugatura, dei quali 2 posizionati ai lati del tavolo del segnapunti, muniti di pezze di panno, e 6 nelle vicinanze dell'angolo, lato panchina, dell'area di gioco (3 per campo), muniti di spazzoloni. Di questi ultimi, uno per campo deve essere munito di pezze di panno.

I 4 addetti muniti di pezze di panno sono denominati "asciugatori veloci" ed hanno il compito di entrare in campo appena uno degli arbitri ha sanzionato la fine dell'azione: se riscontrano presenza di umidità sulla superficie, asciugano velocemente e lasciano il terreno prima che il 1° arbitro fischi per autorizzare il successivo servizio.

In particolare, gli addetti posizionati ai lati del tavolo del segnapunti sono deputati a intervenire nelle zone di attacco e nelle loro vicinanze, mentre i due posizionati agli angoli dell'area di gioco curano in particolare le zone di difesa.

Per quanto attiene gli addetti muniti di spazzoloni, essi debbono provvedere all'asciugatura del campo dalla propria parte, secondo il tragitto riportato nell'allegato 3 nelle seguenti occasioni:

- al termine del riscaldamento ufficiale, prima della *Presentazione*;
- durante i tempi di riposo;
- durante gli intervalli fra i set.

b) Per le gare dei campionati nazionali B1 e B2, le società ospitanti debbono mettere a disposizione un adeguato servizio di asciugatura del terreno.

Per tutti gli altri campionati non è prevista alcuna normativa; è opportuno, comunque, che le società ospitanti provvedano a garantire il servizio minimo essenziale.

- c) Se i giocatori procedono alla asciugatura del terreno con propri mezzi, il 1° arbitro non deve ritardare la ripresa del gioco, autorizzando regolarmente il servizio.
Se, in tale evenienza, il/i giocatore/i si viene/vengono a trovare in errore di posizione al momento del servizio, questo deve essere regolarmente sanzionato.
- d) E' vietato richiedere l'intervento esterno per asciugare il terreno di gioco. A tale richiesta il 1° arbitro deve sanzionare un ritardo di gioco (avvertimento se trattasi del primo ritardo della gara, penalizzazione se trattasi del 2° o successivi).
- e) Solo gli arbitri possono provvedere ad un intervento esterno per la asciugatura del terreno, se ritengono che senza tale azione esso debba considerarsi impraticabile.
Gli "asciugatori veloci" sono invece liberi di intervenire, senza attendere alcuna autorizzazione.

AL TERMINE DELLA GARA

La gara termina nel momento in cui uno degli arbitri fischia per sanzionare la fine dell'ultima azione. E' in questo momento che il segnapunti deve trascrivere sul referto l'orario di fine gara. E' da questo momento che parte il tempo dei 15' previsti, entro cui possono essere confermati gli eventuali reclami preannunciati durante la gara.

ARBITRI: dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1° arbitro, avuta la comunicazione del segnapunti o dal 2° arbitro o autonomamente, fischia, esegue il gesto ufficiale n°9 di Fig. 11, invita i giocatori delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo con ampi gesti delle braccia. Quindi, con un successivo fischio, invita gli stessi giocatori ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti. Il 2° arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate sulle linee di fondo si reca vicino al 1° arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone, per partecipare ai saluti.

SQUADRE: alla fine della gara i sei giocatori in campo di ogni squadra si posizionano sulla propria linea di fondo e, al fischio del 1° arbitro, si avvicinano alla rete per il rituale scambio di saluti.

Dopo i rituali saluti di fine gara, gli arbitri con il segnapunti si ritirano immediatamente nel proprio spogliatoio per completare e firmare il referto di gara.

Compito degli arbitri è la verifica dell'avvenuta consegna alle squadre di una copia del referto e dei propri documenti di riconoscimento utilizzati ad inizio gara e lasciati dagli arbitri nel proprio spogliatoio.

NOTE:

- La presenza dell'annunciatore è facoltativa, ma nel caso sia presente, deve attenersi scrupolosamente al protocollo.
- Il pallone deve essere in possesso del 2° arbitro per essere consegnato al primo battitore del set solamente all'inizio del 1° set e del set decisivo. Durante tutte le altre interruzioni e/o intervalli, il

pallone resterà in consegna ai raccattapalle ove previsti, oppure posto nella zona di servizio o nelle immediate vicinanze della stessa.

- Durante i tempi di riposo, il 2° arbitro, ove necessario, invita i giocatori a posizionarsi vicino alla propria panchina, al fine di non intralciare le operazioni di asciugatura del terreno di gioco.