



IL PROTOCOLLO DI GARA

per i

CAMPIONATI SERIE A

SETTORE ARBITRALE
Stagione Sportiva 2008/2009

IL PROTOCOLLO DI GARA CAMPIONATI SERIE A

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.

Al tavolo del Segnapunti 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.**

Il 1° ed il 2° arbitro, facendo allontanare gli/le atleti/e eventualmente presenti nella zona d'attacco, controllano l'altezza e la tensione della rete, nonché l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali.

Fermo restando che gli arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del Protocollo per non avere sorprese a ridosso dell'inizio della gara, *la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete*, è la seguente:

1. la prima misurazione al centro, per verificare che in quel punto l'altezza sia esattamente quella prevista dalla normativa specifica;
2. la seconda misurazione in corrispondenza della banda laterale, lato 1° arbitro, per verificare che l'altezza non sia superiore di 2 cm. rispetto a quella centrale;
3. la terza misurazione in corrispondenza della banda laterale dal lato del 2° arbitro, per verificare che l'altezza in quel punto sia la stessa di quella del lato opposto.

Con questo disciplinato sistema, gli arbitri si muovono nei pressi della rete, prima verso la postazione del 1° arbitro e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del segnapunti.

Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche alla rete avvenute nel frattempo.

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.**

Il 1° arbitro insieme al 2° arbitro ed ai capitani delle squadre, si presentano davanti al tavolo del segnapunti per procedere al sorteggio tramite il lancio della monetina.

A sorteggio avvenuto, i capitani appongono la loro firma sul referto di gara nell'apposito spazio sotto la lista dei partecipanti alla gara della propria squadra. Successivamente appongono la firma i rispettivi allenatori per confermare l'esattezza dei dati riportati a referto.

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

Il 1° arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente. Se la decisione

(a richiesta di uno o entrambi i capitani 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, a cui possono partecipare i soli iscritti nella lista presentata e trascritta a referto, 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. Impartiscono ogni necessaria istruzione ai giudici di linea, ai raccattapalle, agli addetti alla asciugatura del terreno.

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

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

L'allenatore di ciascuna squadra deve consegnare al 2° arbitro il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente firmato, riportandovi i numeri di maglia dei/delle giocatori/trici, nell'ordine che intende disporre in campo. **In presenza del Delegato Tecnico, tale tagliando deve essere consegnato al 2° arbitro in duplice copia.**

Il 2° arbitro consegna i tagliandi al segnapunti per la trascrizione sul referto. **Nel caso di duplice copia, l'altro tagliando lo consegna al Delegato Tecnico per il controllo della presenza in campo degli/delle atleti/e italiani/e.**

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

Il 1° arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre, i/le cui 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. **Alla presentazione, tutti/e gli/le atleti/e debbono indossare la divisa ufficiale.**

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

I due arbitri, insieme ai 4 giudici di linea, se presenti, 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 o all'unica tribuna. Gli arbitri uno da un lato della rete ed uno dall'altro, i giudici di linea due per lato, le squadre anch'esse una per lato secondo quanto risultato dal sorteggio.

Lo speaker annuncia la gara.

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

I due arbitri con i giudici di linea ritornano nei pressi del tavolo del segnapunti. **Se presente il Delegato Tecnico il 1° ed il 2° gli chiedono l'autorizzazione a dare inizio alla gara.**

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.

Il 2° arbitro consegna due dei palloni ai raccattapalle posizionati agli angoli a sinistra del 1° arbitro ed a sinistra del 2°, quindi controlla velocemente le due formazioni in campo delle due squadre, confrontandole attentamente con i tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando l'ingresso del Libero se richiesto, successivamente consegna il terzo pallone di gara al/alla giocatore/trice al servizio.

h) INIZIO DELLA GARA.

Esattamente all'orario previsto, dopo che il segnapunti ed il 2° arbitro hanno segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, il 1° arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara. Sarebbe opportuno che il Delegato Tecnico o gli arbitri della gara facciano disporre esattamente l'eventuale orologio posto sul tabellone elettronico, in modo che riporti l'esatto orario che diventa, perciò, l'orario ufficiale della gara.

Nel caso la gara inizi in ritardo, per qualsiasi ragione, il segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara.

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set i/le giocatori/trici di ogni squadra si dispongono sulla rispettiva linea di fondo, al fischio ed al segnale (N. 3) del 1° arbitro che indica il cambio dei campi, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo le linee laterali, fino al palo di sostegno della rete e, dopo averlo superato esternamente, si dirigono verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si portano in quella opposta.

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

La Regola 18.1 stabilisce che gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti, durante i quali le squadre debbono stazionare fuori dal terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi, con o senza la palla, nella zona libera. Va precisato che i 3' decorrono a partire dal fischio di termine dell'ultima azione di gioco del set, fino al fischio del 1° arbitro che autorizza il primo servizio del set successivo. Durante tale intervallo il 2° arbitro si fa consegnare dai due allenatori il tagliando delle formazioni iniziali, che consegna a sua volta al segnapunti (una copia al Delegato Tecnico se presente) per la corretta trascrizione sul referto.

PALLONI: al termine di ogni set (escluso il 4°) i tre palloni di gioco debbono essere in possesso dei raccattapalle, uno dei quali deve essere consegnato al/alla atleta al servizio del set successivo.

Al termine del 4° set a cui seguirà il 5°, uno dei tre palloni di gara deve essere consegnato al 2° arbitro.

2'30" dal termine del set: il 2° arbitro fischia.

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre, entrano sul proprio campo di gioco direttamente e liberamente dalle panchine.

ARBITRI: il 2° arbitro verifica velocemente che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali, se richiesto autorizza l'ingresso del Libero, e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del segnapunti, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

PALLONE: il raccattapalle vicino alla zona di servizio consegna la palla al/alla atleta al servizio.

SET DECISIVO – TIE BREAK

SQUADRE: al termine del 4° set, i/le sei atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla propria linea di fondo ed al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° arbitro, si recano presso la propria panchina senza cambiare i campi: l'eventuale cambio dei campi avviene dopo il sorteggio, direttamente dalle panchine.

CAPITANI: si portano presso il tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRI: si portano presso il tavolo del segnapunti per effettuare il sorteggio.

2'30" dopo la fine del 4° set: il 2° arbitro fischia.

Le operazioni si svolgono come per gli altri set:

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre, entrano sul proprio campo di gioco direttamente e liberamente dalle panchine.

ARBITRI: il 2° arbitro consegna il pallone al giocatore al servizio e quindi verifica velocemente che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali, se richiesto autorizza l'ingresso del Libero, e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del segnapunti, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

3' dopo la fine del 4° set:

1° ARBITRO: fischia l'autorizzazione al primo servizio del set decisivo.

8° punto: CAMBIO DEI CAMPI.

ARBITRI: il 1° arbitro fischia per comandare il cambio dei campi di gioco.

SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° arbitro, senza recarsi sulla linea di fondo, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete.

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

TEMPI DI RIPOSO

Durante i **tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici**, i giocatori/trici con gli allenatori debbono posizionarsi vicino

alla propria panchina per permettere una corretta asciugatura del terreno da parte degli addetti. Se ciò non avviene, il 2° arbitro deve intervenire per far rispettare la norma.

Il segnapunti è responsabile della gestione dei **tempi di riposi tecnici**: all'8° ed al 16° punto deve segnalare l'inizio

dell'intervallo ed il termine dopo esattamente 60" azionando l'apposita sirena. **Non compete al 2° arbitro fischiare**

questi tempi. E', invece compito del 2° fischiare l'inizio ed il termine dei Tempi di Riposo richiesti dagli

allenatori.

AL TERMINE DELLA GARA

SQUADRE: al fischio ed al segnale del 1° arbitro che decreta la fine della gara, i/le sei giocatori/trici in campo di ogni squadra si posizionano sulla rispettiva linea di fondo. Al segnale del 1° arbitro, le due squadre, percorrendo la linea laterale in senso antiorario, si portano vicino alla rete per lo scambio dei rituali saluti, lasciando quindi il terreno di gioco.

ARBITRI: i due arbitri ed i giudici di linea si posizionano sulla linea laterale, lato seggiolone, e, dopo i rituali saluti (solo 1° e 2°), si portano al tavolo del segnapunti, con il quale lasciano immediatamente il terreno di gioco per recarsi negli spogliatoi a completare il referto di gara.