

PROTOCOLLO DI GARA E ALCUNE PRECISAZIONI

Aggiornato al 01 settembre 2023

ARRIVO SUL CAMPO

- Arrivare almeno 60 minuti prima (salvo disposizioni diverse da parte dei territori) della gara in borghese. In caso di gara in coppia / terna si entra insieme in palestra (salvo imprevisti).
- Individuazione responsabile squadra di casa ed addetto al defibrillatore al momento del Vostro arrivo (se presente);
- Nel caso in cui all'interno dell'impianto sia in corso una gara (di pallavolo o altre discipline), è possibile svolgere le procedure preliminari fuori dall'area di gioco, con i dovuti modi e rispettando le esigenze delle squadre.
- Se la gara precedente si protrae oltre l'orario di inizio di quella successiva e se le due squadre possono disporre di uno spazio adatto al riscaldamento fisico, viene dato inizio al "protocollo di gara" appena il campo di gioco è libero; in caso contrario si concede un tempo di **almeno 20'**, prima di iniziare il "protocollo" stesso.
- Dopo essere stati accompagnati in spogliatoio, vi cambiate le scarpe ed uscite per controllare l'altezza della rete, verifica della tensione della rete lanciando (solo il 1° Giudice di Gara) un pallone sulla rete (nelle posizioni (2 o 4, 3, 4 o 2)), l'altezza e posizione seggiolone, che non vi siano corde o nastri pendenti dalla rete, posizione del defibrillatore (se non vi è una gara ancora in corso, altrimenti si attende la fine della gara) per procedere alle verifiche sopradescritte.
- Richiedere i documenti, tessere e liste atleti (deve essere firmata in originale dal capitano, dirigente o allenatore) alle società tramite un responsabile delle squadre almeno 30 minuti prima (cercare di farsi consegnare il tutto il prima possibile) ed accertarsi della presenza del segnapunti;
- Le liste atleti o distinte devono essere firmate in originale dal capitano, dal dirigente e dall'allenatore (dove è prevista lo spazio per la firma), Se una squadra è under, se non è presente il dirigente, la firma posta deve essere dell'allenatore.
- E' importante ricordare per le gare under deve esserci sempre un allenatore/dirigente o altro tesserato maggiorenne.
- E' bene ricordare che se un atleta o altro tesserato (lo decide l'allenatore o il dirigente) è sicuro che è assente, lo stesso allenatore o dirigente possono cancellare con una riga orizzontale gli assenti e **devono fare** una sigla o firmare

a destra della riga dell'assente).

- Si ricorda che se un atleta è ingessato o indossa un tutore ad una mano che includa una steccatura rigida ad un dito non può partecipare alla gara, ovvero non può stare in panchina ed inserito a referto e nella lista atleti.
- Controllo documenti, riconoscimento in un angolo della palestra o in un posto distante dall'altra squadra in borghese/divisa (salvo diverse disposizioni) con i documenti e la lista atleti (verificare bene i numeri di maglia) e poi consegnare le due liste atleti, al segnapunti per la sua trascrizione nel referto;
- Creare un clima sereno che non ecceda nell'eccessiva confidenza, in special modo con tesserati "amici", "conoscenti" o "parenti";
- Smorzare, deviando sul nascere, possibili argomentazioni polemiche inerenti colleghi giudici di gara o fatti accaduti in gare precedenti, non addossando le eventuali colpe o responsabilità alla Uisp.

PRIMA DELL'INGRESSO IN CAMPO

Dopo aver completato tutti i punti precedentemente descritti e concordato eventuali aspetti o problematiche con il collega e/o il segnapunti, si consiglia di "concentrarsi" per svolgere al meglio il proprio compito.

Accertarsi di non dimenticare:

moneta, cartellini ed i 2 palloni, già da voi controllati ed entrambi della stessa marca e tipo.

PROTOCOLLO DI GARA

* - **20' minuti** dall'inizio della gara **INGRESSO IN CAMPO**.

Si suggerisce di entrare in campo con il fischietto al collo e accertarsi di avere la t-shirt all'interno dei pantaloni/pantaloncini.

Verifica delle attrezzature e della corretta compilazione del referto in collaborazione col Segnapunti al tavolo segnapunti.

Al momento che si inizia il protocollo ufficiale di gara, l'addetto al defibrillatore (dovete fare il relativo riconoscimento, non basta che sia presente nell'impianto) ed il defibrillatore, devono essere presenti, altrimenti il 1° Giudice di Gara non può dare inizio a detto protocollo.

Se possibile chiedete di tenere il defibrillatore nei pressi del tavolo del segnapunti.

* - **17' minuti** dall'inizio della gara: **CONTROLLO DELLA RETE**.

Fischiate, (entrambe le squadre devono uscire dalla zona di attacco) e dalla parte della squadra di casa, prima controllo a centro campo, poi dal lato del seggiolone, poi dalla parte verso il segnapunti.

* - **16' minuti** dall'inizio della gara: **SORTEGGIO**.

Al sorteggio i due giudici di gara (se presente il 2° Giudice di Gara) si debbono disporre uno di fronte all'altro avendo i due capitani ai lati, anch'essi uno di fronte all'altro.

Successivamente date le indicazioni al segnapunti dell'esito del sorteggio e verificare la corretta assegnazione A/B e servizio, e firme dei due K e dei due allenatori (se presenti).

* - **15' minuti** dall'inizio della gara: **INIZIO RISCALDAMENTO UFFICIALE**.

Il 1° Giudice di Gara fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 10 minuti congiuntamente o (5 minuti per ciascuna squadra separatamente), se la decisione (a richiesta di uno o entrambi i capitani al sorteggio) è stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara.

Da questo momento le persone che non sono riportate a referto devono uscire dall'area di gioco (terreno di gioco e zona libera).

* - **12' minuti** dall'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI**.

gli allenatori consegnano al 2° Giudice di Gara (se presente) i tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre, debitamente firmati, dopo avervi riportato i numeri di maglia degli/delle atleti/e, nell'ordine che intendono disporre in campo. Il 2° Giudice di Gara (o il 1°, se solo) consegna contemporaneamente i tagliandi delle due squadre al segnapunti per la trascrizione sul referto.

In questa fase chiedete al segnapunti di indicarvi l'eventuale 2° tempo di riposo, la 5° ed eventuale sostituzione, i L dentro o fuori durante i TO e la fine set (no l'ultimo punto) e di stare attento (segnapunti) durante le sostituzioni in quanto molte atlete durante una sostituzione si posizionano tutte vicino a chi viene sostituita e verificate se il K della squadra è in campo, se non è così, chiedete all'allenatore il n. del K in gioco.

E di verificare sempre se al momento della sostituzione sono una o due, in quanto nel referto elettronico, si deve spuntare una o due al momento della sostituzione, se viene spuntata una, si deve cancellare quella sostituzione, se erano due e trascriverle di nuovo.

** - 7' minuti (è una cortesia che i Giudici di Gara fanno alle squadre indicando i 2' minuti ed il relativo gesto non deve essere vistoso, ci si avvicina all'allenatore/dirigente o atleta qualsiasi e si indica con le dita 2 minuti lungo gli arti inferiori);

* - **5' minuti** dall'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE**.

Il 1° Giudice di Gara si posiziona a quasi un metro dal palo e fischia la chiusura del riscaldamento ufficiale.

* - **4' minuti** dall'inizio della gara: **PRESENTAZIONE**

Gli/Le atleti/e, in tenuta di gara ed il K con il nastrino di riconoscimento, si dispongono lateralmente ai due/un Giudice di Gara (il 1° sempre dalla parte della squadra "A"), secondo quanto risultato dal sorteggio, con il K di ciascuna squadra ad iniziare la fila sulla linea d'attacco vicino al Giudice di Gara posto dal suo lato, L1 accanto e di seguito al Capitano, L2 ultimo della fila. Se il K è L1 occuperà la prima posizione accanto ai giudici di gara e L2 ultimo della fila; se il Capitano è L2, L2 e L1 saranno affiancati accanto ai giudici di gara.

Il 1° Giudice di Gara, come già detto, posizionato dal lato della squadra "A" rispetto alla rete, fischia ed invita le squadre al saluto, il 2° Giudice di gara, posizionatosi da lato della squadra "B" rispetto alla rete, non ripete il gesto.

* - **3' minuti** dall'inizio della gara: **SALUTO INIZIALE**

I due giudici di gara ritornano nei pressi del tavolo del Segnapunti, attendendo prima e senza voltarsi verso il tavolo del segnapunti che entrambe le squadre si siano avvicinate alle proprie panchine e successivamente il 1° Giudice di Gara (se non solo) si porta sul seggiolone.

* - **1' minuto** dall'inizio della gara: **INGRESSO IN CAMPO e CONTROLLO FORMAZIONI**

-il 1° Giudice di Gara fischierà per autorizzare l'ingresso in campo solo il 1° set (stendendo le braccia in avanti, partendo con le stesse da 90° (lateralmente), il 2° non esegue nessun gesto), (solo il gli altri set, l'autorizzazione in campo è compito se presente del 2° Giudice di gara, stendendo le braccia in avanti, partendo con le stesse da 90°, lateralmente,) dei giocatori titolari rimanendo nelle vicinanze del tavolo del segnapunti e poi si avvicina alla linea della zona di sostituzione e da questa posizione effettuerà la verifica delle formazioni in campo, prima della squadra al servizio e poi dell'altra, autorizzerà il L ad entrare in campo e dopo aver controllato entrambe le squadre si porta al tavolo del segnapunti per prendere il pallone e lo consegnerà alla squadra al servizio e poi salirà sul seggiolone, portando con sé i due tagliandi delle formazioni iniziali (si suggerisce dove è possibile di posizionarli dove appoggiate i piedi, in questo modo avete la possibilità di verificare la posizione in campo in ogni momento).

In presenza di due giudici di gara, il 1° sale sopra il seggiolone, fischia l'ingresso in campo (solo il 1° set fischia, per gli altri set fischia se presente il 2° Giudice di Gara) ed il 2° Giudice di Gara si comporta come indicato sopra, poi guarda il segnapunti e poi da l'ok al 1° Giudice di Gara, alzando entrambe le braccia stese con i palmi verso il collega, (anche il segnapunti dovrebbe alzare entrambe le braccia).

Verificare attentamente i numeri di maglia e le loro posizioni con il tagliando che avete in mano ed eventualmente chiedete anche al segnapunti di fare lo stesso.

ALL'INIZIO DELLA GARA

* **All'ora di inizio** della gara il 1° Giudice di Gara prima di fischiare l'autorizzazione al primo servizio del set, se il K della squadra non è in campo, fate un piccolo fischio e fate alzare il braccio con la mano stesa al K in gioco).

DURANTE LA GARA

* **Durante gli intervalli tra i set**

il 2° Giudice di Gara (o il 1° se è da solo), controlla l'operato del segnapunti, le condizioni dei palloni, il comportamento delle squadre e si fa consegnare dagli allenatori i tagliandi delle formazioni del set successivo. La palla va posta nei pressi del campo o all'interno della zona di servizio (ad eccezione del set precedente a quello decisivo, al cui termine la palla va riconsegnata al 2° Giudice di Gara o al 1° se solo e posizionata sopra al tavolo del segnapunti).

** Se la zona libera è di dimensioni ridotta e le/gli atlete/i durante gli intervalli dei set si scaldano all'interno del terreno di gioco, la palla può essere anche posta vicino al palo che sostiene la rete dalla parte della squadra che deve servire nel set successivo.

Dopo 2'30" fischia l'ingresso delle squadre. Dopo aver controllato le formazioni, con la stessa procedura del 1° set, ad eccezione della consegna del pallone che è già in campo dalla parte della squadra al servizio, a 3' dopo la fine del set precedente il 1° Giudice di Gara fischia l'autorizzazione al servizio.

AL TERMINE DELLA GARA

Dopo aver svolto i rituali saluti i giudici di gara (il 1° sempre posizionato dalla parte della squadra "A" iniziale – a destra del seggiolone) con le procedure previste e successivamente con il segnapunti controllano e firmano il referto di gara direttamente al tavolo segnapunti, (salvo altre disposizioni di recarsi in spogliatoio).

CAMBIO DI CAMPO tra i set

Al termine di ogni set, al fischio ed al susseguente segnale del 1° Giudice di Gara, che indica il cambio dei campi, gli/le atleti/e in campo di ogni squadra, senza disporsi sulla rispettiva linea di fondo campo.

Per evitare il prolungamento dell'intervallo tra i set, chiede i tagliandi delle formazioni iniziali del set seguente alla fine di ogni set.

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/le sei atleti/e in campo di ogni squadra al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° Giudice di Gara, senza disporsi sulla propria linea di fondo campo, si recano presso la propria panchina senza cambiare campo; l'eventuale cambio di campo avverrà dopo il sorteggio, direttamente dalle panchine.

8° (o 13°) punto del set decisivo: CAMBIO DI CAMPO

1° Giudice di Gara: dopo che è stata decretata la fine dell'azione dell'8° (o 13°) punto, invita i/le giocatori/trici delle due squadre cambiare direttamente campo, fischiando e segnalando (segnaletica del cambio di campo, non si esegue più indicando 8 con le dita).

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

Il 2° Giudice di Gara durante il cambio di campo tra i set e nel set decisivo, si posiziona nelle vicinanze del tavolo del Segnapunti rivolto verso il 1°, assicurandosi che le squadre si spostino in prossimità delle panchine. Prima della ripresa del gioco, **verifica velocemente le formazioni in campo e chiede al segnapunti se è tutto "OK"**.

Quando il 1° Giudice di Gara decreta la fine del set, (se solo) attende che entrambe le squadre abbiano effettuato il cambio di campo (verificare che solo i 6 atleti che erano in campo alla chiusura del set) devono girare dietro al seggiolone, (altrimenti intervenire invitando il 7° atleta, ad eseguire il cambio di fronte al tavolo del segnapunti, se invece sono in 5 chiedendo che il 6 atleta segua la squadra dietro al seggiolone), attende la squadra (che gira dietro al seggiolone) sia entrata nel terreno di gioco e poi scende dal seggiolone e avvicinandosi ai due allenatori chiede subito le formazioni.

PALLONE: QUANDO UTILIZZARE IL SECONDO DURANTE LA GARA

Se dopo alcune azioni di gioco, il 1° pallone finisce su un posto di difficile recupero, si utilizza il 2° pallone **fino alla fine di quel set** o fino a quando non finisca anche questo su un posto di difficile recupero. Quando si utilizza il 2° pallone, si chiede ad un responsabile della squadra di casa o un atleta in panchina di cercare il 1° pallone e di posizionarlo sopra il tavolo del segnapunti, (solo se non si è incastrato sul soffitto, in questo caso durante l'intervallo dei set, chiedete altro pallone per la gara).

TEMPI DI RIPOSO

SQUADRE: durante i tempi di riposo, i/le giocatori/trici con gli Allenatori devono posizionarsi vicino alla propria panchina. Se ciò non avviene, il 2° Giudice di Gara (o il 1° se solo) deve intervenire per far rispettare tale indicazione.

Al 2° TO il 2° Giudice di Gara (o il 1° se solo) fischiano ed indicano all'allenatore o K in gioco se non presente l'allenatore con la segnaletica corretta i 2 TO.

COMPORAMENTO DEL 2° GIUDICE DI GARA DURANTE I TEMPI DI RIPOSO

- Verifica che i giocatori in campo escano dal terreno di gioco recandosi nei pressi delle rispettive panchine, per evitare di bagnare inavvertitamente il terreno di gioco o la zona libera in prossimità dello stesso.
- Si dirige verso il tavolo del Segnapunti per controllare il referto ed ottenere informazioni relativamente alla posizione del Libero.
- Fornisce, se necessario, informazioni al 1° Giudice di Gara.
- Per ultimo dà le spalle al palo per controllare che i/le giocatori/trici non entrino in campo prima del previsto e verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.

SOSTITUZIONI

A palla fuori gioco, l'ingresso del/i giocatore/i nella zona di sostituzione concretizza la "richiesta".

Nel caso una squadra intenda 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, dopodiché 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 quest'ultimo 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), il segnapunti ad ogni sostituzione alza entrambe le braccia per indicare la trascrizione della sostituzione.

Alla 5° sostituzione ed eventuale 6°, il 2° Giudice di Gara (o il 1° se solo) fischiano ed indicano all'allenatore o K in gioco se non presente l'allenatore, con la segnaletica corretta le 5° ed eventuale 6° sostituzioni.

COMPORAMENTO DEL 2° GIUDICE DI GARA DURANTE LE SOSTITUZIONI

- Fischia mentre si sposta vicino al palo dal lato della squadra richiedente, esegue da fermo il gesto ufficiale dando le spalle al palo ed indica al 1° Giudice di Gara quante sono le sostituzioni richieste, se più d'una.
- Verifica che il Segnapunti abbia iniziato a registrare la/e sostituzione/i richiesta/e ed in tale evenienza autorizza lo scambio tra i giocatori.
- Qualora il Segnapunti alzi il braccio agitandolo ad indicare la non regolarità della sostituzione, si sposta verso la sua postazione per verificare quanto segnalato.
- Al termine delle operazioni di trascrizione della/e sostituzione/i indica al 1° Giudice di Gara che il gioco può riprendere.

RIMPIAZZO DEL LIBERO

Se il libero della squadra "A" rimpiazza il giocatore n. 4, senza utilizzare la zona prevista del rimpiazzo, la prima volta, il 1° o se presente il 2° Giudice di gara, rammenta che deve utilizzare la zona prevista, la seconda volta il 2° Giudice di Gara (se presente) farà rientrare in campo il giocatore n. 4, quindi permetterà alla squadra di effettuare il rimpiazzo in modo visibile ed il 1° Giudice di gara assegnerà un ritardo di gioco alla squadra "A"

PRECISAZIONE CAPITANO IN GIOCO

Se il K è il libero, quando il Libero viene rimpiazzato e viene designato il K n. 3 (esempio) in gioco e rimane sempre lo stesso, fate alzare il braccio con la mano stesa solo una volta a set.

Se il K è il n. 6 e viene sostituito ed il K in gioco viene nominato il centrale n. 4, quando viene rimpiazzato dal Libero e viene nominato il K il n. 5, rimane K anche quando rientra il n. 4.

DURANTE IL GIOCO

Il segnapunti nel suo operare deve sempre comunicare al Giudice di Gara:

- a. Autorizzazione a dar inizio al gioco all'inizio di ogni set, al termine di una sostituzione e dei tempi di riposo (2 braccia alzate)
- b. Segnaletica dei liberi dentro/fuori dal campo all'uscita dal campo e al ritorno in campo delle squadre nei T.O.
- c. Richiesta di sostituzione non regolamentare (agita un braccio ed effettua un cenno di diniego)
- d. Quinta, sesta sostituzione e secondo tempo di riposo
- e. Sanzione disciplinare recidiva

Deve inoltre fornire le indicazioni che gli vengono richieste dal 2° Giudice di Gara, come:

- a. Squadra e giocatore al servizio
- b. Posizione giocatori in campo
- c. Numero di tempi di riposo
- d. Sostituzioni usufruite dalle squadre
- e. Eventuali richieste improprie

Ad ogni sanzione che viene data, se non presente il 2° Giudice di Gara o un segnapunti (Giudice di Gara), il 1° deve scendere per verificare la trascrizione corretta della sanzione.

ALTRE PRECICAZIONI IMPORTANTI

ADDETTO DEFIBRILLATORE E DEFIBRILLATORE

La responsabilità della presenza dell'addetto al defibrillatore o dell'ambulanza e del Medico rimane in capo alla Società ospitante per tutta la durata della gara, così come la stessa Società ospitante è responsabile di comunicare al 1° Giudice di Gara l'eventuale temporanea o definitiva assenza:

- dell'addetto al defibrillatore che nel caso potrà essere sostituito dal Medico;
- dell'ambulanza provvista di defibrillatore; in tal caso il 1° Giudice di gara interromperà la partita e la Società ospitante avrà 30 minuti (salvo diverse disposizioni dai Territori) di tempo per far sopraggiungere un'altra ambulanza oppure reperire un defibrillatore con il relativo addetto al suo utilizzo;

In tutti i casi suddetti, se la Società ospitante non provvederà nei termini previsti a ripristinare il servizio, la gara verrà sospesa in via definitiva e la Società ospitante in sede di omologa sarà sanzionata dal Giudice Sportivo con la perdita dell'incontro con il punteggio più sfavorevole. (salvo diverse disposizioni dai Territori).

Si precisa che il termine di 30 minuti è da considerare complessivamente nell'arco dell'intera durata della gara, ossia le possibili sospensioni non possono superare i 30 minuti complessivi (salvo diverse disposizioni dai Territori).

In caso di utilizzo del defibrillatore e quindi in presenza di una situazione di emergenza, gli Ufficiali di Gara, se non presente altro defibrillatore, valuteranno l'eventuale sospensione della gara e in tale caso il Giudice Sportivo ne disporrà il recupero senza attribuire alcuna sanzione.

La persona abilitata per l'utilizzo del defibrillatore dovrà presentare la relativa certificazione di abilitazione, ovviamente non scaduta, e durante la gara dovrà posizionarsi appena fuori dall'area di gioco in un posto che ne faciliti un immediato intervento di soccorso. A tale proposito, si evidenziano tre aspetti fondamentali:

le certificazioni di abilitazione possono essere rilasciate da tutti quei soggetti che abbiano ottenuto, attraverso l'apposita procedura, il riconoscimento di ente formatore presso le Regioni ed hanno validità su tutto il territorio italiano;

- per quanto riguarda validità e durata dei certificati di abilitazione, la Circolare del Ministero della Salute 1142 del 1° febbraio 2018 ha stabilito che l'attività di *retraining* ogni due anni è da considerarsi obbligatoria, così come statuito dal D.M. del 24 aprile 2013, e pertanto l'autorizzazione all'uso del DAE rilasciata a personale non sanitario/laico ha durata biennale e dovrà essere rinnovata dopo aver effettuato la prevista attività di *retraining*;

- i certificati di abilitazione potranno essere presentati ai Giudici di Gara anche in fotocopia.

Agli operatori dell'ambulanza non va richiesta l'abilitazione all'utilizzo del defibrillatore ma soltanto il loro tesserino di riconoscimento.

I Vigili del Fuoco possono essere addetti al defibrillatore senza necessità di mostrare l'abilitazione ma soltanto il loro tesserino di riconoscimento.

SIGARETTA ELETTRONICA

Nei locali chiusi e quindi anche nelle palestre è vietato fumare; tale divieto viene esteso anche all'utilizzo della sigaretta elettronica.

ASSENZA DEGLI UFFICIALI DI GARA

Le squadre devono attendere 30' oltre l'orario previsto per l'inizio della gara, e poi possono lasciare l'impianto di gioco. (salvo diverse disposizioni dai Territori). Se i Giudici di Gara comunicassero preventivamente che il proprio ritardo stimato supererà tali 30' di attesa, le due squadre avrebbero ugualmente il diritto di lasciare l'impianto di gioco dopo i 30' di attesa senza obbligo di attendere il loro arrivo. Qualora viceversa entrambe le squadre concordassero nell'attendere comunque i Giudici di Gara, la gara potrà iniziare al loro arrivo, anche dopo i 30' regolamentari di ritardo.

Se è il 1° Giudice di Gara che non è presente, il 2° Giudice di Gara, dopo aver atteso 30 minuti, sostituisce il 1° affidando, se possibile, le funzioni di 2° ad un collega reperito sul posto, dopo aver richiesto l'autorizzazione al Vostro Responsabile Giudici di gara.

Il protocollo di gara potrà avere inizio solo dopo che siano interamente trascorsi i 30' di attesa. Le due squadre possono tuttavia, previo accordo, rinunciare al riscaldamento ufficiale di 10' o decurtarne la durata.

Se invece è il 2° Giudice di Gara che non è presente, il 1° Giudice di Gara, dopo aver atteso 30 minuti, il 1° Giudice di Gara può assegnare le funzioni di 2° ad altro collega reperito sul posto o al Segnapunti-Giudice di Gara, sostituendo in tal caso quest'ultimo con persona idonea a svolgere le funzioni di Segnapunti, in entrambi i casi, a seguito di autorizzazione del Vostro Responsabile Giudici di gara. Nel caso in cui non si abbia notizia certa della designazione del 2° Giudice di Gara, il 1° avoca a sé le sue funzioni iniziando la gara all'orario previsto.

(Si suggerisce di contattare sempre il vostro designante e/o responsabile Giudici di gara).

SOSTITUZIONE DEL 1° - 2° GIUDICE DI GARA IN CASO DI INFORTUNIO O MALORE, TALE DA NON POTER CONTINUARE LA DIREZIONE DELLA GARA

In tutti i campionati dove i Giudici di gara sono designati (salvo disposizioni diverse da parte dei territori), in caso di infortunio o malore del 1° Giudice di Gara, il 2° Giudice di Gara sostituisce il 1° nelle sue funzioni, mentre in caso di infortunio o malore del 2° Giudice di Gara durante la gara non è prevista la sua sostituzione da parte di altri Giudici di Gara presenti.

MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA

Nel caso in cui una squadra non si presenti in campo entro i termini previsti (30' oltre l'orario stabilito per l'inizio della gara o salvo disposizioni dai territori), i Giudici di Gara devono procedere al riconoscimento dei componenti della squadra presente, riportati sulla lista Atleti e trascritti a referto. Allenatore, Capitano e Giudici di Gara firmeranno quindi il referto negli appositi spazi, mentre non dovrà essere riportato alcun risultato della gara. Se entro il termine d'attesa la squadra assente preannuncia con qualunque forma il ritardo dovuto ad evento non colpevole, il 1° Giudice di Gara potrà prorarre il tempo di attesa secondo le necessità, e comunque non oltre due ore. Le disposizioni di cui sopra si applicano anche qualora una squadra si presenti con un numero di giocatori inferiore a sei.

(Si suggerisce di contattare sempre il vostro designante e/o responsabile Giudici di gara).

ISTANZA AVVERSO IL RISULTATO DELLA GARA

L'istanza deve essere preannunciata dal Capitano in gioco al 1° Giudice di Gara, verbalmente, al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione. Il 1° Giudice di Gara è tenuto a scendere dal seggiolone, recarsi presso il tavolo del Segnapunti ed annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il Capitano in gioco ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

In difetto di questa annotazione, l'istanza è inammissibile. Sempre a pena di inammissibilità, entro 15 minuti dalla fine della gara, l'istanza deve essere confermata per iscritto dal Capitano della squadra o da un dirigente del sodalizio al 1° Giudice di Gara. La locuzione "per iscritto" presuppone la consegna di un documento, anche redatto in modo informale, nel quale viene specificata la volontà del sodalizio di confermare l'istanza avverso il risultato della gara, recante la data e la firma del proponente; tale documento dovrà essere allegato al rapporto di gara e trasmesso come le disposizioni vigenti. Si precisa comunque che, qualora il capitano della squadra o un dirigente del sodalizio confermino verbalmente l'istanza avverso il risultato della gara, tale conferma dovrà comunque essere regolarmente trascritta nello spazio OSSERVAZIONI del referto di gara.