GIUDICE DI LINEA

Cosa fare prima di uno scontro:

- verificare che tutte le persone siano presenti ed in divisa (arcieri, tecnici, agenti);
- verificare che gli arcieri abbiano le frecce sufficienti per almeno 2 voleè/set (in caso di frecce diverse valutare con buon senso);
- chiedere a chi ne ha diritto se vuole tirare per primo o per secondo; il tutto fatto in presenza di entrambi gli atleti o le squadre; utilizzare un metodo per ricordarsi chi inizia lo scontro;
- chiedere sempre se hanno domande o dubbi in merito a procedure;

Inizio scontro:

- si entra in campo in quest'ordine, ma non vincolante in quanto può cambiare in base alle procedure o alle esigenze televisive, giudice di linea e tecnici seguiti poi dalla presentazione degli atleti;
- il giudice si posiziona in linea di tiro attendendo gli atleti per la presentazione;
- una volta fatta la presentazione si invitano gli atleti a prendere il proprio arco;
- si ricorda agli atleti chi tira per primo e chi per secondo; la procedura non è solo per ricordare agli atleti chi inizia, ma anche per far vedere al direttore dei tiri ed al pubblico la sequenza; si chiede agli atleti se sono pronti, poi ci si volta verso i bersagli, si indica nuovamente chi inizia per primo e se li linea è libera si da il segnale di inizio al direttore dei tiri per l'inizio dello scontro; il direttore dei tiri a quel punto comanda i tempi;

Durante lo scontro:

- il giudice di linea non deve essere una statua, si deve muovere per poter verificare la situazione, in particolare per i tiri a squadre in modo da capire se vengono commesse infrazioni; in caso di tiri sul limite di tempo deve capire se l'azione di rilascio è stata effettuata prima o dopo il fischio;
- verificare sempre quello che succede, dalla sicurezza (che nessuno passi in mezzo al campo), ai semafori e contasecondi (tempi corretti in base allo scontro);
- in caso di pericolo o necessità fermare lo scontro, la sicurezza viene prima delle esigenze tv;
- tra una voleè/set e l'altra il giudice di linea dovrà stare sulla linea di tiro, o dove non impalla le tv, e verificare in ogni momento quello che succede ai bersagli e quello che succede agli atleti, in particolare se ricevono le frecce dai runner;
- una volta che il punteggio della voleè/set è stato confermato, comunicare con gli atleti chi tirerà per primo e chi per secondo (mai darlo per scontato);
- per la prova a squadre avere sempre a portata di mano il cartellino giallo (in caso di utilizzo ricordarsi sempre i nomi delle squadre onde evitare brutte figure e fraintendimenti);

- in caso di spareggio chiedere ai contendenti se conoscono la procedura di spareggio, soprattutto in caso di squadre (mai dare per scontato che conoscano le procedure);
- nel caso dovessero essere commesse delle infrazioni, comunicarle al giudice di bersaglio che attuerà le azioni di competenza.

Termine dello scontro:
- accompagnare all'esterno del campo gli atleti guidandoli verso l'uscita.

GIUDICE DI BERSAGLIO

Prima dello scontro:
- verifica che le visuali sui paglioni siano corrette e ben fissate;
- verifica che siano presenti visuali di ricambio in caso di necessità;
- verifica la presenza di personale dell'organizzazione in numero sufficiente e i runner;
- verifica la presenza degli agenti degli atleti, compresa verifica della divisa;
- controlla la presenza degli score cartacei;
- spiegare la procedura di uscita dal blind alle persone coinvolte;

Durante lo scontro:
- verifica che lo scorista scriva il punteggio nel modo corretto mentre i tiri sono in corso;
- quando si esce sul campo, procede alla chiamata dei punteggi, in caso di dubbio utilizza la lente (sempre da due parti);
- verifica che gli agenti spuntino le frecce e le tolgano dal paglione;
- controlla molto velocemente i bersagli e poi esce;
- gestisce e controlla i movimenti dei runner;
- in caso si dovessero rendere necessarie correzioni allo score dovrà farle con la penna rossa e siglare la correzione;
- al termine dello scontro, appena ha la conferma dallo scorista, indica al pubblico il vincitore alzando il braccio corrispondente oppure in caso di parità alza entrambe le braccia. Ricordiamo che il risultato ufficiale non lo da lo speaker ma il giudice di bersaglio;
- in caso di spareggio il giudice di bersaglio uscirà per primo per verificare il risultato ed indicherà prima possibile al pubblico il vincitore;
- in caso le frecce siano ad una distanza simile verificherà con idoneo strumento quale delle due è più vicina al centro (compatibilmente con la nuova circolare sugli spareggi).

Termine dello scontro:
- controllerà che gli agenti firmino lo score e che lo stesso sia compilato correttamente;
- in alcuni casi potrebbe essere chiesto di firmare lo score;

Non viene citato il giudice scorista in quanto ultimamente viene gestito da personale del gruppo risultati.