Gli scontri diretti a tiri alternati



Il Giudice di Linea e il Direttore dei Tiri

Figure coinvolte negli scontri diretti a tiri alternati:

- gli **atleti**
- il **Giudice di Linea**
- il **Direttore dei Tiri**
- il **Giudice di Targa**
- il **Giudice Scorista**
- i due **Agenti**



ognuna di queste figure ha compiti, procedure e responsabilità ben definite il cui rispetto permette di arrivare a fine scontro *evitando il temuto appello*.

Il Giudice di Linea

è il “direttore” dello scontro.

I suoi compiti sono:

- Chiedere agli Atleti chi tirerà per primo.
- Accogliere gli Atleti sulla linea di tiro per la presentazione.
- Comunicare agli Atleti la sequenza di tiro.
- Verificare che i timer siano stati impostati correttamente dal **Direttore dei Tiri**



Il Giudice di Linea

è il “direttore” dello scontro.

I suoi compiti sono:

- Dare il segnale di partenza della volèe /set.
- Controllare che la sequenza di tiro venga rispettata e segnalare eventuali infrazioni ai tecnici (o agli atleti in assenza del tecnico).
- Controllare che i tempi vengano rispettati.
- Segnalare eventuali cartellini rossi al **Giudice di Targa**.



Il Giudice di Linea

è il “direttore” dello scontro.

Durante lo scontro, **ogni volèe o set** è tenuto a:

- Comunicare agli Atleti la sequenza di tiro.
- Verificare che i timer siano stati impostati correttamente dal **Direttore dei Tiri**.
- Dare il segnale di partenza della volèe /set.
- Controllare che la sequenza di tiro venga rispettata e segnalare eventuali infrazioni ai tecnici (o agli atleti in assenza del tecnico).
- Controllare che i tempi vengano rispettati.
- Segnalare eventuali cartellini rossi al **Giudice di Targa**.

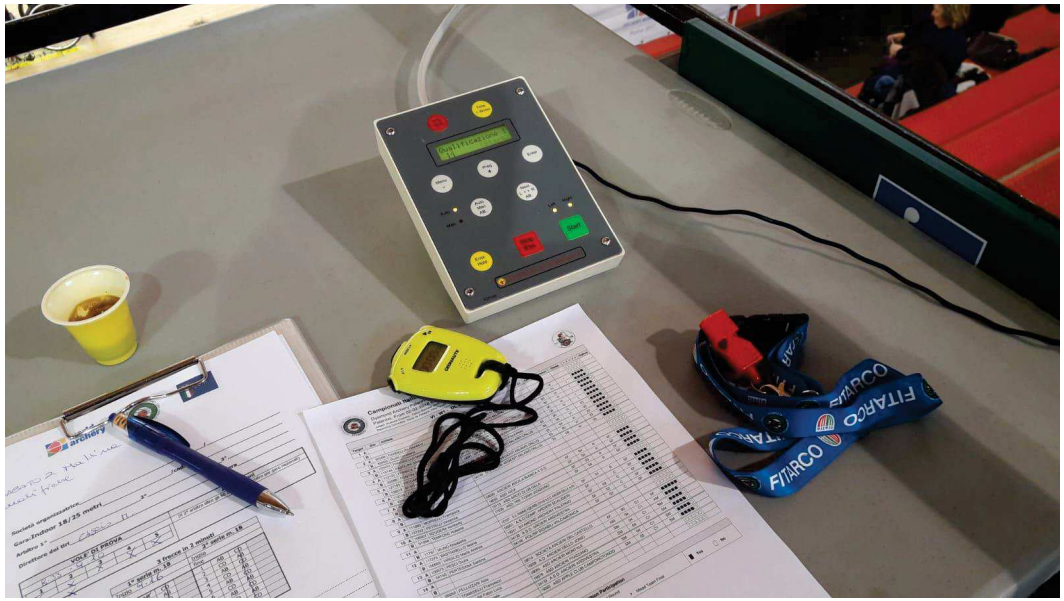


Il Direttore dei Tiri

è il “coreografo” dello scontro.

I suoi compiti sono:

- settare la centralina con i corretti tempi di tiro
- settare correttamente chi inizia lo a tirare
- controllare che non ci siano problemi di sicurezza



Il Giudice di Linea, procedura sul campo:

Prima dell'inizio dello scontro il **Giudice di Linea** deve chiedere all'atleta (o al team per gli scontri a squadre) con il miglior piazzamento in qualifica se vuole tirare per primo o per secondo alla prima volèe/set e comunicare la scelta al **Direttore dei Tiri** di modo che possa impostare i timer correttamente.



Il Giudice di Linea, procedura sul campo:

Il **Giudice di Linea** sarà il primo ad entrare sul campo, seguito dai tecnici e infine dagli atleti (in ordine dal più lontano al più vicino all'ingresso). Si posizionerà sulla linea di tiro o dove concondato, al centro tra le due posizioni di tiro, e chiamerà gli atleti sulla linea per la presentazione. Al termine della presentazione chiederà agli atleti di prepararsi.



Il Giudice di Linea, procedura sul campo:

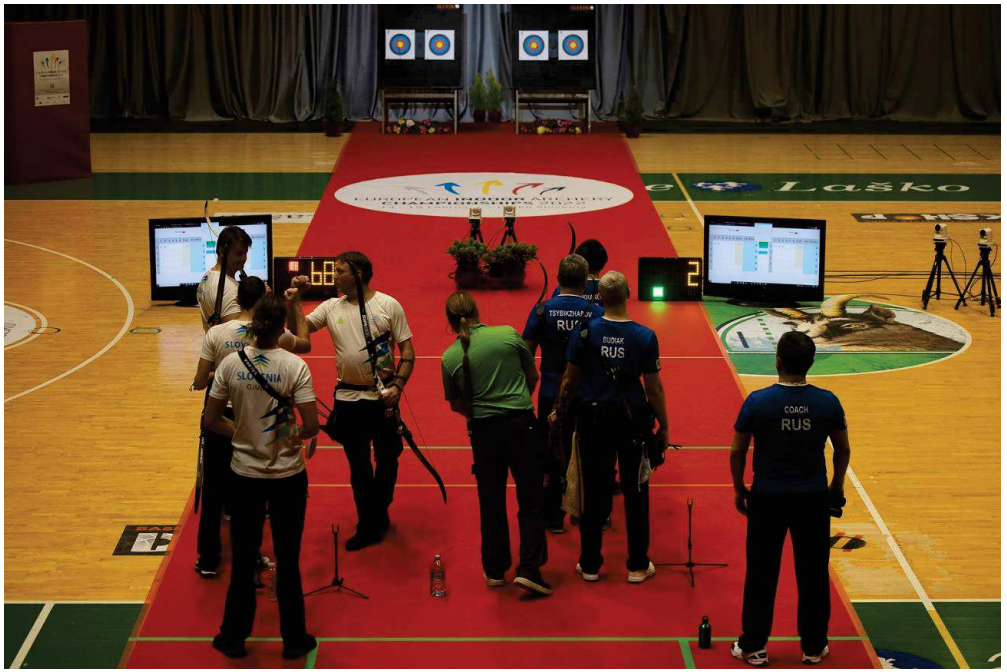
Appena gli atleti saranno pronti comunicherà loro la sequenza di tiro, controllerà che non ci siano impedimenti sul campo, verificherà che i timer siano impostati correttamente e, guardando il **Direttore dei Tiri** (se possibile), darà il segnale di partenza della volèe/set, per poi andare a posizionarsi dietro di essi in un punto dal quale può controllare ciò che accade sull'intero campo.



Il Giudice di Linea, procedura sul campo:

Durante i tiri dovrà controllare che gli atleti rispettino la sequenza corretta e che tirino nei tempi previsti, per questo motivo è importante che il **Giudice di Linea** abbia sempre visuale sui timer:

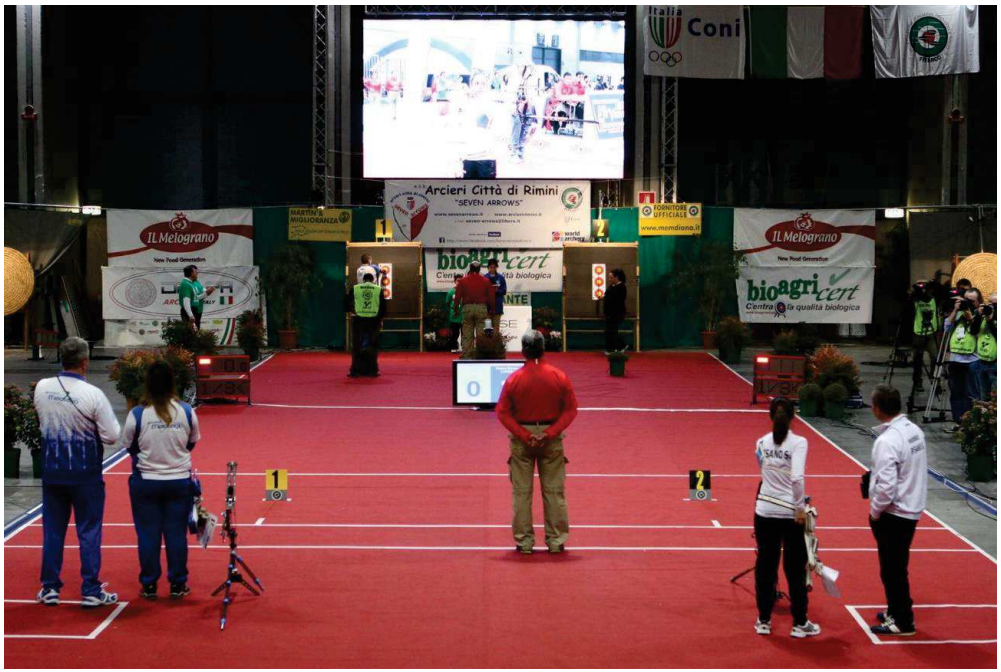
- Nel caso in cui ci fosse un problema con i timer dovrà fermare gli atleti, senza interrompere eventuali azioni di tiro, ed attendere il ripristino della situazione prima di far ripartire i tiri.
- Durante gli scontri a squadre dovrà provvedere a notificare immediatamente ed in maniera chiara il tecnico (o gli atleti) in caso di un'infrazione da cartellino giallo.
- Nel caso in cui si verificasse un'infrazione da cartellino rosso dovrà notificare il **Giudice di Targa** al termine della volée/set in modo che il punteggio possa essere registrato correttamente.



Il Giudice di Linea, procedura sul campo:

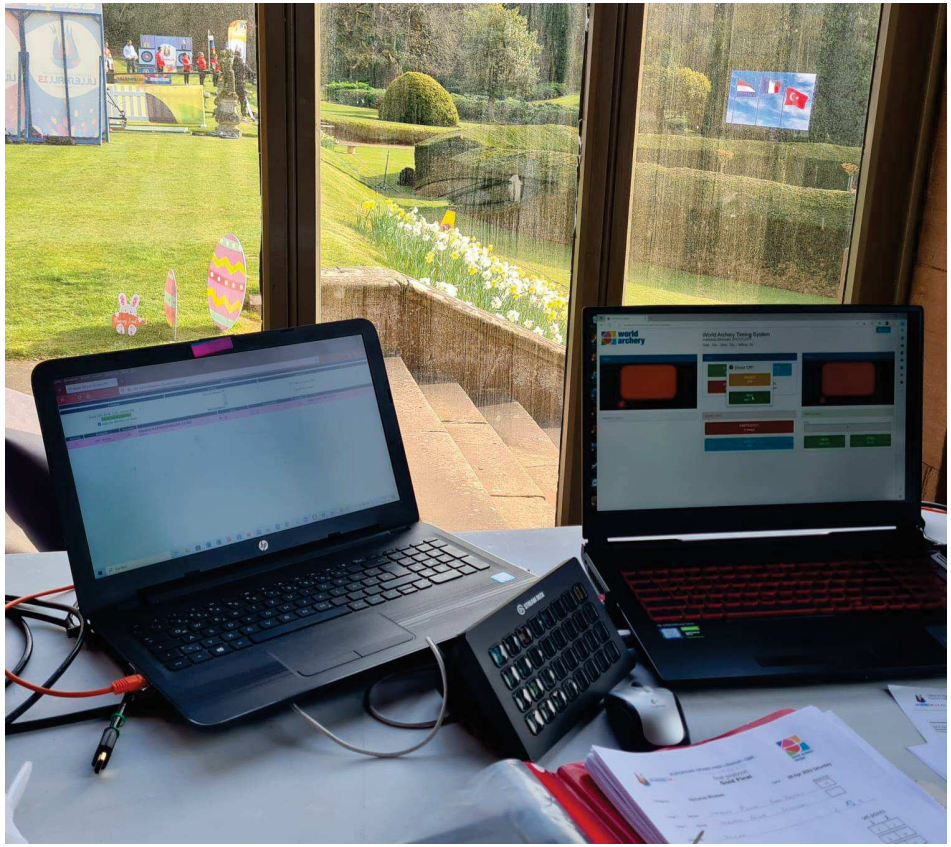
Al termine della volée/set il **Giudice di Linea** si posizionerà nuovamente sulla linea di tiro, in mezzo alle due posizioni di tiro, e controllerà il procedere dello scoring, se necessario userà questo momento per comunicare delle informazioni ai tecnici e procederà a far partire la nuova volée/set non appena possibile ripartendo dalla comunicazione della sequenza di tiro.

Al termine dello scontro attenderà la conferma del punteggio e del vincitore prima di chiedere agli atleti di uscire dal campo.



Il Direttore dei Tiri, procedura da seguire:

All’inizio di ogni scontro verrà comunicato chi tira per primo: a quel punto si setta la centralina di conseguenza. Dopo che il **Giudice di Linea** avrà provveduto a comunicare la sequenza agli atleti e verificato che il timer sia impostato correttamente e quindi sarà pronto a partire, guarderà brevemente il **Direttore dei Tiri** (se possibile), dal quale riceverà un segno di assenso se tutto è pronto anche alla centralina.
A quel punto il **Giudice di Linea** darà il segnale di partenza della volèe e il direttore dei tiri farà partire il countdown.



Il Direttore dei Tiri, procedura da seguire:

Sarà attento e preciso nei cambi da un atleta/squadra all'altro/a, evitando sia di perdere tempo che di accelerare troppo la competizione per ragioni legate alle esigenze televisive.
Per le volèe successive alla prima, il direttore dei tiri dovrà verificare chi inizia tirare: è consigliabile fare un doppio controllo, sia via radio dal blind sia guardando i monitor con i risultati. Fatto ciò si potrà ripetere la procedura settaggio/controllo/cenno con il Line.

È consigliabile che al **Direttore dei Tiri titolare** venga affiancato un secondo Direttore dei Tiri che possa tenere traccia dei tempi di gara e sostituirlo qualora fosse necessario.



Riferimenti regolamentari:

Regolamento Tecnico di Tiro Libro 3 artt.13.2, 13.7 e 13.8 (ordine di tiri e controllo del tempo)

Manuale Giudici di Gara art. 5.4 (procedura del Giudice di Linea)

Manuale Giudici di Gara art. A.8 (appendice Direttore dei Tiri)

