

## ***MANUALE PER LA COMPILAZIONE DEL REFERTO CARTACEO***

Questo manuale vuol essere un riferimento per chi svolge la funzione di segnapunti nelle gare di pallavolo.

Il SEGNAPUNTI è un tesserato di società, abilitato a questa funzione dopo un apposito corso di formazione, curato dai Comitati Territoriali.

Per le gare dei campionati Nazionali, o comunque a discrezione dei Comitati competenti, la funzione di segnapunti viene svolta da un Giudice di Gara.

Il segnapunti è un componente del collegio arbitrale, con proprie responsabilità come stabilito dalla Regola di Gioco 25.

Il Manuale rappresenta una guida per la compilazione del referto di gara, con i necessari riferimenti regolamentari che permettono la comprensione delle operazioni che si succedono nello svolgimento della gara.

### **LA FIGURA DEL SEGNAPUNTI NEL CONTESTO DELLA GARA**

Il segnapunti (sia esso tesserato come Giudice di Gara e Segnapunti), è in ogni caso un componente del collegio arbitrale, con proprie responsabilità, come stabilito dalla Regola 25.2:

- prima della gara, registra i dati della stessa e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;
- prima di ciascun set, registra le formazioni iniziali delle squadre, secondo quanto riportato sui relativi tagliandi consegnati dagli allenatori;
- durante la gara, registra i punti acquisiti, i cambi di servizio e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti;
- controlla l'ordine di rotazione al servizio e segnala gli eventuali errori al 2° Giudice di Gara, immediatamente dopo l'esecuzione del servizio stesso;

- registra i tempi di riposo, verificando l'esatta presenza o meno del *Libero* in gioco, e le sostituzioni dei giocatori, controllandone la regolarità ed il numero, informandone il 2° Giudice di Gara;
- registra i movimenti del *Libero*, segnalando al 2° Giudice di Gara, prima dell'inizio dell'azione di gioco, eventuali irregolarità nei rimpiazzi;
- registra i provvedimenti disciplinari adottati dal 1° Giudice di Gara, informandolo in caso di recidività nel corso della gara;
- segnala ai giudici di gara le richieste di interruzioni improprie, che registra;
- trascrive gli eventuali preannunci di istanza;
- comunica ai giudici di gara la fine del set e l'acquisizione dell'8° punto nel set decisivo;
- registra nel riquadro **OSSERVAZIONI**, su indicazione del 2° Giudice di Gara, tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come le sostituzioni eccezionali, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, la redesignazione di un *Libero*, l'eventuale ritardato inizio della gara, ecc.;
- al termine della gara, riporta il risultato finale;
- dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme dei giudici di gara;
- in caso di istanza avverso il risultato della gara, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal dirigente o dal capitano della squadra proponente.

## **COLLABORAZIONE CON I GIUDICI DI GARA**

La Regola 24.2.3 stabilisce che è compito del 2° Giudice di Gara controllare l'operato del segnapunti, il quale deve **collaborare attivamente con il 2° Giudice di Gara e con il 1°**, sia fornendo le previste informazioni, sia rispondendo alle richieste formulategli.

Al 2° Giudice di Gara, il segnapunti deve sempre segnalare:

- all'inizio di ogni set, il termine delle operazioni preliminari, alzando entrambe le braccia, i palmi delle mani in avanti, per indicare che il gioco può avere inizio;
- alla richiesta di un'interruzione regolamentare del gioco eccedente il numero consentito (3° tempo di riposo o 7ª sostituzione), il divieto di concederla alzando un braccio e facendo un cenno di diniego;
- alla richiesta di una sostituzione, il divieto di effettuarla alzando e agitando un braccio se verifica che la stessa non è regolamentare. In caso contrario, dopo averla tra- scritta sul referto, alza le due braccia per indicare che ha concluso l'operazione;
- ai tempi di riposo, la presenza in gioco del *Libero*, all'uscita delle squadre dal campo ed al loro rientro, con due gesti molto semplici:
  - *Libero* in gioco: rivolge la mano, palmo in basso, verso il campo con il braccio parallelo al piano del terreno;
  - *Libero* fuori gioco: rivolge la mano in alto, palmo verso di sé, con il braccio alzato perpendicolarmente rispetto al piano del terreno.
- al termine dei tempi di riposo, l'autorizzazione a riprendere il gioco alzando entrambe le braccia, dopo aver verificato che le formazioni rientrate in campo siano le stesse che ne erano uscite;

- la 5<sup>a</sup> e la 6<sup>a</sup> sostituzione effettuata da ciascuna squadra;
- il 2° tempo di riposo richiesto da ciascuna squadra;
- la sanzione disciplinare recidiva di uno stesso componente la squadra, o della stessa squadra nel caso dell'avvertimento ufficiale tramite il cartellino giallo.

Il segnapunti deve fornire, inoltre, tutte le informazioni che gli vengono richieste dal 2° Giudice di Gara, come:

- squadra al servizio in quel momento;
- giocatore al servizio in quel momento.
- posizione dei giocatori in campo di entrambe le squadre, compresa l'individuazione dei giocatori avanti e difensori;
- numero di tempi di riposo e sostituzioni di cui hanno usufruito le squadre;
- eventuali richieste improprie o ritardi di gioco assegnati.

### **COMPILAZIONE DELL'INTESTAZIONE DEL REFERTO**

Nel riquadro in alto a sinistra del referto vanno riportati i dati che identificano la gara da giocare, desunti o dalla designazione, fornita da uno dei giudici di gara, o, in alternativa, dal calendario ufficiale. Il segnapunti, o l'organizzazione della competizione, deve compilare gli spazi del referto come indicato di seguito.

### **ADEMPIMENTI DEL SEGNAPUNTI PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA**

Con l'anticipo previsto dalle indicazioni specifiche per ogni campionato (circa 40 minuti), il segnapunti deve recarsi nello spogliatoio dei Giudici di Gara (salvo altre disposizioni), munito di due copie del referto, di due penne a sfera (una di riserva), possibilmente di colore nero e di un orologio. Dovrà quindi iniziare la compilazione del referto, che deve avvenire esclusivamente **all'interno dello spogliatoio arbitrale (salvo altre disposizioni)**.

È opportuno che il segnapunti sincronizzi l'orologio con quello del 1° Giudice di Gara, che costituisce il riferimento ufficiale per tutti gli orari riguardanti la gara.

In genere, soprattutto per le gare dei campionati, i dati necessari alla compilazione di alcuni

settori del referto sono rilevabili dalle designazioni dei G.d.G..

### **PRIMA DELL' INCONTRO**

Nel riquadro in alto a sinistra del referto vanno riportati i dati che identificano la gara da giocare, desunti o dalla designazione, fornita da uno dei due Giudici di Gara, o, in alternativa, dal calendario ufficiale. Il segnapunti, o l'organizzazione della competizione, deve compilare gli spazi del referto come indicato di seguito.

CAMPIONATO SERIE	GARA N°	MANIFESTAZIONE
MASCHILE <input type="checkbox"/> FEMMINILE <input type="checkbox"/> MISTO <input type="checkbox"/>	FASE	
LUOGO	CAMPO	DATA / / ORA :
A ○ B ○	SQUADRE	A ○ B ○

CAMPIONATO SERIE <b>MASTER</b>	GARA N° <b>23</b>	MANIFESTAZIONE <b>torneo "Estate"</b>
MASCHILE <input type="checkbox"/> FEMMINILE <input checked="" type="checkbox"/> MISTO <input type="checkbox"/>	FASE <b>semifinale</b>	
LUOGO <b>Prato</b>	CAMPO <b>Palazzetto Dello sport</b>	DATA <b>17 / 09 / 2022</b> ORA <b>15:00</b>
A ○ B ○	<b>FIORI</b> SQUADRE	<b>PIANTE</b> A ○ B ○

a) *Nel riquadro in alto (Identificazione della gara):*

- 1.1 Serie del campionato o nome della manifestazione
- 1.2 Numero della gara
- 1.3 una X su MASCHILE, FEMMINILE o MISTO
- 1.4 Eventuale fase (per es.: ottavi, quarti, semifinali, finali, play-off, ecc.)
- 1.5 Luogo ove si svolge la gara (città)
- 1.6 Nome del campo di gioco
- 1.7 Data in cui si disputa la gara
- 1.8 Ora di inizio della gara prevista dal calendario
- 1.9 Denominazione delle squadre nell'ordine riportato dal calendario (lasciare in bianco i cerchi posti accanto alle lettere A o B).

b) *Nel riquadro inferiore a destra*

### **SQUADRE**

Denominazione delle squadre nell'ordine riportato dal calendario ufficiale. I cerchi accanto ai nomi delle squadre vanno lasciati in bianco, perchè saranno riempiti una volta effettuato il sorteggio.

### **COMPILAZIONE DEL RIQUADRO SQUADRE**

Gli elenchi dei partecipanti alla gara (redatti sulla lista atleti) devono essere consegnati ai giudici di gara **almeno 20 minuti prima dell'inizio dell'incontro**.

Il segnapunti li trascriverà referto, dopo che i Giudici di Gara li avranno controllati e avranno effettuato il riconoscimento delle squadre, nel riquadro **SQUADRE**, posto in basso a destra, secondo lo stesso ordine utilizzato nell'intestazione del referto:

nella colonna di sinistra la squadra di casa, in quella di destra la squadra ospite, lasciando in bianco i cerchi posti accanto alle lettere "A o B".

E' previsto che per ogni giocatore venga riportato il numero di maglia, **cerchiando quello del capitano**, il cognome e il nome, mentre per gli altri tesserati ammessi in panchina solo cognome e nome.

Se lo spazio non fosse sufficiente, è possibile indicare solo l'iniziale del nome (facendo attenzione ad eventuali omonimie).

I nominativi dei *Libero*, quando utilizzati, devono essere riportati nelle due righe appositamente predisposte (nella superiore il 1° o unico *Libero*, nell'inferiore il 2°),

indicando sempre alla presenza dei due L, L1 e L2 a destra del nome, mentre **gli altri giocatori vanno riportati in ordine crescente di numero di maglia**, perchè in questo modo si facilitano le operazioni che il segnapunti dovrà effettuare nel corso della gara (controllo delle formazioni iniziali e della regolarità delle sostituzioni).

Non è possibile indicare vedi allegata lista (salvo deroghe o disposizioni del proprio territorio)

E' consigliabile per quei campionati che lo permettono di inserire la sigla "FQ" (Fuori Quota) e del giocatore di sesso diverso (M/F) a fianco del nome verso destra.

I componenti della panchina, invece, vanno trascritti ciascuno nella riga corrispondente alla sigla che ne identifica la funzione:

- **A** = allenatore;
- **VA** = assistente allenatore;
- **FT** = fisioterapista;
- **M** = medico;
- **D** = dirigente accompagnatore

*Non è possibile che un atleta nella stessa gara sia inserito anche come Dirigente.*

**Tutti i nominativi contenuti nelle distinte gara, firmata in originale dal Capitano, dirigente ed eventuale allenatore, vanno riportati a referto, compresi quelli delle persone eventualmente assenti** al momento del riconoscimento da parte dei Giudici di Gara. Queste possono arrivare anche a gara in corso. È anche possibile che qualcuno degli iscritti non si presenti alla gara, come pure che qualcuno dei presenti abbandoni definitivamente l'impianto di gioco prima del termine dell'incontro. **In tutti questi casi (arrivo ritardato, partenza anticipata, assenza) il segnapunti dovrà segnalare il fatto nel riquadro OSSERVAZIONI.**

Se una squadra ha certezza che l'atleta scritto nella lista atleti non si presenta alla gara, l'allenatore o il dirigente può tirare una linea orizzontale, ma deve firmare o fare una sigla a fianco della riga corrispondente all'atleta "cancellato".

Nel caso non si conosca il numero di maglia di un giocatore assente, il segnapunti lo trascriverà a referto temporaneamente senza numero, provvedendo a registrarlo successivamente al momento effettivo del suo riconoscimento da parte dei giudici di gara.



## DOPO IL SORTEGGIO

Il sorteggio viene effettuato davanti al tavolo del segnapunti, dal 1° G.d.G. alla presenza del collega 2° e dei capitani delle due squadre.

Effettuato il sorteggio, i capitani e gli allenatori delle due squadre debbono firmare il referto.

FIORI		SQUADRE	PIANTE	
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome	
1	VIOLETTA F.	1	ABETE M.	
2	PRIMULA S.	2	ABETE L.	
4	FIORDALISO C.	3	PIOPPA R.	
5	MARGHERITA M.	5	NOCE T.	
6	GIGLIO T.	7	BETULLA M.	
7	CICLAMINO F.	8	FRASSINO S.	
8	DALIA D.	9	ACERO B.	
9	ROSA C.	10	TIGLIO F.	
10	ORTENSIA N.	11	CASTAGNO R.	
12	TULIPANO O.	12	FAGGIO G.	
13	BUCANEVE A.	13	SALICE P.	
14	PETUNIA L.			
LIBERO				
3	MUGHETTO L.	6	ROBINIA S.	
		14	QUERCIA D.	
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA				
RODODENDRO L.	A	SEQUOIA G.		
NARCISO F.	VA	PINUS S.		
	FT			
	M	BAOBAB T.		
ORCHIDEA S.	D	ACERO M.		
FIRME				
Capitano <i>Carlo Fiordaliso</i>		Capitano <i>Tiziano Noce</i>		
Allenatore <i>Rododendra</i>		Allenatore <i>Sequoia</i>		

Il primo Giudice di Gara deve fornire le seguenti informazioni al segnapunti:

- la squadra che serve per prima;
- la parte del terreno scelta da ciascuna squadra.

In tal modo, il segnapunti può determinare quali lettere assegnare alle squadre: "A" sarà la squadra che disputerà il 1° set alla sua sinistra, "B" quella alla sua destra.

Tali informazioni andranno riportate sia nell'intestazione del referto sia nel riquadro **SQUADRE** e nel riquadro **RISULTATO FINALE (FIGURE SEGUENTI)**.

CAMPIONATO SERIE	MASTER	GARA N°	23	MANIFESTAZIONE	torneo "Estate"	
MASCHILE	<input type="checkbox"/>	FEMMINILE	<input checked="" type="checkbox"/>	MISTO	<input type="checkbox"/>	
FASE	semifinale					
LUOGO	Prato	CAMPO	Palazzetto Dello sport	DATA	17 / 09 / 2022	
				ORA	15:00	
A	FIORI		SQUADRE	PIANTE		B



A o B		<b>FIORI</b>	SQUADRE	<b>PIANTE</b>	A o B	
N°	Cognome e Nome		N°	Cognome e Nome		
1	VIOLETTA F.		1	ABETE M.		
2	PRIMULA S.		2	ABETE L.		
4	FIORDALISO C.		3	PIOPPO R.		
5	MARGHERITA M.		5	NOCE T.		
6	GIGLIO T.		7	BETULLA M.		
7	CICLAMINO F.		8	FRASSINO S.		
8	DALIA D.		9	ACERO B.		
9	ROSA C.		10	TIGLIO F.		
10	ORTENSIA N.		11	CASTAGNO R.		
12	TULIPANO O.		12	FAGGIO G.		
13	BUCANEVE A.		13	SALICE P.		
14	PETUNIA L.					
<b>LIBERO</b>						
3	MUGHETTO L.		6	ROBINIA S.		L1
			14	QUERCIA D.		L2
<b>TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA</b>						
RODODENDRO L.		A	SEQUOIA G.			
NARCISO F.		VA	PINUS S.			
		FT				
		M	BAOBAB T.			
ORCHIDEA S.		D	ACERO M.			
<b>FIRME</b>						
Capitano <i>Carlo Fioridaliso</i>			Capitano <i>Fiziano Noce</i>			
Allenatore <i>Rododendro</i>			Allenatore <i>Sequoia</i>			



**Nel quadro Risultato finale i nomi delle due squadre devono essere scritti in stampatello ed in modo leggibile.**

<b>RISULTATO FINALE</b>											
SQ. <b>FIORI</b>			<span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 8px;">A</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 8px;">B</span>		SQ. <b>PIANTE</b>						
"T"	S	V	P <small>Punti</small>	SET	minuti	P <small>Punti</small>	V	S	"T"		

### **COMPILAZIONE DEL RIQUADRO DEL 1° SET**

Con le informazioni derivate dal sorteggio, il segnapunti comincerà la compilazione del riquadro del 1° set, riportando nelle caselle **SQ.** i nomi delle squadre, così come disposte in campo, e segnalando quale squadra dovrà eseguire il primo servizio. Per far questo, barrerà con una "X" la lettera cerchiata **S** accanto al nome della squadra al servizio e la lettera cerchiata **R** accanto al nome della squadra in ricezione.

Subito dopo, si porterà nelle righe dei **TURNI DI SERVIZIO** (ossia le caselle con i numeri da **1** a **8** presenti nella parte inferiore di ciascuna delle colonne individuate con i numeri romani da **I** a **VI**) e farà una spunta sul numero **1** nella colonna **I** della squadra al servizio, per identificare quale giocatore lo eseguirà, mentre annullerà con una "X" la corrispondente casella della squadra in ricezione, per indicare che questa, al primo cambio di servizio, dovrà effettuare una rotazione.

		INIZIO :		SQ. <b>FIORI</b>						<span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 8px;">A</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 8px;">R</span>		LIBERO		<span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 8px;">S</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 8px;">B</span>		SQ. <b>PIANTE</b>						FINE :		PUNTI		LIBERO			
				I	II	III	IV	V	VI	PUNTI				I	II	III	IV	V	VI	PUNTI									
Formazioni	Ordine di servizio	S E T																											
	Giocatori titolari N°																												
	Riserve N°																												
	Punteggio al cambio																												
Turni di servizio	1° 5°	X	2	3	4	5	6	7	8	9	10	"T"		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	"T"					
	2° 6°		2	3	4	5	6	7	8	9	10	"T"		2	3	4	5	6	7	8	9	10	"T"						
	3° 7°		3	4	5	6	7	8	9	10	"T"		3	4	5	6	7	8	9	10	"T"								
	4° 8°		4	5	6	7	8	9	10	"T"		4	5	6	7	8	9	10	"T"										

Nel riquadro del 2° set, egli scriverà nella parte sinistra il nome della squadra "B" ed in quella destra quello della squadra "A", per effetto del cambio dei campi alla fine del 1° set. Le lettere **S** e **R** accanto ai nomi di ciascuna squadra saranno invece barrate con una "X" come nel riquadro del 1° set, in conseguenza del cambio dei campi e dell'alternanza del servizio nei set.

Sotto il riquadro del 1° set è posto quello del 3°. I nomi delle squadre e le lettere **S** e **R** saranno registrati alla stessa maniera del 1° set, poiché le squadre tornano alla stessa posizione sul terreno di gioco dell'inizio dell'incontro. Analogamente, il riquadro per l'eventuale 4° set si trova sotto a quello del 2° e andrà compilato allo stesso modo di questo.

Autonomamente o alla richiesta del secondo G.d.G., gli allenatori dovranno consegnare il tagliando della formazione iniziale della propria squadra.

Premesso che il 2° G.d.G. deve consegnare al segnapunti i tagliandi delle formazioni contemporaneamente, è necessario che il segnapunti attenda di essere in possesso di entrambi i tagliandi prima di trascriverli a referto, per ridurre al minimo la possibilità che una squadra decida la propria formazione in base alle scelte effettuate dagli avversari. In ogni caso, se i tagliandi gli vengono consegnati uno dopo l'altro, avrà cura di mantenere coperto il primo che riceve.

Il segnapunti registra: sulla linea "GIOCATORI TITOLARI" e nelle caselle che si trovano sotto le cifre romane da I a VI, i numeri di maglia dei giocatori che iniziano il gioco, secondo l'ordine di posizione indicato sul tagliando, iniziando dal giocatore difensore destro (posizione 1), in corrispondenza della cifra romana I, e quindi procedendo in senso antiorario.

SET		1	
3	LIBERO 1 N°	LIBERO 2 N°	
squadra <b>Fiori</b>			
IV	III	II	
8	4	6	
V	VI	I	
12	7	10	
SERVIZIO			
FIRMA ALLENATORE <i>Redondario</i>			

SET		1	
6	LIBERO 1 N°	LIBERO 2 N° 14	
squadra <b>Piante</b>			
IV	III	II	
1	7	9	
V	VI	I	
3	11	5	
SERVIZIO			
FIRMA ALLENATORE <i>Sequoia</i>			

L'allenatore non è obbligato ad inserire il numero del L sul tagliando della formazione.

		INIZIO	SQ. <b>FIORI</b>						PUNTI	LIBERO	SQ. <b>PIANTE</b>	FINE						PUNTI	LIBERO		
			I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI				
Formazioni	Ordine di servizio	<b>SET</b>							1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48							1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48					
	Giocatori titolari N°		<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>7</b>		<b>5</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>11</b>						
	Riserve N°																				
	Punteggio al cambio		:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:						
			:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:						
Turni di servizio	1° 5°	<b>1</b>	1	2	3	4	5	6		X	1	2	3	4	5	6					
	2° 6°		2	3	4	5	6	7	11	2	3	4	5	6	7	11					
	3° 7°		3	4	5	6	7	8	22	3	4	5	6	7	8	22					
	4° 8°		4	5	6	7	8	9	33	4	5	6	7	8	9	33					

## DURANTE LA GARA

Dopo l'ingresso in campo delle squadre e il controllo della formazione da parte del 2° Giudice di Gara, il segnapunti registra gli eventuali rimpiazzi dei Libero, quindi segnala che il gioco può iniziare **alzando entrambe le braccia**; nel caso sia presente un solo Giudice di Gara, il segnapunti effettuerà tale segnale dopo che il Giudice di Gara sarà salito sul seggiolone.

Prima di ciascun servizio, il segnapunti controlla che il numero dell'atleta che lo esegue corrisponda a quello del giocatore la cui casella nei **TURNI DI SERVIZIO** risulta spuntata e senza alcun punteggio parziale all'interno (nella Fig. sotto riportata, il n° 10 della squadra "A"). Se il referto viene compilato correttamente, non vi sarà mai più di una casella con entrambe queste caratteristiche (cosiddetta "casella aperta").

In caso contrario, **dopo l'esecuzione del servizio** alza un braccio e attira l'attenzione del 2° Giudice di Gara (o 1° se solo) affinché sanzioni il fallo di rotazione.

### Durante la gara il segnapunti procede come segue:

Nella casella INIZIO del riquadro SET 1 registra esattamente l'orario in cui inizia il gioco in quel set, al momento in cui viene eseguito il primo servizio

Nel caso la gara inizi con ritardo rispetto all'orario ufficiale, il segnapunti, sotto la guida del 2° G.d.G., deve annotare il fatto nello spazio "osservazioni".

		INIZIO	SQ. <b>FIORI</b>						PUNTI	LIBERO	SQ. <b>PIANTE</b>	FINE						PUNTI	LIBERO		
			I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI				
Formazioni	Ordine di servizio	<b>15:00</b>							1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48							1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48					
	Giocatori titolari N°	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>7</b>		<b>5</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>11</b>							
	Riserve N°																				
	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:							
		:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:							
Turni di servizio	1° 5°	<b>1</b>	1	2	3	4	5	6		X	1	2	3	4	5	6					
	2° 6°		2	3	4	5	6	7	11	2	3	4	5	6	7	11					
	3° 7°		3	4	5	6	7	8	22	3	4	5	6	7	8	22					
	4° 8°		4	5	6	7	8	9	33	4	5	6	7	8	9	33					

Prima dell'esecuzione di ogni servizio, controlla il numero del giocatore che lo esegue, in accordo con l'ordine in cui i giocatori sono registrati sotto le cifre romane da I a VI.

Registra il servizio di ogni giocatore e controlla il punteggio conseguito in ogni turno di servizio seguendo l'ordine delle caselle numerate da 1 a 8, sotto ogni colonna relativa ad ogni cifra romana da I a VI, corrispondenti alle 4 linee del "TURNO DI SERVIZIO":

a) Il primo servizio è indicato barrando il piccolo numero 1 posto in alto a destra nella casella corrispondente al giocatore al servizio. Quando la squadra perde il servizio, il segnapunti trascrive il numero dei punti acquisiti fino a quel momento nella stessa casella;

b) Nell'altra parte della tavola barra interamente con una **X** la casella portante il numero 1 della colonna I della squadra avversa, per indicare che tale squadra, alla conquista

c) del servizio, dovrà effettuare una rotazione e che il giocatore, il cui numero è scritto nella colonna II, dovrà servire e perciò il segnapunti dovrà barrare il numero 1 nella casella sotto tale colonna II. Alla perdita del servizio, il punteggio della squadra in quel momento è riportato in tale casella;

d) a destra delle colonne da I a VI di ciascuna squadra si trova la colonna "PUNTI", numerata da 1 a 48. Questa colonna serve a registrare, dall'alto in basso, i punti conseguiti dalla squadra, barrando progressivamente le cifre corrispondenti ai punti ottenuti.

Quando la squadra perde il servizio, l'ultima cifra barrata in tale colonna è trascritta nella casella corrispondente al giocatore che aveva effettuato il servizio

### Esempio di un set

La squadra FIORI (A) ha diritto al primo servizio del set (Figura) ed il numero 10 serve, vince lo scambio di gioco e conquista un punto: la cifra 1 della colonna "PUNTI" è barrata

**I PUNTI DEVONO ESSERE SOLO BARRATI CON UNA LINEA-TRATTINO, NON POSSONO ESSERE BARRATI CON DELLE X O DEI TONDINI.**

		INIZIO 15:00	SQ. <i>FIORI</i>						(A) (R)	PUNTI	LIBERO	(S) (B)	SQ. <i>PIANTE</i>						FINE :	PUNTI	LIBERO	
		I	II	III	IV	V	VI		1 13 25 37			I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37				
Ordine di servizio	S E T	10	6	4	8	12	7		2 14 26 38			5	9	7	1	3	11	2 14 26 38				
		Giocatori titolari N°							3 15 27 39										3 15 27 39			
Formazioni	Sostituzioni	Riserve N°							4 16 28 40									4 16 28 40				
		Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	:	5 17 29 41									5 17 29 41				
Turni di servizio	1	1° 5°	1	6	11	6	11	6	11	6	11	6	11	6	11	6	11	6	11	6	11	
		2° 6°	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6
		3° 7°	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
		4° 8°	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8
									7 19 31 43									7 19 31 43				
									8 20 32 44									8 20 32 44				
									9 21 33 45									9 21 33 45				
									10 22 34 46									10 22 34 46				
									11 23 35 47									11 23 35 47				
									12 24 36 48									12 24 36 48				
									"T"									"T"				
									:									:				
									:									:				

Lo scambio di gioco seguente è vinto dalla stessa squadra A: la cifra 2 della colonna "PUNTI" è barrata. Dopo aver conseguito 2 punti, la squadra FIORI perde il servizio: la cifra 2 è scritta nella casella 1 della colonna I del giocatore 10.

Ciò sta a significare che tale squadra ha un punteggio di 2 punti quando il giocatore n° 10 ha terminato il suo turno di servizio.

Successivamente il segnapunti cambia sezione e si occupa di quella corrispondente alla squadra PIANTE (B), la cui casella 1 della colonna I deve essere stata barrata con una **X** per indicare che il primo servizio deve essere effettuato, dopo una rotazione in senso orario, dal giocatore successivo. Vincendo l'azione, la squadra PIANTE conquista un punto ed il diritto a servire.

Quindi egli barra la cifra 1 nella colonna "PUNTI" e il n°1 della casella corrispondente alla colonna II. Ciò indica che il giocatore n° 9 della squadra PIANTE deve effettuare il primo servizio per quel set.





della riserva che gli subentra in campo (cosiddetto cambio “aperto”), oppure, se è il titolare a rientrare in campo, cerchia il numero della riserva che lo aveva sostituito (cambio “chiuso”), quindi trascrive il punteggio al momento della richiesta nell’apposita casella della riga **PUNTEGGIO AL CAMBIO** (la superiore per il cambio aperto, l’inferiore per quello chiuso), indicando sempre a sinistra i punti della squadra **richiedente** e a destra quelli della squadra avversaria; nel frattempo, il 2° Giudice di Gara autorizza lo scambio tra i giocatori;

4. **avvisa il 2° Giudice di Gara nel caso in cui sia stata richiesta la 5ª o la 6ª sostituzione** nel corso del set; in assenza del 2° Giudice di Gara, comunicherà tale informazione al 1° Giudice di Gara;
5. **terminata la trascrizione del punteggio, alza entrambe le braccia** per indicare che la registrazione è conclusa e il gioco può riprendere;
6. nel caso siano state richieste più sostituzioni contemporaneamente, ripete le operazioni da 2 a 5 per ciascuna coppia di giocatori sostituiti; tuttavia, nell’eventualità che una o più di queste sostituzioni sia risultata *irregolare*, la conseguente sanzione di *ritardo di gioco* dovrà essere registrata al termine della trascrizione di tutte le sostituzioni regolari.

### Esempio di trascrizione di una sostituzione

**Il Giocatore n. 5 della squadra “A” si presenta in zona di sostituzione sul punteggio di 3 squadra A e 6 squadra B.**

		INIZIO 1500	SQ. FIORI						(A) (R)	PUNTI	LIBERO	(S) (B)	SQ. PIANTE						FINE :	PUNTI	LIBERO
		I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI				
Formazioni	Ordine di servizio	<b>S E T</b>								13 25 37										13 25 37	
	Giocatori titolari N°		10	6	4	8	12	7		14 26 38										15 27 39	
	Riserve N°							5		4 16 28 40		5	9	7	1	3	11			16 28 40	
	Punteggio al cambio		:	:	:	:	:	3:6		6 17 29 41		:	:	:	:	:	:			17 29 41	
Turni di servizio	1° 5'	2'	3'						7 19 31 43										7 19 31 43		
	2° 8'								8 20 32 44										8 20 32 44		
	3° 7'								9 21 33 45										9 21 33 45		
	4° 8'								10 22 34 46										10 22 34 46		
									11 23 35 47		X	4'	1'						11 23 35 47		
								12 24 36 48										12 24 36 48			
									"T"									"T"			
									:									:			
									:									:			

**Poi dopo alcune azioni e precisamente sul punteggio di 7 per la squadra A e 10 per la squadra B, il giocatore n. 7 si presenta in zona di sostituzione (come da RDG può entrare solo per il n. 5 ad eccezione di sostituzioni eccezionali)**

**Pertanto si riporta in questo caso solo il punteggio 7-10 e si cerchia il n. 5. (Cambio chiuso e si contano due sostituzioni).**

		INIZIO 1500	SQ. <b>FIORI</b>					(A) (R)	PUNTI	LIBERO	(S) (B)	SQ. <b>PIANTE</b>					FINE :	PUNTI	LIBERO
Ordine di servizio		I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
Formazioni	Giocatori titolari N°	10	6	4	8	12	7	13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42			5	9	7	1	3	11	13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42		
	Riserve N°						5										19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48		
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	3:6			:	:	:	:	:	:				
		:	:	:	:	:	7:10			:	:	:	:	:	:				
Turni di servizio	1° S°	2	3	6						X	4	7	10						
	2° B°							"T"										"T"	
	3° 7°																		
	4° B°																		

**Ricordarsi va indicato sempre prima il punteggio della squadra che richiede la sostituzione.**

## **TEMPI DI RIPOSO**

Quando una delle squadre richiede un tempo di riposo, il segnapunti:

1. verifica che la richiesta sia regolare, ossia che la squadra non abbia già usufruito dei 2 tempi di riposo previsti per ciascun set; se così non è, segnala la *richiesta impropria* al 2° Giudice di Gara (o al 1° se solo) alzando un braccio e facendo un cenno di diniego e, una volta che sia stata respinta, la registra nel riquadro **SANZIONI**;
2. **informa il 2° Giudice di Gara (o il 1° se solo) della presenza o meno dei Libero** nei due sestetti che escono dal terreno di gioco, facendo un gesto col braccio dal lato corrispondente a ciascuna squadra:
  - se il *Libero* è in gioco, stende il braccio davanti a sé parallelamente al terreno di gioco, col palmo della mano verso il basso;
  - se il *Libero* è fuori gioco, alza l'avambraccio perpendicolarmente al terreno di gioco, col palmo della mano verso di sé;
3. registra il punteggio al momento della richiesta nelle apposite caselle indicate dalla lettera **T** sotto alla colonna **PUNTI** (la superiore per la prima richiesta, l'inferiore per la seconda), scrivendo a sinistra i punti della squadra richiedente e a destra quelli della squadra avversaria;
4. **avvisa il 2° Giudice di Gara nel caso sia stato chiesto il 2° tempo di riposo** per quel set; in assenza del 2° Giudice di Gara, comunicherà l'informazione al 1°;
5. quando il 2° Giudice di gara (o il 1° se solo) fischia il termine dei 30" regolamentari, **controlla che i sestetti rientrati in campo siano i medesimi che ne erano usciti**, ripetendo la gestualità riguardante i rimpiazzi dei *Libero* effettuata in precedenza; nel caso riscontri delle irregolarità, deve informare immediatamente il 2° Giudice di Gara (o il 1° se solo);
6. **terminata la verifica delle formazioni, alza entrambe le braccia** per indicare che il gioco può riprendere.

## **Esempio di trascrizione di un Tempo di Riposo**

**L'allenatore della squadra A richiede un Tempo di riposo sul punteggio di 3**



per A e 7 per B.

		SET	INIZIO 1500		SQ. FIORI						(A)	PUNTI	LIBERO	(B)	SQ. PIANTE						LIBERO
			I	II	III	IV	V	VI	13-25-37	I	II		III	IV	V	VI	13-25-37				
Formazioni	Ordine di servizio																				
	Giocatori titolari N°	10	6	4	8	12	7	14-26-38	5	9	7	1	3	11	15-27-39						
	Riserve N°							17-29-41							19-31-43						
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	3:6	20-32-44	:	:	:	:	:	:	22-34-46						
		:	:	:	:	:	:	21-33-45	:	:	:	:	:	:	23-35-47						
Turni di servizio	1° 5'	2'	3'					22-34-46	X	4'	7'				23-35-47						
	2° 6'							23-35-47							24-36-48						
	3° 7'							"T"													
	4° 8'							3:7													

L'allenatore della squadra A richiede il secondo Tempo di riposo sul punteggio di 6 per A e 7 per 10.

Ricordarsi va indicato sempre prima il punteggio della squadra che richiede Tempo di riposo.

		SET	INIZIO 1500		SQ. FIORI						(A)	PUNTI	LIBERO	(B)	SQ. PIANTE						LIBERO
			I	II	III	IV	V	VI	13-25-37	I	II		III	IV	V	VI	13-25-37				
Formazioni	Ordine di servizio																				
	Giocatori titolari N°	10	6	4	8	12	7	14-26-38	5	9	7	1	3	11	15-27-39						
	Riserve N°							17-29-41							19-31-43						
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	3:6	20-32-44	:	:	:	:	:	:	22-34-46						
		:	:	:	:	:	:	21-33-45	:	:	:	:	:	:	23-35-47						
Turni di servizio	1° 5'	2'	3'	6'				22-34-46	X	4'	7'	7'			23-35-47						
	2° 6'							23-35-47							24-36-48						
	3° 7'							"T"													
	4° 8'							6:10													

### RIMPIAZZI DEL LIBERO

I rimpiazzi riguardanti i Libero devono avvenire a palla fuori gioco nella zona di rimpiazzo. Il segnapunti ne tiene traccia utilizzando le colonne LIBERO presenti in tutti i riquadri dei set accanto alle colonne dei PUNTI.

Il tipo di annotazione da utilizzare è differente a seconda che una squadra si presenti alla gara con uno oppure con due Libero. Nel caso a referto sia iscritto un solo Libero, il segnapunti scrive semplicemente il numero del difensore che esce dal campo quando il Libero entra in gioco e lo barra quando il giocatore rientra, utilizzando una nuova casella ad ogni ingresso del Libero.

Il segnapunti dovrà riportare sul referto ingressi ed uscite dei "Libero" utilizzando la seguente procedura (supponiamo che per la squadra B a referto L1 sia l'atleta n. 6 e che L2 sia il n. 14):

- all'ingresso in campo di L1 (o L2) al posto dell'atleta n. 5, nella prima casellina vuota riservata ai rimpiazzi per il Libero, partendo dalla sinistra, trascriverà: "5-6" (l'atleta n. 5 viene sostituito dal Libero n. 6);
- al rientro in campo dell'atleta n. 5 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente

(cambio chiuso ed atleti/e in campo senza Libero);

3. nel caso in campo ci sia ancora L1 al posto dell'atleta n. 5 (caso 1) ed entra L2 al posto di L1, aggiungerà accanto alla dicitura precedente “- 14”, per ottenere “5 - 6 - 14” (l'atleta n. 5 viene rimpiazzato dal libero n. 6, il quale a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 14);
4. supponendo di essere nel caso 3, al rientro in campo dell'atleta n. 5 al posto di L2 provvederà a “barrare” tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
5. supponendo di essere nel caso 3, rientra L1 al posto di L2, aggiungerà accanto alla dicitura precedente “- 6”, per ottenere “5 - 6 - 14 - 6” (l'atleta n. 5 viene rimpiazzato dal libero n. 6, a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 14, a sua volta rimpiazzato nuovamente dal libero n. 3);
6. supponendo di essere nel caso 5, al rientro in campo dell'atleta n. 5 al posto di L1 provvederà a “barrare” tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero).

Questa notazione “estesa” va utilizzata anche quando la squadra è rimasta con un solo *Libero* disponibile (ad esempio, in seguito ad infortuni o squalifiche). La notazione semplificata, invece, si usa per le squadre che iscrivono un solo *Libero* a referto, anche se la squadra avversa ne iscrive due.

Sebbene illimitati, i rimpiazzati che coinvolgono il *Libero* (indipendentemente da quanti ne vengano impiegati) sono comunque soggetti a vincoli ed è compito del segnapunti controllare che questi siano rispettati. In particolare, se il numero del giocatore che rientra in campo è diverso da quello segnato al momento dell'ingresso del *Libero*, il segnapunti deve avvisare immediatamente il 2° Giudice di Gara dell'irregolarità, perché il rimpiazzo va corretto e la squadra sanzionata con un *ritardo di gioco*. Analogamente, il segnapunti deve avvertire l'Giudice di Gara quando non trascorre un'azione di gioco completata tra due rimpiazzati consecutivi del *Libero*, o quando il rimpiazzo avviene in modo non visibile durante un tempo di riposo: nel primo caso, il rimpiazzo va rigettato, nel secondo deve essere

ripristinata la formazione prevista, dopodiché il rimpiazzo può essere effettuato visibilmente; in entrambi i casi, comunque, la squadra è sanzionata per *ritardo di gioco*.

S F	B	SQ. PIANTE						FINE	:	PUNTI	LIBERO
		I	II	III	IV	V	VI				
									25 37		
									26 38	5-6	
									27 39	<del>5-6</del>	
									28 40		
									29 41		
									30 42	5-6-14	
									31 43		
									32 44	<del>5-6-14</del>	
									33 45		
									34 46	5-6-14-6	
									35 47		
									36 48	<del>5-6-14-6</del>	
									"T"		
									7 : 6		
									:		

In sintesi si può brevemente ricordare quanto segue:

ad ogni ingresso in campo di uno dei “Libero”:

- se avviene al posto di un atleta, il rimpiazzo viene registrato in una nuova casellina;
- se avviene al posto dell'altro Libero, il rimpiazzo viene aggiunto accanto alla precedente.
- al rientro in campo del giocatore titolare il rimpiazzo viene registrato barrando insieme tutte le annotazioni registrate dalla sua uscita.

### COMPILAZIONE FINO ALLA FINE

Il segnapunti continua allo stesso modo fino alla fine del set che termina con il punteggio di 19/25 a favore della squadra PIANTE. Nel momento in cui il 1° Giudice di gara fischia la fine dell'ultima azione a seguito di segnalazione da parte solo del Segnapunti, il segnapunti scrive l'orario di fine set nella casella “FINE” (15.36).

Le cifre della colonna “PUNTI” di ciascuna squadra che non risultano barrate, sono annullate e l'ultimo punto è sottolineato e scritto nella casella del giocatore della squadra vincente se ha servito per ultimo o nella casella successiva a quella dell'ultimo servizio della squadra vincente se l'ha conquistato come squadra in ricezione.

Il punteggio finale di ciascuna squadra, riportato nell'ultima casella dell'ordine di rotazione nella rispettiva riquadro del set, è cerchiato.

		INIZIO 15 : 00	SQ. <i>FIORI</i>						(A) (R) PUNTI	LIBERO	(S) (R) (B) SQ. <i>PIANTE</i>	FINE 15 : 36						PUNTI	LIBERO
		I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
Formazioni	Ordine di servizio																		
	Giocatori titolari N°	10	6	4	8	12	7			5	9	7	1	3	11				
	Riserve N°						5					2	8						
Sostituzioni	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	3 : 6			:	:	16 : 13	16 : 13	:	:				
	Punteggio al cambio	:	:	:	:	:	7 : 10			:	:	19 : 15	19 : 15	:	:				
Turni di servizio	1° 5°	2	3	6	8	9	13			X	4	7	10	13	16				
	2° 6°	15	16	18	19			"I"		18	20	22	23	25			"I"		
	3° 7°							3 : 7									7 : 6		
	4° 8°							6 : 10									:		

Nel caso l'ultimo punto sia stato conquistato dalla squadra in ricezione in quel momento (come nella Fig. sottostante n. 1), il punteggio finale deve essere trascritto nel turno di servizio successivo, **senza spuntare la casella.**



		INIZIO :						SQ. Fiori	(B)	PUNTI	LIBERO	(A)	SQ. Piante						FINE :	PUNTI	LIBERO	SQ.						PUNTI AL CAMBIO	PUNTI							
		I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI									
Ore di servizio	Giacca di servizio N°	SET	7	5	11	6	2	9	1-9			12	14	3	15	9	5					1-13 25-37													1-13 25-37	
			2-10																				2-14 26-38													2-14 26-38
			3-11																				3-15 27-39													3-15 27-39
			4-12																				4-16 28-40													4-16 28-40
			5-13																				5-17 29-41													5-17 29-41
			6-13																				6-18 30-42													6-18 30-42
			7-8																				7-19 31-43													7-19 31-43
			8																				8-20 32-44													8-20 32-44
Panchina di cambio	Ritorno N°	5																			9-21 33-45													9-21 33-45		
																						10-22 34-46													10-22 34-46	
																						11-23 35-47														11-23 35-47
																						12-24 36-48														12-24 36-48
Turni di servizio	Panchina di cambio	5																			"T"													"T"		
																						"T"													"T"	
																							"T"													"T"
																								"T"												"T"

		INIZIO 15 :						SQ. Fiori	(B)	PUNTI	LIBERO	(A)	SQ. Piante						FINE :	PUNTI	LIBERO	SQ.						PUNTI AL CAMBIO	PUNTI	LIBERO							
		I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI										
Ore di servizio	Giacca di servizio N°	SET	7	5	11	6	2	9	1-9			12	14	3	15	9	5					1-13 25-37														1-13 25-37	
			2-10																				2-14 26-38														2-14 26-38
			3-11																				3-15 27-39														3-15 27-39
			4-12																				4-16 28-40														4-16 28-40
			5-13																				5-17 29-41														5-17 29-41
			6-13																				6-18 30-42														6-18 30-42
			7-8																				7-19 31-43														7-19 31-43
			8																				8-20 32-44														8-20 32-44
Panchina di cambio	Ritorno N°	5																			9-21 33-45														9-21 33-45		
																						10-22 34-46													10-22 34-46		
																							11-23 35-47													11-23 35-47	
																							12-24 36-48													12-24 36-48	
Turni di servizio	Panchina di cambio	5																			"T"													"T"			
																						"T"													"T"		
																							"T"													"T"	
																								"T"												"T"	

## SANZIONI DISCIPLINARI

Tutte le sanzioni disciplinari per condotta scorretta o per ritardo di gioco, nonchè gli avvertimenti ufficiali tramite cartellino giallo, devono essere registrate nell'apposito riquadro **SANZIONI**, situato nella parte inferiore sinistra del referto, **nel momento esatto in cui sono comminate**.

Il riquadro prevede quattro colonne, una per ciascun tipo di sanzione possibile:

- **A** = avvertimento ufficiale (*cartellino giallo*);
- **P** = penalizzazione (*cartellino rosso*);
- **E** = espulsione (*cartellini giallo e rosso nella stessa mano*);
- **S** = squalifica (*cartellini giallo e rosso nelle due mani*).

Quando la sanzione riguarda un atleta, va riportato, nella colonna corrispondente alla sanzione, il suo numero di maglia; **se in quel momento si trova fuori dal gioco, il numero va cerchiato**. Quando invece la sanzione è per uno degli altri componenti ammessi in panchina, si utilizza la sigla corrispondente alla sua funzione.

In caso di ritardo di gioco, infine, si utilizza la sigla **"RG"**.

Successivamente nelle altre colonne del riquadro devono essere annotate:

- la squadra "A" o "B" sanzionata;
- il set in cui viene comminata la sanzione;
- il punteggio vigente **prima** del provvedimento, scrivendo a sinistra i punti della squadra sanzionata ed a destra quelli dell'altra.

Fanno eccezione le sanzioni comminate dopo l'ultimo punto di un set o nell'intervallo tra due set, che vanno registrate sul punteggio di 0-0 del set seguente (solo se questo si disputa).

Inoltre, in caso di penalizzazione, sia essa una sanzione individuale o per ritardo di gioco, nel riquadro del set corrispondente **deve essere cerchiato il punto acquisito dalla squadra avversaria**, deve essere cerchiato il 15° punto della squadra "A", come riportato nella figura sottostante





\*nella colonna "S" (sostituzioni), scrive, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra, non conteggiando le eventuali sostituzioni eccezionali concesse. Nell'ultima casella della suddetta colonna, riporta la somma delle sostituzioni effettuate da ciascuna squadra nella gara (riportare lo 0 nel caso non siano state effettuate sostituzioni);

\*nella colonna "T" (tempi di riposo), registra, nella casella corrispondente a ciascun set, il numero dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre. Nell'ultima casella della colonna, registra la somma dei tempi di riposo concessi alle rispettive squadre (riportare lo 0 nel caso non siano stati richiesti tempi di riposo);

\*nella penultima linea sotto i totali generali riporta: nel riquadro di sinistra l'ora di inizio dell'incontro, nel riquadro di centro l'ora di fine e in quello di destra la durata totale espressa in ore e minuti. La durata totale dell'incontro dovrà differire dalla durata incontro per un tempo pari alla somma degli intervalli tra i set ed eventuali interruzioni;

nell'ultima linea "VINCE", riporta il nome della squadra vincente, e, a destra della cifra prestampata 3, il numero dei set vinti dalla squadra perdente (lo 0 se non ha vinto alcun set). Nel caso di gara al meglio di 2 set su 3, la cifra prestampata 3 deve essere sostituita a penna dalla cifra 2.

di norma l'intervallo dei set dura 3 minuti.

Le righe dei set non disputati vanno lasciate in bianco.

RISULTATO FINALE										
sq. <i>FIORI</i>				(A)	(B)	sq. <i>PIANTE</i>				
"T"	S	V	P Punti	SET	minuti	P Punti	V	S	"T"	
2	2	0	19	1	( 36 )	25	1	4	1	
1	2	1	25	2	( 26 )	22	0	4	2	
2	0	0	20	3	( 22 )	25	1	0	0	
2	1	1	30	4	( 33 )	28	0	2	2	
1	0	1	15	5	( 18 )	11	0	1	1	
8	6	3	109	Durata incontro 135 min		111	2	11	6	
Ora inizio incontro			Ora fine incontro			Durata totale incontro				
15 h 00 min			17 h 27 min			2 h 27 min				
VINCE					<i>FIORI</i>				3 : 2	

## CONTROLLO DEL REFERTO

Le Regole di Gioco assegnano ad entrambi i Giudici di Gara il controllo finale del referto, mentre la responsabilità di controllare l'operato del segnapunti durante la gara è del 2° Giudice di Gara.

Il controllo deve riguardare, oltre agli aspetti puramente formali sulla correttezza della compilazione da parte del segnapunti – ultimo punto del set sottolineato, punti non utilizzati

annullati, ultimo parziale cerchiato, numeri delle riserve cerchiati in caso di cambi "chiusi", punti acquisiti per penalizzazione cerchiati, somme eseguite correttamente,



ecc. – almeno due aspetti sostanziali inerenti al punteggio, ossia la **sequenza dei punteggi parziali** e la **corrispondenza dei turni di servizio**.

Quando una squadra conquista il servizio ed effettua una rotazione, sul referto il segnapunti

“apre” una nuova casella nei turni di servizio; siccome ogni azione assegna un punto, al termine di quel turno, in ogni caso, la squadra avrà **almeno un punto in più** rispetto alla fine del turno di servizio precedente: quello conquistato assieme al diritto di servire. Ciò significa che, in assenza di errori, la sequenza dei punteggi parziali, di entrambe

le squadre, deve essere *strettamente crescente*, ossia ogni punteggio deve essere maggiore di quello che lo precede.

Tale situazione, com'è evidente, deve risultare vera in qualunque momento della gara. L'unica differenza, durante lo svolgimento di un set, riguarda la presenza di una casella “aperta” (quella del giocatore al servizio in quel momento), che comunque non cambia la sostanza delle cose: la squadra al servizio deve avere almeno un punto in più di quelli scritti nel suo ultimo turno di servizio “chiuso”.

Non è difficile rendersi conto che queste sono le due sole situazioni che si possono presentare, a prescindere dal punteggio finale del set: se vince chi ha avuto il primo servizio,

il numero di caselle utilizzato sarà lo stesso per entrambe le squadre, mentre se vince la squadra inizialmente in ricezione, per essa verrà compilata una casella in più.

### **APPROVAZIONE FINALE**

Terminato il controllo da parte dei giudici di gara e atteso, nel caso sia stata preannunciata un'istanza avverso il risultato della gara, lo scadere dei 15 minuti dal termine della gara previsti per la conferma della stessa, il referto viene definitivamente completato con l'apposizione delle firme del collegio arbitrale: prima il segnapunti, poi il 2° Giudice di Gara e per ultimo il 1° Giudice di gara.

APPROVAZIONE					
Arbitri	Cognome e Nome		Città		Firma
1°	NUVOLA SILVIA		TREVISO		
2°	PRATO SOLE		RIMINI		
Seg.	MARIT LAURA		ROMA		
	pr	1	Giudici di linea	2	pr
	pr	3		4	pr
		(A)	Capitani	(B)	

### **COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI**

Il riquadro **OSSERVAZIONI**, posto al centro in basso sotto quello del 5° set, è riservato alla registrazione sintetica di quegli eventi, più o meno eccezionali, che si possono verificare durante una gara e che non trovano spazio negli altri riquadri del referto.

Come per le altre annotazioni, qualora sia richiesto di riportare il punteggio e sia citata una sola squadra, si segue la regola generale per cui il primo punteggio riportato è il suo e il secondo è quello della squadra avversaria; negli altri casi il punteggio si indicherà nell'ordine squadra "A" - squadra "B".

### **PREANNUNCIO DI ISTANZA**

L'istanza avverso il risultato della gara da parte di una squadra va preannunciata dal **capitano in gioco** al 1° Giudice di Gara (solo a lui) al momento del fatto che dà luogo alla contestazione. **Il 1° Giudice Di Gara è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto (significa scendere dal Seggiolone) e il capitano ha diritto di accertare l'avvenuta annotazione.**

Non è necessario che il capitano fornisca una motivazione e in ogni caso questa non va trascritta a referto. I dati fondamentali da riportare sono set e punteggio, oppure, nel caso l'istanza sia preannunciata prima dell'inizio della gara, l'orario.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 19.38 sq. B PRE. IST.</b>
	<b>1° set 10 - 11 sq. A PRE. IST.</b>

### **CONFERMA DI ISTANZA**

L'istanza avverso il risultato della gara va confermata, per iscritto, entro 15' dal termine dell'incontro, dal capitano della squadra o da un dirigente del sodalizio. A referto non va riportato nient'altro se non l'orario in cui tale conferma è stata notificata al 1° Giudice di Gara.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 19.38 sq. B PRE. IST.</b>
	<b>1° set 10 -11 sq. A PRE. IST.</b>
	<b>ore 22.57 sq. A CONF. IST.</b>

### **INFORTUNIO O MALATTIA**

Gli incidenti di gioco agli atleti vanno riportati a referto indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito, in modo regolamentare o eccezionale, o non sia sostituito affatto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>1° set 4-7 ore 20.40 n. 3 sq. B INF. (caviglia dx)</b>
	<b>2° set 11-9 ore 21.13 n. 15 sq. A INF. (taglio al sopracciglio sx)</b>


Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso. Quest'ultima deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione infortunati.

Eventuali malori dei partecipanti alla gara devono essere trattati alla stessa stregua degli infortuni.

### **SOSTITUZIONE ECCEZIONALE**

Se il giocatore infortunato (o malato) non può essere sostituito nei modi regolamentari, oltre all'infortunio andrà riportata a referto anche la *sostituzione eccezionale*. Tale giocatore non potrà più prendere parte alla gara, ma gli è concesso di rimanere seduto in panchina, se è comunque in grado di muoversi autonomamente e non è causa di pericolo per le squadre.

<b>OSSERVAZIONI</b>	2° set 11-9 ore 21.13 n. 15 sq. A INF. (polso sx)
	<b>2° set 11-9 sq. A n. 15 – n. 12 SOST. ECCEZ.</b>

Se la sostituzione eccezionale è concessa per una riserva, infortunatasi dopo aver sostituito regolarmente un titolare infortunato, che a sua volta non è in grado di rientrare in gioco per il perdurare dell'infortunio, **entrambi i giocatori** (la riserva e il titolare) vengono considerati sostituiti in modo eccezionale e, quindi, **non potranno più prendere parte all'incontro**.

<b>OSSERVAZIONI</b>	2° set 11-9 ore 21.13 n. 15 sq. A INF. (polso sx)
	<b>2° set 16-15 ore 21.24 n. 12 sq. A INF. (caviglia dx)</b>
	<b>2° set 16-15 sq. A n. 12 – n. 3 SOST. ECCEZ. (interessa anche il n° 15)</b>

### **DICHIARAZIONE DI INABILITA' AL GIOCO DI UN LIBERO**

Un allenatore può *dichiarare inabile al gioco* uno dei *Libero*, per qualsiasi ragione, in qualsiasi momento della gara. Tale dichiarazione va semplicemente riportata a referto, con set e punteggio.

Il *Liberò* dichiarato inabile non potrà piú partecipare alla gara, ma può comunque rimanere seduto in panchina se è in grado di muoversi autonomamente e non è causa di pericolo per le squadre.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>1° set 15-13 sq. A n. 3 DICH. INABILE</b>

### **RIDESIGNAZIONE DI UN LIBERO**

Se un *Liberò* viene dichiarato inabile o diventa inabile per altro motivo (infortunio, espulsione o squalifica), la squadra può ridesignare un altro giocatore al suo posto, purché al momento della richiesta egli sia l'unico *Liberò* disponibile.

Se per il nuovo *Liberò* non è disponibile una maglia col suo numero di colore diverso da quella dei compagni, è possibile farlo giocare o con una canotta senza numero o con una maglia con un altro numero, purché diversa da quella dei compagni, stante la necessità per i giudici di gara di distinguerlo dal resto della squadra. In questi casi, l'annotazione relativa alla ridesignazione va completata con l'indicazione del nuovo numero di maglia.

<b>OSSERVAZIONI</b>	1° set 4-7 ore 20.40 n. 3 sq. B INF. (caviglia dx)
<b>1° set 5-7 sq. B n. 3 – n. 4 RIDES. LIBERO (n. 4 gioca con maglia n. 13)</b>	

Se la squadra iscrive due *Liberò* alla gara, ma se ne presenta uno solo e questi diventa o viene dichiarato inabile al gioco, l'eventuale richiesta di ridesignazione preclude al *Liberò* assente la possibilità di prendere parte alla gara al suo arrivo. Tale circostanza va perciò riportata a referto al momento della registrazione della ridesignazione.

<b>OSSERVAZIONI</b>	1° set 4-7 ore 20.40 n. 3 sq. B INF. (caviglia dx)
<b>1° set 5-7 sq. B n. 3 – n. 4 RIDES. LIBERO (n. 6, assente, non potrà partecipare alla gara)</b>	

### **VARIAZIONE DEL NUMERO DI MAGLIA**

Quando la maglia di un atleta si strappa e non c'è la possibilità di sostituirla con una identica, è possibile fargliene indossare una con un numero diverso, riportando l'evento nel riquadro **OSSERVAZIONI**; tuttavia, il segnapunti deve continuare ad utilizzare il numero originario dell'atleta nel prosieguo della gara.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>2° set 3-2 n. 6 sq. B indossa maglia n. 14 causa rottura</b>
---------------------	---


**TEMPO DI RECUPERO**

Se un giocatore infortunato non può essere sostituito né regolarmente né eccezionalmente, l'atleta ha diritto ad un tempo di recupero di **3 minuti**, una sola volta nel corso della gara. Il segnapunti registrerà il fatto a referto con set, punteggio e orario non appena il 2° Giudice di Gara (o il 1°, in caso di assenza del 2°) darà inizio al tempo di recupero.

<b>OSSERVAZIONI</b>	2° set 12-10 ore 21.10 n. 14 sq. A INF. (polso dx)
<b>2° set 12-10 ore 21.10 n. 14 sq. A T. REC.</b>	

Nel caso l'atleta, difensore, possa essere rimpiazzato dal *Libero* e la squadra proceda immediatamente al rimpiazzo, il tempo di recupero non sarà accordato ed il giocatore dovrà essere in grado di riprendere il gioco quando il *Libero* giungerà in posizione 4 per effetto della rotazione, altrimenti la sua squadra sarà dichiarata *incompleta*.

**RITARDATO INIZIO DELLA GARA**

Se la gara inizia in ritardo a causa di problemi nell'approntamento delle strutture, il segnapunti, sotto la supervisione del 2° Giudice di Gara, deve riportare sinteticamente il fatto a referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>10' ritardo inizio gara (sostituzione antenne causa rottura)</b>
<b>10' ritardo inizio gara (consegna in ritardo dei documenti)</b>	
<b>5' ritardo inizio gara (arrivo dell'addetto del defibrillatore)</b>	

### **MINUTO DI RACCOGLIMENTO**

Nel caso all'inizio della gara venga osservato un minuto di raccoglimento in memoria di un defunto, la circostanza va segnalata a referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 16:00 MINUTO DI RACCOGLIMENTO</b>

### **RITARDATO INIZIO DEL SET**

Se un allenatore ritarda la consegna del tagliando della formazione oltre i 2'30" previsti, il 1° Giudice di Gara deve sanzionare la sua squadra con un *ritardo di gioco* e non autorizzerà l'ingresso in campo delle squadre finché entrambi i tagliandi non saranno in possesso del 2° Giudice di Gara. Alla ripresa del gioco, il segnapunti dovrà registrare nel riquadro **OSSERVAZIONI** la durata effettiva dell'intervallo.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>4' interv. 3°- 4° set (sq. A ritarda consegna tagliando)</b>

### **CAMPO NON AGIBILE**

Nel caso in cui, prima dell'inizio della gara, il terreno di gioco non sia agibile per evento irreparabile, il 1° Giudice di Gara deve concedere alla squadra ospitante il tempo che gli viene consigliato dalle circostanze per reperire un altro impianto di gioco e trasferirvisi.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>1 ora e 10' ritardo inizio gara (variazione impianto causa inagibilità)</b>

Se ciò non è possibile, o non è possibile dare inizio all'incontro **entro 2 ore dall'orario previsto**, riporta il fatto sul referto e dichiara chiusa la gara. In questo caso, il riquadro **RISULTATO FINALE** non va compilato.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>Incontro non disputato per inagibilità del campo</b>


### **PROLUNGATE INTERRUZIONI DI GIOCO**

Quando circostanze eccezionali causano l'interruzione della gara (ad es. un *black-out* elettrico), sul referto vanno riportati sia l'orario che il punteggio per l'inizio dell'interruzione, l'orario e l'eventuale nuovo campo di gioco per la fine della stessa. Nel caso il gioco riprenda su un altro campo, per il set da rigiocare deve essere utilizzato un nuovo referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 20.35 1° set 10-06 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 20.44 FINE INTERR.
	ore 21.08 2° set 14-10 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 21.31 FINE INTERR., SET ANNULLATO (nuovo campo: vedi referto n° 2)

Se, invece, le interruzioni superano le **4 ore in totale**, l'incontro va sospeso definitivamente.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 20.50 1° set 14-16 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 20.58 FINE INTERR.
	ore 21.17 2° set 10-07 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 1.17 GARA SOSPESA (interrotta per oltre 4 ore)

### **INCIDENTI O INVASIONI DI CAMPO**

In caso di incidenti tra gli spettatori o di invasione di campo, il 1° Giudice di Gara



sospende la gara e fissa un limite di tempo entro il quale la società ospitante deve ristabilire l'ordine. Nel frattempo, se la situazione lo rende opportuno, può decidere di rientrare negli spogliatoi assieme agli altri ufficiali di gara. Il segnapunti, facendo parte del collegio arbitrale, è tenuto a fare altrettanto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.40 4° set 1-1 INIZIO INTERR. (invasione di campo)</b>
	<b>ore 22.27 FINE INTERR.</b>

Se, trascorso tale limite, la causa dell'interruzione permane, o una squadra si rifiuta di giocare, il 1° Giudice di Gara dichiara chiuso l'incontro e annota il fatto sul referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.35 4° set 1-1 INIZIO INTERR. (rissa tra il pubblico)</b>
	<b>ore 21:50 GARA SOSPESA (impossibile ripristinare l'ordine)</b>

Anche in questo caso, il riquadro **RISULTATO FINALE** non va completato, se non per quanto riguarda i set già conclusi.

### **PROSECUZIONE INCONTRO PRO FORMA**

Qualora, in presenza di eventi che legittimerebbero l'interruzione definitiva della gara, il giudice di gara ritenga inopportuna l'adozione di questo provvedimento per la sua o la altrui incolumità, può continuare l'incontro *pro forma*, ritenendolo formalmente chiuso al momento del verificarsi degli incidenti. In tal caso, **non è tenuto a comunicare a nessuno la decisione assunta** e al termine della gara farà completare il referto normalmente.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 20:34 4° set 1-1 INIZIO INTERR. (rissa tra il pubblico)</b>
	<b>ore 20:52 FINE INTERR.</b>

### NOMINA NUOVO CAPITANO

In alcune circostanze, una squadra può avere la necessità di nominare un nuovo capitano (ad es. in seguito a squalifica o infortunio, o per permettergli di subentrare ad un *Libero* infortunato). La richiesta va fatta al 1° Giudice di Gara e annotata sul referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>3° set 0-0 n. 8 sq. A NUOVO K.</b>

L'espulsione, di norma, non richiede tale procedura, essendo sufficiente la nomina di un capitano in gioco. Tuttavia, se il capitano viene espulso prima della gara, è necessario nominarne uno temporaneo che, tra le altre cose, avrà la responsabilità della firma sul referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 16.15 n. 1 sq. XXX NUOVO K temporaneo (ESP. K n. 8)</b>

### ALLENATORE E GIOCATORE

Quando un componente di una squadra riveste più ruoli (ad es. allenatore e giocatore), il fatto va annotato sul referto, prima dell'inizio della gara e dopo il sorteggio, utilizzando le abbreviazioni previste.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ALL. Maggio F. è gioc. N. 13 sq. A</b>
	<b>VA Piadina R. è gioc. N. 11 sq. B</b>

### ARRIVO O PARTENZA A GARA IN CORSO

Un componente di una squadra, regolarmente iscritto a referto, che giunga sul terreno di gioco a gara iniziata, può prendervi parte subito dopo il riconoscimento da parte di uno dei giudici di gara che deve avvenire **al termine dell'azione di gioco eventualmente in corso**, con palla fuori gioco. Il fatto va annotato a referto con orario, set e punteggio; se, viceversa, qualcuno degli iscritti alla fine non dovesse presentarsi, l'annotazione andrà effettuata al termine della gara.

Similmente, un partecipante che chieda di lasciare il terreno di gioco prima del termine della gara, deve essere autorizzato a farlo dal 1° Giudice di Gara, riportando l'evento come nel caso di arrivo ritardato. Si procede analogamente quando un giocatore

infortunato lascia l'impianto per essere condotto al Pronto Soccorso.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.01 2° set 0-1 riconoscimento n. 3 sq. A</b>
	<b>ore 21.40 3° set 10-10 n. 6 sq. B abbandona il terreno di gioco</b>
	<b>N. 12 sq. B assente</b>

### **SQUADRA INCOMPLETA**

Se una squadra non è in grado di presentare in campo 6 atleti, è dichiarata *incompleta*. Questo può avvenire in seguito a espulsione, squalifica o infortunio di uno o più atleti e va ovviamente riportato a referto, assieme al set e al punteggio in cui si verifica l'evento. **Alla squadra avversaria vanno assegnati tutti i punti necessari per vincere il set;** se la squadra rimane incompleta anche per i set successivi, si applicherà la stessa procedura.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>4° set 18-15 sq. A INCOMPLETA (ESP. N. 10)</b>

### **FORFAIT**

Se una squadra non si presenta in orario, o si presenta con meno di 6 atleti, è dichiarata perdente per rinuncia. Il 1° Giudice di Gara, dopo aver atteso il termine dei **30 minuti** dall'orario di inizio ufficiale senza che si siano presentati almeno 6 atleti, farà registrare l'evento sul referto e dichiarerà chiusa la gara.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.00 sq. XXX FORFAIT (assente)</b>

*Esempio di forfait per mancata presentazione di una squadra*

Una squadra può essere dichiarata perdente per rinuncia anche quando rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo. In tale evenienza, **sul referto non deve essere modificato in alcun modo il risultato** eventualmente acquisito sino a quel momento dalle due squadre: il fatto va semplicemente riportato nel riquadro **OSSERVAZIONI** con orario, set e punteggio.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 22.04 3° set 13-7 sq. B FORFAIT (rifiuta di proseguire l'incontro)</b>

**ANNULLAMENTO PUNTI**

Alcune situazioni di gioco richiedono l'annullamento di uno o più punti acquisiti dalle squadre (ad es. un fallo di rotazione, o la comunicazione di un'informazione errata riguardo le formazioni in campo da parte del segnapunti, che successivamente si accorge del proprio errore). In tali circostanze, va riportato sul referto il set, il punteggio, la ragione dell'intervento e il nuovo punteggio.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>3° set 18-17 ANNUL. 2 punti sq. A (fallo di rotazione) 16-18</b>

**ANNULLAMENTO SOSTITUZIONI O TEMPI DI RIPOSO**

In caso di sostituzioni o tempi di riposo richiesti dopo una decisione arbitrale che viene successivamente modificata, è facoltà delle squadre chiedere il loro annullamento. Il 1° Giudice di Gara deve accogliere la richiesta, perché il cambiamento della decisione iniziale ha modificato la situazione in campo, e far registrare il provvedimento a referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>3° set 4-7 sq. B ANNUL. SOST. N. 9 – n. 12 (modifica decisione arbitrale)</b>

## MANCATO RISPETTO DELLA SCALA SANZIONI

Quando il segnapunti rileva un'incongruenza nelle sanzioni comminate dal 1° Giudice di Gara (ad es. una seconda penalizzazione ad uno stesso componente di una squadra), deve immediatamente informarlo del fatto (tramite il 2° Giudice di Gara, se presente) e il 1° è tenuto a cambiare la propria decisione. Nel caso ipotetico in cui il 1° Giudice di Gara decida di non tener conto delle informazioni ricevute dal segnapunti, questi deve registrare la sanzione e trascrivere l'accaduto sul referto di gara.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>5° set 1-0 PEN. FT sq. B non segue scala sanzioni (già penalizzato)</b>

## SET DOPPIO PER DECISIONE TECNICA

Può succedere, in seguito a espulsioni o squalifiche contemporanee a giocatori avversari, che un set diventi *doppio* per decisione tecnica, ossia che venga allo stesso tempo perso e vinto da entrambe le squadre. In tal caso, **il punteggio del set interrotto resta quello acquisito sul campo**, mentre il computo dei set aumenta di uno per entrambe le squadre.

Nel caso il set doppio sia il 5°, andrà riportata a referto anche l'annotazione che entrambe le squadre perdono l'incontro, non potendo riportare tale fatto nel riquadro del risultato finale.

RISULTATO FINALE										
sq. FIORI					(A)	(B)	sq. PIANTA			
"T"	S	V	P Punti	SET	minuti	P Punti	V	S	"T"	
2	6	0	20	1	( 27 )	25	1	3	2	
1	2	1	25	2	( 26 )	20	0	4	2	
2	0	0	20	3	( 22 )	25	1	0	0	
2	3	1	20	4	( 21 )	18	1	1	2	
				5	( )					
7	11	2	85	Durata incontro 96 min		88	3	8	6	
Ora inizio incontro 20 h 30 min				Ora fine incontro 22 h 15 min		Durata totale incontro 1 h 45 min				
<b>VINCE</b>					PIANTA				<b>3 : 2</b>	

*Esempio di set doppio*

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>5° set 13-12 ore 22.38 sq. A INCOMPLETA (ESP. n. 7)</b>
<b>5° set 12-13 ore 22.38 sq. B INCOMPLETA (ESP. n° 2)</b>	
<b>5° set 13-12 SET DOPPIO entrambe le squadre perdono la gara per 2-3</b>	

## SOSTITUZIONE DEL SEGNA PUNTI

Nel caso in cui il 1° Giudice di Gara sia costretto a sostituire il segnapunti (per assenza, manifesta incapacità, comportamento fraudolento, in questo caso solo se il segnapunti è

a sua volta un Giudice di Gara) e non ne sia presente un altro regolarmente tesserato, la sostituzione può avvenire con persona che il 1° Giudice di Gara ritenga idonea al compito anche se non tesserata. In tale evenienza, il fatto va sottoscritto per conoscenza a referto da entrambi i capitani e le due squadre, se lo desiderano, possono designare un loro tesserato a fianco del nuovo segnapunti per controllarne l'operato.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 20.30 Il sig. XXX (non tesserato) sostituisce il segnapunti (assente).</b>
<b>La sq. A designa il sig. YYY come supervisore. La sq. B designa il sig. ZZZ come supervisore.</b>	
<b>Firme Capitano sq. A e Capitano sq. B</b>	

Se, invece, il sostituto è un Giudice di Gara, un Segnapunti, la sottoscrizione dei capitani non è richiesta.

**SOSTITUZIONE DI UN GIUDICE DI GARA**

In caso di assenza del 1° Giudice di Gara, trascorsi i 30 minuti di attesa, il 2° lo sostituisce, senza necessità di accordo delle squadre.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.00 2° Giudice di gara sostituisce 1° (assente)</b>

stessa procedura vale in caso di malore o infortunio sopravvenuto nel corso dell'incontro.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>1° set 20-22 2° Giudice di Gara sostituisce 1° (malore)</b> <b>Firme Capitano sq. A e Capitano sq. B</b>

--

In tutti i campionati, se anche il 2° non è presente, il 1° può essere sostituito da un Giudice di Gara reperito sul posto solo con l'assenso scritto di entrambe le squadre.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.00 Il sig. XXX sostituisce 1° Giudice di Gara (assente) Firme Capitano sq. A e Capitano sq. B</b>

Viceversa, in caso di assenza del solo 2° Giudice di Gara, trascorsi i 30 minuti di attesa e solo quando abbia notizia certa della sua designazione, il 1° lo sostituisce d'ufficio con un alto Giudice di Gara reperito sul posto, senza necessità di accordo delle squadre, ma riportando comunque l'evento sul referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>ore 21.00 Il sig. XXX sostituisce 2° Giudice di Gara (assente)</b>
---------------------	---

### **PARTECIPANTI ALLA GARA**

Quando le norme di indizione di un campionato consentono la partecipazione alla gara anche a più di 12 atleti, escluso i Libero, che non è possibile registrare nel riquadro **SQUADRE**, i loro nominativi devono essere riportati nello riquadro **OSSERVAZIONI**, prima del sorteggio, con l'indicazione della funzione (o numero di maglia, se atleti) e della squadra di appartenenza.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>Rossi M. n. 12 sq. A</b>

### **EVENTUALE SET SUPPLEMENTARE DI SPAREGGIO**

Nelle manifestazioni che prevedono turni ad eliminazione diretta con gare di andata e ritorno senza spareggio, in caso di una vittoria per parte con lo stesso punteggio set dovrà essere disputato, sul campo della gara di ritorno, un *set supplementare* di spareggio con le stesse modalità del 5° set di una gara, cioè a **15 punti**, con almeno 2 punti di scarto, e con cambio dei campi all'8° punto.

Possono partecipare a questo set tutti gli iscritti a referto, ad eccezione degli **squalificati nei set precedenti** o degli **espulsi dopo il termine dell'ultimo set** della gara.



L'intervallo fra il termine dell'incontro regolamentare e l'inizio del set supplementare sarà di **5 minuti**; quest'ultimo verrà registrato su un nuovo referto, utilizzando lo spazio riservato al 5° set.

L'intestazione del referto del set di spareggio sarà la medesima del referto originario, comprese le lettere "A" e "B" delle due squadre, con l'aggiunta della dicitura "SET DI SPAREGGIO" nello spazio **FASE**. Nel riquadro **OSSERVAZIONI** del referto originario, per completezza, andrà semplicemente riportata la notizia dell'evento.

<b>OSSERVAZIONI</b>	<b>Si disputa SET DI SPAREGGIO (vedi referto n° 2)</b>

Il riquadro **SQUADRE** potrà essere riempito solamente con i numeri degli atleti delle due squadre, che sono l'unica informazione utile al segnapunti durante lo svolgimento del set, ricopiandoli da quello originario. In ogni caso, non è necessario richiedere nuovamente le firme di capitani e allenatori.

Considerato che sul nuovo referto viene registrato un unico set, eventuali sanzioni disciplinari comminate durante il suo svolgimento saranno riportate lasciando in bianco la casella del set. Non c'è alcuna necessità di riportare le eventuali sanzioni comminate durante la gara nel nuovo referto, né tanto meno le richieste improprie, perché nel caso il segnapunti può facilmente controllare eventuali recidive leggendo il primo referto (che ovviamente rimane al tavolo).

Per lo stesso motivo, il riepilogo del set nel riquadro **RISULTATO FINALE** sarà registrato direttamente nella riga dei totali (non essendoci alcun "parziale" da registrare) e non sarà necessario compilare la riga sottostante con gli orari. Inoltre, nell'ultima riga sarà sufficiente riportare il nome della squadra vincitrice, barrando semplicemente il 3 prestampato.

Infine, il riquadro **APPROVAZIONE** sarà compilato come quello originario e ugualmente firmato.

Da notare che il primo referto va chiuso e controllato prima di cominciare il set di spareggio, perché è solo in seguito al termine della gara che si producono le condizioni per la disputa di quest'ultimo.