

# Manuale del SEGNAPUNTI per la Pallavolo

## Indice

<b>1 Il Segnapunti</b> .....	1
1.1 Requisiti.....	1
1.2 Responsabilità.....	1
<b>2 Prima della gara</b> .....	1
2.1 Intestazione del referto.....	2
2.2 Composizione delle squadre.....	2
2.3 Composizione del collegio arbitrale.....	3
<b>3 Ingresso in campo</b> .....	4
3.1 Raccolta delle firme.....	4
3.2 Preparazione del riquadro del 1° set.....	4
3.3 Trascrizione delle formazioni iniziali.....	5
<b>4 Durante il gioco</b> .....	6
4.1 Prima del servizio.....	6
4.2 Al termine dello scambio.....	7
4.3 Richieste di sostituzione.....	7
4.4 Richieste di tempo di riposo.....	8
4.5 Richieste di formazione.....	9
4.6 Richiesta dei giocatori avanti e difensori.....	10
4.7 Sanzioni disciplinari.....	10
4.8 Termine del set.....	11
4.9 Set decisivo.....	12
<b>5 Al termine della gara</b> .....	13
5.1 Risultato finale.....	13
5.2 Controllo del referto.....	14
5.2.1 Sequenza dei punteggi parziali.....	14
5.2.2 Corrispondenza dei turni di servizio.....	14
5.3 Approvazione finale.....	15
<b>6 Riquadro delle osservazioni</b> .....	16
6.1 Preannuncio di reclamo.....	16
6.2 Conferma di reclamo.....	16
6.3 Infortunio.....	17
6.4 Sostituzione eccezionale.....	17

6.5 Rimpiazzo del LIBERO.....	18
6.6 Tempo di recupero.....	18
6.7 Ritardo inizio gara.....	19
6.8 Campo non agibile.....	19
6.9 Prolungate interruzioni di gioco.....	20
6.10 Incidenti o invasioni di campo.....	20
6.11 Prosecuzione incontro proforma.....	21
6.12 Nomina nuovo capitano.....	21
6.13 Allenatore - giocatore.....	22
6.14 Arrivo o partenza a gara in corso.....	22
6.15 Squadra incompleta.....	23
6.16 Forfait.....	23
6.17 Annullamento punti.....	24
6.18 Annullamento sostituzioni.....	24
6.19 Mancato rispetto della scala sanzioni.....	24
6.20 Set doppio per decisione tecnica.....	25
6.21 Azione di "velo".....	25
6.22 Violazione del limite all'utilizzo di impianti acustici.....	26
6.23 Sostituzione del segnapunti.....	26
6.24 Sostituzione di un arbitro.....	27
<b>7 Risoluzione degli errori.....</b>	<b>28</b>
7.1 Durante il gioco.....	28
7.2 Al termine della gara.....	30
<b>8 Sostituzioni del "LIBERO".....</b>	<b>31</b>

#### **Elenco delle abbreviazioni usate nel testo:**

R.d.G. = Regole di Gioco 2011-2012

Cas. = Casistica ufficiale delle regole di gioco 2011-2012

Man. ref. = Manuale per la compilazione del referto di gara 2009-2012

Agg. 2008 = Corsi di aggiornamento 2008

Not. tec. = Notiziario tecnico CQN-STAO

Circ. CQN-STAO = Circolari tecniche emanate dal CQN-STAO

Reg. gare = Regolamento gare 2003-2004

Reg. giur. = Regolamento giurisdizionale 2006-2007

Did. arb. = Didattica arbitrale 2000-2001

Man. disc. = Manuale per l'amministrazione della disciplina 2000-2001

Guida doc. reg. = Guida per i docenti regionali 1999

Si ringrazia il Comitato CSI di Reggio Emilia per la preparazione dell'elaborato nei suoi responsabili della Commissione Tecnica Pallavolo e dei Responsabili Arbitri della Pallavolo.

Si ringrazia il S.T.U.G. della FIPAV per il permesso di utilizzo delle informazioni presenti in questo regolamento.

# 1 Il Segnapunti

## 1.1 Requisiti

Il *Segnapunti* è un **tesserato di società**.

L'età minima per ottenere la qualifica di *Segnapunti* è di **16 anni**; tale limite può essere abbassato a **14 anni** per coloro che svolgono la funzione nei soli campionati giovanili.

Il *Segnapunti*, pur essendo tesserato con un'unica società, può svolgere la propria attività per qualsiasi sodalizio purché in possesso di un nullaosta del società di appartenenza.

## 1.2 Responsabilità

Il *segnapunti* deve recarsi in palestra almeno **30 minuti** prima dell'inizio della gara, munito di due copie del referto, di due penne a sfera, di un orologio. Il *segnapunti* è un componente del collegio arbitrale, con proprie responsabilità, come stabilito dalle Regole di Gioco (regola n° 25). Egli **collabora con gli arbitri** registrando sul referto tutti gli eventi che si verificano durante la gara e rispondendo alle richieste che gli vengono formulate.

In particolare, deve essere in grado di fornire al 2° arbitro le seguenti informazioni:

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

## 2 Prima della gara

La compilazione del referto, deve avvenire all'interno della palestra.

È opportuno che il *segnapunti* sincronizzi l'orologio con quello del 1° arbitro, che costituisce il riferimento ufficiale per tutti gli orari riguardanti la gara. Per questo motivo, è responsabilità del 1° arbitro assicurarsi che il proprio orologio segni l'ora esatta.

### 2.1 Intestazione del referto

CAMPIONATO SERIE	ALLIEVE	GARA N°	4257	MANIFESTAZIONE	
DIVISIONE:	MASCHILE <input type="checkbox"/>	FEMMINILE <input checked="" type="checkbox"/>	FASE		
LUOGO	TREVISO	CAMPO	PALESTRA GHIRADA 1	DATA	18/10/07
	SISLEY TREVISO	SQUADRE		ORA	20:30

In questa sezione vanno riportati i dati desunti o dalla designazione, fornita da uno degli arbitri, o, in alternativa, dal calendario ufficiale. È fondamentale riportare in ogni caso il campionato e il numero della gara.

Le voci **SERIE** e **MANIFESTAZIONE** sono alternative tra di loro: la prima si usa per i campionati di serie e di categoria, la seconda per tornei e altre manifestazioni. La voce **FASE** è opzionale: può essere usata per indicazioni del tipo "*play-off*", "quarti di finale" e simili.

L'orario di inizio da riportare in questo riquadro è quello previsto dal calendario.

Le squadre vanno indicate sempre nell'ordine riportato nella designazione: ciò significa che quella a sinistra sarà la squadra di casa e quella a destra la squadra ospite,

anche in caso di concentramenti. I cerchi accanto ai nomi delle squadre vanno lasciati in bianco, perché saranno riempiti una volta effettuato il sorteggio (§ 3.1).

## 2.2 Composizione delle squadre

Gli elenchi dei partecipanti alla gara devono essere consegnati agli arbitri **almeno 30 minuti prima dell'inizio dell'incontro** e vanno trascritti secondo lo stesso ordine utilizzato nell'intestazione del referto: nella colonna di sinistra la squadra di casa, in quella di destra la squadra ospite.

È 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 alle eventuali omonimie).

I nominativi dei giocatori LIBERO devono essere riportati nelle due righe appositamente predisposte (nella superiore il 1° o unico LIBERO, nell'inferiore il 2°), mentre per gli altri giocatori non è previsto alcun ordine particolare, verranno ricopiati come sono riportati nell'elenco giocatori.

1. 1 Nell'elenco dei partecipanti, invece, il capitano della squadra è individuato dalla sigla "K".
2. 2 Nell'elenco, i due LIBERI sono individuati dalle sigle "L1" e "L2", che vanno riportate a referto; se invece ce n'è uno solo, si usa la sigla "L", che in questo caso non occorre ricopiare.

TREVISO SALSOPRE BASSANO			
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome
1	Cognome e Nome	(K)	Capitano
2	Cognome e Nome	3	Cognome e Nome
4	Cognome e Nome	4	Cognome e Nome
5	Cognome e Nome	6	Cognome e Nome
7	Cognome e Nome	8	Cognome e Nome
(K)	Capitano	10	Cognome e Nome
9	Cognome e Nome	12	Cognome e Nome
13	Cognome e Nome	15	Cognome e Nome
11	Cognome e Nome	14	Cognome e Nome
		16	Cognome e Nome
LIBERO			
1° LIBERO	L1	1° LIBERO	
2° LIBERO	L2		
Tesserati ammessi in panchina			
Cognome e Nome	A	Cognome e Nome	
Cognome e Nome	VA	Cognome e Nome	
Cognome e Nome	FT		
	M	Cognome e Nome	
Cognome e Nome	D	Cognome e Nome	
FINE			
Data:		Data:	
Stato:		Stato:	

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

- **A** = Allenatore;
- **V** = Vice - allenatore;
- **FT** = Fisioterapista;
- **M** = Medico;
- **D** = Dirigente accompagnatore.

**Tutti i nominativi contenuti negli elenchi vanno riportati a referto, compresi quelli delle persone eventualmente assenti** al momento del riconoscimento da parte degli arbitri. Sarà compito del 1° arbitro, infatti, segnalare nel proprio rapporto chi non ha effettivamente partecipato all'incontro.

Nel caso non si conosca il numero di maglia di un giocatore assente, il segnapunti lo trascriverà a referto temporaneamente senza numero.

## 2.3 Composizione del collegio arbitrale

APPROVAZIONE			
Arbitri	Cognome e Nome	Città / Codice	Firma
1°	Cognome e Nome	Residenza	
2°	Cognome e Nome	Residenza	
Seg.	Cognome e Nome	Residenza	

Come per le squadre, anche per i componenti del collegio arbitrale vanno riportati cognome e nome. Si sottolinea che, per la terna arbitrale, si deve annotare il **comitato di appartenenza / codice tessera** o la sigla della provincia.

La Commissione Gare richiede, nei campionati regionali o provinciali, che per il segnapunti sia indicato, accanto al nome, il numero di tessera /o comitato.

## 3 Ingresso in campo

Facendo parte del collegio arbitrale, il **segnapunti è tenuto ad entrare in campo assieme agli arbitri** 30 minuti prima dell'inizio della gara e a partecipare a tutte le fasi del protocollo ufficiale.

### 3.1 Raccolta delle firme

B TREVISO SQUADRE BASSANO A			
N°	Cognome e Nome	N°	Cognome e Nome
1	Cognome e Nome	(2)	Capitano
2	Cognome e Nome	3	Cognome e Nome
4	Cognome e Nome	4	Cognome e Nome
5	Cognome e Nome	5	Cognome e Nome
7	Cognome e Nome	8	Cognome e Nome
(6)	Capitano	10	Cognome e Nome
9	Cognome e Nome	12	Cognome e Nome
10	Cognome e Nome	13	Cognome e Nome
11	Cognome e Nome	14	Cognome e Nome
		15	Cognome e Nome
LIBERO			
6	1° LIBERO L1	11	LIBERO
3	2° LIBERO L2		
TESSERATI AMMESSI IN PANCHINA			
Cognome e Nome	A	Cognome e Nome	
Cognome e Nome	VA	Cognome e Nome	
Cognome e Nome	PT		
	M	Cognome e Nome	
Cognome e Nome	D	Cognome e Nome	
FIRME			
Arbitro	Capitano	Arbitro	Capitano
Arbitro	Allenatore	Arbitro	Allenatore

Una volta effettuato il sorteggio, bisogna raccogliere le firme dei capitani e degli allenatori. La firma del capitano garantisce l'identità degli iscritti a referto, quella dell'allenatore la corrispondenza tra numero di maglia e atleta. Per tali motivi, sia l'uno che l'altro hanno il **diritto di controllare** l'esattezza della trascrizione prima di firmare il referto.

Le firme dei capitano devono essere raccolte immediatamente dopo il sorteggio; quelle degli allenatori possono essere raccolte successivamente, ma comunque prima dell'inizio della gara.

Dopo il sorteggio, 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 nel riquadro **SQUADRE** sia nell'intestazione del referto.

CAMPIONATO SERIE	ALLIEVE	GARA N°	4257	MANIFESTAZIONE	
DIVISIONE:	MASCHILE <input type="checkbox"/> FEMMINILE <input type="checkbox"/>	FASE	<input checked="" type="checkbox"/>		
LUOGO	TREVISO	CAMPO	PALESTRA GIBRADA 1	DATA	18/10/07
	(B) SISLEY TREVISO	SQUADRE		ORA	20:30
					(A)



## 3.2 Preparazione del riquadro del 1° set

Con le informazioni derivate dal sorteggio, il segnapunti comincerà la compilazione del riquadro del 1° set, riportandovi i nomi delle squadre e segnalando a chi spetta l'esecuzione del 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, farà una spunta sul numero **1** del primo turno di servizio 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.

SET	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq. TREVISO (B)						PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI		
1																

## 3.3 Trascrizione delle formazioni iniziali

SET 1		
TEAM	BASSANO	
IV	III	II
10	3	4
V	VI	I
13	2	8
COACH SIGNATURE Allenatore		

Il tagliando della formazione deve essere consegnato agli arbitri almeno **12 minuti** prima dell'inizio della gara e deve contenere:

1. il nome della squadra;
2. il numero del set;
3. il sestetto base;
4. la firma dell'allenatore o, in sua assenza, quella del capitano.

**Non è più prevista l'indicazione del numero di maglia del LIBERO.**

SET 1		
TEAM	SISLEY	
IV	III	II
1	8	11
V	VI	I
5	10	7
COACH SIGNATURE Allenatore		

S E T	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO (B) sq. TREVISO						PUNTI	LIBERO									
	I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV	V	VI											
	8	4	5	10	13	2							7	11	8	1	5	10						
	:	:	:	:	:	:							:	:	:	:	:	:						
	:	:	:	:	:	:							:	:	:	:	:	:						
1																								

Il segnapunti, prima di trascrivere una formazione, verifica che il tagliando sia firmato e che il sestetto base sia regolarmente iscritto a referto; in caso di espulsioni o squalifiche, controlla anche che tutti i giocatori possano prendere parte a quel set.

Solo **dopo aver effettuato questi controlli procede alla trascrizione**, partendo dal giocatore in zona “1” e procedendo in senso antiorario.

Inoltre, è buona norma 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, in modo che nessun componente dell'altra squadra possa spiare il contenuto.

#### 4 Durante il gioco

All'inizio di ciascun set, il segnapunti registra l'orario di inizio effettivo del set nel campo **INIZIO**. Se il 1° set inizia in ritardo rispetto all'orario ufficiale della gara indicato nell'intestazione del referto, egli dovrà segnalare sinteticamente il fatto nel riquadro **OSSERVAZIONI** (§ 6.7).

S E T	INIZIO 20 : 30 sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO (B) sq. TREVISO						PUNTI	LIBERO									
	I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV	V	VI											
	8	4	3	10	13	2							7	11	8	1	5	10						
	:	:	:	:	:	:							:	:	:	:	:	:						
	:	:	:	:	:	:							:	:	:	:	:	:						
1																								

Dopo l'ingresso in campo delle squadre e il controllo della formazione da parte del 2° arbitro, il segnapunti registra le eventuali sostituzioni dei LIBERI, quindi segnala che il gioco può iniziare **alzando entrambe le braccia**; nel caso sia presente un solo arbitro, il segnapunti effettuerà la prevista segnaletica dopo che l'arbitro sarà salito sul seggiolone.

#### 4.1 Prima del servizio

SET	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq. TREVISO (B)						FINE	:	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
1	8	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10				

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 figura precedente, il numero 8 della squadra "A"). Se il referto viene compilato correttamente, non vi sarà mai più di una casella con entrambe queste caratteristiche (in gergo, viene detta "casella aperta").

In caso contrario, **dopo l'esecuzione del servizio** alza un braccio e attira l'attenzione del 2° arbitro affinché sanzioni il fallo di rotazione.

#### 4.2 Al termine dello scambio

Alla fine di ogni azione di gioco, il segnapunti deve, **prima di ogni altra operazione, attribuire il punto** alla squadra indicata dagli arbitri (a meno che l'esito dell'azione non sia stato un *doppio fallo*), spuntando progressivamente quelli predisposti nella colonna **PUNTI**.

Se la squadra che ha vinto lo scambio era al servizio, il segnapunti non deve compiere altre operazioni. Viceversa, se vince la squadra che era in ricezione, deve completare il cambio di servizio, trascrivendo il totale dei punti acquisiti dalla squadra del battitore nella casella del suo turno di servizio (in gergo, si "chiude" la casella) e andando a spuntare il turno di servizio del giocatore dell'altra squadra che ora si appresta a servire.

SET	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq. TREVISO (B)						FINE	:	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
1	8	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10				

#### 4.3 Richieste di sostituzione

Al momento della richiesta di sostituzione, autorizzata dagli arbitri, il segnapunti:

1. verifica che la richiesta sia propria, ossia che la squadra non abbia già effettuato le 6 sostituzioni disponibili in ciascun set e che sia trascorsa almeno un'azione di gioco in presenza di una precedente richiesta di sostituzione della stessa squadra; se così non è, segnala la *richiesta impropria* al 2° arbitro e, una volta che sia stata respinta, la registra nel riquadro **SANZIONI**;



2. controlla che la sostituzione sia regolare, cioè che il giocatore che entra sia regolarmente iscritto a referto, non sia stato coinvolto in un'altra sostituzione nel corso del set e non sia stato espulso per quel set o squalificato per la gara; in caso contrario, avvisa il 2° arbitro che la sostituzione è **irregolare alzando un braccio e agitandolo**, quindi registra la sanzione per *ritardo di gioco* che verrà comminata dal 1° arbitro;
3. registra la sostituzione indicando, sotto al numero del titolare che esce, il numero 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 (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° arbitro autorizza lo scambio dei giocatori; **avvisa il 2° arbitro nel caso in cui sia stata richiesta la 5ª o la 6ª sostituzione** nel corso del set; in assenza del 2° arbitro, comunicherà tale informazione al 1° arbitro e, possibilmente, all'allenatore interessato;
4. **terminata la trascrizione del punteggio, alza entrambe le braccia** per indicare che la registrazione è conclusa e il gioco può riprendere;
5. nel caso siano state richieste più sostituzioni contemporaneamente, ripete le operazioni da 2 a 5 per ciascuna coppia di giocatori sostituiti.

S E T	INIZIO 20:30 s.d. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B) s.d. TREVISO						FINE :	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
	8	4	3	10	13	2			7	3:11	8:13	1	5	10			
	:	:	:	:	:	:			2	← 4	→ 4	2	→ 4	:			
	:	:	:	:	:	:			3:7	← 1	→ 2	3:7	:	:			
1																	

#### 4.4 Richieste di tempo di riposo

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

1. verifica che la richiesta sia propria, 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° arbitro e, una volta che sia stata respinta la registra nel riquadro **SANZIONI**;
2. **informa il 2° arbitro della presenza o meno dei giocatori LIBERO** nei due sestetti che escono dal terreno di gioco, facendo un gesto col braccio dal lato corrispondente a ciascuna squadra:
  - a. se il LIBERO è in campo, stende il braccio davanti a sé parallelamente al terreno di gioco, col palmo della mano verso il basso;
  - b. se il LIBERO è in panchina, 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 sotto alla colonna **PUNTI**, indicando a sinistra i punti della squadra richiedente e a destra quelli della squadra avversaria;
4. **avvisa il 2° arbitro nel caso sia stato chiesto il 2° tempo di riposo** per quel set; in assenza del 2° arbitro, comunicherà l'informazione al 1° arbitro e, possibilmente, all'allenatore interessato;

5. quando il 2° arbitro fischia il termine dei 30" regolamentari, **controlla che i sestetti rientrati in campo siano i medesimi che ne erano usciti**, ripetendo la gestualità riguardante le sostituzioni dei LIBERI; nel caso riscontri delle irregolarità, deve informarne immediatamente il 2° arbitro;
6. **terminata la verifica delle formazioni, alza entrambe le braccia** per indicare che il gioco può riprendere.

SET	sq BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq TREVISO (B)						PUNTI	LIBERO	
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
	8	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10			
									2			(4)					
									3:7			3:7					
												5:7					
1	5	4	7	11	13	10			X	2	3	7	1	5	10		
							7:7										

#### 4.6 Richieste di formazione

In qualunque momento della gara, il segnapunti deve essere in grado di fornire al 2° arbitro la formazione in campo per ciascuna delle due squadre. In assenza del 2° arbitro e con l'autorizzazione del 1°, la richiesta può giungere da parte di uno dei capitani in gioco, in riferimento alla sola formazione della propria squadra. In questo caso, **il capitano è autorizzato ad avvicinarsi al tavolo del segnapunti**, per evitare di far sentire la propria formazione agli avversari, **ma per nessun motivo gli è concesso di leggerla direttamente dal referto**.

La formazione va comunicata partendo dal giocatore in zona "1" e proseguendo in senso antiorario. Sul referto, il giocatore in zona "1" è l'ultimo, da sinistra, il cui turno di servizio è spuntato: per la squadra al servizio tale casella è "aperta" (spuntata e vuota), per quella in ricezione è "chiusa" (spuntata e piena).

SET	sq BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq TREVISO (B)						PUNTI	LIBERO	
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
	8	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10			
									2			(4)					
									3:7			3:7					
												5:7					
1	5	4	7	11	13	10			X	2	3	7	1	5	10		
							7:7										

Nel caso siano state effettuate delle sostituzioni, il segnapunti deve fare attenzione a riferire i numeri dei giocatori effettivamente in campo, onde evitare incomprensioni e perdite di tempo. In particolare, una riserva è in campo quando il suo numero **non** è cerchiato (nell'esempio, il n° 2 della squadra "B").

#### 4.7 Richiesta dei giocatori *avanti e difensori*

In alcuni casi, il 2° arbitro può aver bisogno di sapere quali siano i giocatori *avanti* o *difensori* di una delle squadre. Per rispondere a tali richieste, il segnapunti deve individuare il giocatore in zona “1”, esattamente come farebbe per comunicare la formazione: a questo punto, gli *avanti* saranno i 3 giocatori che lo seguono, in senso antiorario, mentre i *difensori* saranno lui e i due che lo precedono.

Il diagramma mostra un campo di pallanuoto con i giocatori numerati da 1 a 15. Le posizioni dei difensori e degli avanti sono indicate con frecce rosse. I giocatori 7 e 10 sono cerchiati in rosso.

#### 4.8 Sanzioni disciplinari

Tutte le sanzioni disciplinari per *condotta scorretta* o per *ritardo di gioco* devono essere registrate nell'apposito riquadro **nel momento esatto in cui sono comminate**. Gli *avvertimenti verbali* per *lieve condotta scorretta*, invece, non essendo sanzioni, non vanno per nessun motivo riportati a referto. Per tale motivo, la prima colonna a sinistra del riquadro viene usata esclusivamente per registrare gli *avvertimenti per ritardo di gioco*.

Quando la sanzione riguarda un atleta, va riportato il suo numero di maglia; **nel caso sia una riserva, il numero va cerchiato**. Se invece la sanzione è per uno degli altri componenti ammessi in panchina, si utilizza la sigla corrispondente alla sua funzione (§ 2.2).

**Nel registrare il punteggio, si indica sempre quello vigente prima del provvedimento**, scrivendo a sinistra i punti della squadra sanzionata.

SANZIONI		INCRESTE MINUTE		SQUADRA A		SQUADRA B	
A	P	E	S	SET	PUNTEGGIO		
	PT			B	1°	12:14	
RG				A	2°	19:21	
	(15)			A	3°	20:18	
		2	A	4°	0:0		
		2	B	4°	0:0		

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. 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 (nell'esempio, dopo la penalizzazione

al fisioterapista della squadra “B” deve essere cerchiato il 15° punto della squadra “A”).

S E T	INIZIO 20 : 30 s.d. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B) s.d. TREVISO						FINE :	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
	6	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10			
			15						2			(2)					
			12 : 12						3 : 7			3 : 7					
												5 : 7					
1	3	4	7	9	11	4			X	2	3	5	11	12			
							7 : 7										

Per le richieste improprie, invece, si usa semplicemente il riquadro apposito, tracciando una "X" sulla lettera della squadra sanzionata.

Quando più partecipanti vengono penalizzati contemporaneamente e appartengono tutti alla stessa squadra, la squadra avversaria conquista **un solo punto**; se invece sono di entrambe le squadre, ogni squadra conquista un punto ed effettua una rotazione, **penalizzando prima la squadra al servizio e poi quella in ricezione**.

In ogni caso, tutte le penalizzazioni vanno registrate sul medesimo punteggio.

È compito del segnapunti, inoltre, segnalare agli arbitri le eventuali recidive di condotte scorrette da parte di uno stesso componente di una squadra, in modo che il 1° arbitro applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni (Regola 21.4.2); tuttavia, nel caso il 1° arbitro decida di non tener conto di quanto segnalatogli dal segnapunti, quest'ultimo deve registrare il provvedimento adottato dall'arbitro e riportare il fatto nello spazio **OSSERVAZIONI** (§ 6.19).

#### 4.9 Termine del set

Quando uno degli arbitri fischia la conclusione dell'ultima azione, il segnapunti segnala al 1° arbitro la fine del set **incrociando davanti a sé le braccia all'altezza dei polsi**, quindi registra l'orario nella casella **FINE**.

Fatto questo, provvede a sottolineare l'ultimo punto di ciascuna squadra nella colonna **PUNTI** e ad annullare, con una barra verticale, tutti quelli non utilizzati. Infine, cerchia il punteggio dell'ultimo turno di servizio di ciascuna squadra. Nel caso l'ultimo punto sia stato conquistato dalla squadra in ricezione in quel momento (come nell'esempio sopra riportato), il punteggio finale deve essere trascritto nel turno di servizio successivo, **senza spuntare la casella**.

S E T	INIZIO 20 : 30 s.d. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B) s.d. TREVISO						FINE 20 : 57	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
	6	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10			
			(15)			14			2			(2)	(3)				
			12 : 12			16 : 13			3 : 7			3 : 7	14 : 10				
			16 : 16									5 : 7	19 : 18				
1	3	4	7	9	11	4			X	2	3	5	11	12			
							7 : 7										
							21 : 24										

#### 4.10 Set decisivo

Il set decisivo, normalmente, è il 5° set di una gara e termina a 15 punti (con uno scarto di almeno 2 punti)<sup>27</sup>, ma può essere il 3° se questa si disputa al meglio dei 3 set, o con 3 set obbligatori, nel qual caso è il regolamento della manifestazione a stabilire se esso debba terminare a 15 o a 25 punti.



Comunque, se è previsto il cambio dei campi, il riquadro da usare sul referto è quello del 5° set. Tale riquadro è caratterizzato dall'aver tre sezioni anziché due, appunto per poter gestire il cambio dei campi. Il segnapunti deve trascrivere i nomi delle squadre nelle prime due sezioni, così come risulta dal nuovo sorteggio<sup>28</sup>, scrivendo le conseguenti lettere "A" e "B" nei cerchi corrispondenti.

Fino all'8° punto si segue la stessa procedura dei set precedenti utilizzando le prime due sezioni del riquadro. Al raggiungimento dell'8° punto (o 13° se il set termina a 25 punti), il segnapunti segnala al 1° arbitro il cambio dei campi<sup>29</sup> semplicemente **indicando con le dita il punteggio della squadra in vantaggio** e continua la registrazione del set nella sezione centrale e in quella di destra, dove riporta la formazione iniziale, le sostituzioni e i tempi di riposo presenti nella parte sinistra (senza ricopiare i punti già conquistati nelle registrazioni dei turni di servizio effettuati). I punti acquisiti dalla squadra che passa dalla parte sinistra a quella destra sono trascritti nel cerchio denominato **PUNTI AL CAMBIO** e cancellati con una barra verticale nella colonna **PUNTI** di destra, perché **solo i punti ottenuti successivamente al cambio dei campi dovranno essere barrati nella nuova sezione**. Il prosieguo del gioco viene quindi registrato nella seconda e terza sezione del riquadro.

## 5 Al termine della gara

Appena finito l'incontro, il segnapunti deve abbandonare sollecitamente l'area di gioco assieme agli arbitri e recarsi nel loro spogliatoio per procedere alla chiusura del referto.

### 5.1 Risultato finale

La compilazione del riquadro **RISULTATO FINALE** non presenta particolari difficoltà, trattandosi di riportare dati già presenti nei riquadri dei set disputati e di calcolare alcune somme.

RISULTATO FINALE													
ss. BASSANO						(A)	(B)	ss. SISLEY					
T	S	V	P	SET	minuti	P	V	S	T				
2	3	0	23	1	( 27 )	25	1	5	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	0	11	5	( 18 )	15	1	1	1				
8	6	2	109	Durata incontro 126 min.		115	3	12	6				
Ora inizio incontro			20,30 min.			Ora fine incontro			22,48 min.				
Ora inizio incontro			20,30 min.			Ora fine incontro			2,18 min.				
VINCE						SISLEY TREVISO			3:2				

Nelle righe corrispondenti ai set disputati vanno indicati, per ciascuna squadra, i tempi di riposo richiesti (colonna **T**), le sostituzioni effettuate, **comprese le eventuali sostituzioni eccezionali** (colonna **S**), i set vinti (colonna **V**) e i punti fatti (colonna **P**), utilizzando solo numeri, incluso lo "0" se necessario, nonché la durata in minuti del set. Nel caso di un set *doppio* per decisione tecnica (§ 6.20), nella colonna



V va riportato il numero “1” per entrambe le squadre, scrivendo nella colonna P i punti effettivamente conquistati sul campo da ciascuna di esse.  
 Le righe dei set non disputati vanno lasciate in bianco, mentre nella sesta si calcolano i totali di ciascuna colonna. Riguardo alla durata della gara, da riportare nella riga sotto ai totali, è opportuno ricordare che la differenza tra **Durata incontro** e **Durata totale incontro** è data dagli intervalli tra i set e dalle eventuali interruzioni eccezionali del gioco.  
 Infine, nel caso l'incontro si disputi al meglio dei tre set, nella riga **VINCE** la cifra prestampata “3” va barrata e sostituita con “2”.

## 5.2 Controllo del referto

Le Regole di Gioco assegnano al solo 1° arbitro il controllo finale del referto (R. 23.3.3 e 24.3.3), tuttavia è bene che anche il 2° arbitro lo verifichi, se non altro perché le conseguenze di eventuali errori ricadrebbero comunque su entrambi, dal momento che la responsabilità di controllare l'operato del segnapunti durante la gara è del 2° arbitro (R. 24.2.3).

Il controllo deve riguardare, oltre agli aspetti puramente formali sulla correttezza della compilazione da parte del segnapunti – ultimo punto 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 parziali* e la *corrispondenza dei turni di servizio*.

### 5.2.1 Sequenza dei punteggi parziali

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**

		INDO 20 : 30 sq BASSANO (A)						LIBERO (B) sq TREVISO						FINE 20 : 57			
S E T	P U N T I	I	II	III	IV	V	VI	P U N T I	LIBERO	I	II	III	IV	V	VI	P U N T I	LIBERO
		8	4	3	10	13	2			14	7	11	8	1	6		
		(15)				16 : 13				3 : 7			3 : 7	14 : 16			
				16 : 16									5 : 7	19 : 18			
		3	4	7	9	11	15			X	2	3	8	11	12		
1		16	17	18	19	21	23	T		13	15	16	21	22	24	T	
								7 : 7		23						24 : 23	
								21 : 24									

**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 più grande 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”.

### 5.2.2 Corrispondenza dei turni di servizio

L'altro aspetto soggetto a vincoli precisi dalla struttura del gioco è il numero di rotazioni che ciascuna delle due squadre compie nel corso di un set, che sul referto si traduce nel numero di caselle dei turni di servizio utilizzate.

Se, per assurdo, la squadra col primo servizio del set vincesse 25-0, in quel set nessuna delle due squadre effettuerebbe alcuna rotazione e, sul referto, verrebbero utilizzate solo solo due caselle, una per parte.

SET	INIZIO : SQ. (A)						PUNTI	LIBERO	(B) SQ.						FINE :	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
1	25						0										

Viceversa, se sbagliasse il servizio e poi subisse 24 punti, sarebbe la squadra inizialmente in ricezione a vincere 25-0, e in virtù del cambio di servizio effettuerebbe una rotazione in più degli avversari (precisamente, una contro nessuna). Sul referto, di conseguenza, per la squadra vincente il segnapunti userebbe una casella in più rispetto all'altra squadra.

SET	INIZIO : SQ. (A)						PUNTI	LIBERO	(B) SQ.						FINE :	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
1							0									25	

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 usata una casella in più. In breve, si è soliti ricordare questa relazione sul numero di turni di servizio dicendo: “*vince e serve: uguale; vince e riceve: uno in più*”.

### 5.3 Approvazione finale

Terminato il controllo da parte degli arbitri e atteso, nel caso sia stato

preannunciato un reclamo, lo scadere dei 15 minuti dal termine della gara previsti per la conferma dello stesso (§ 6.2), il referto viene definitivamente chiuso con l'apposizione delle firme del collegio arbitrale: prima il segnapunti, poi il 2° arbitro e per ultimo il 1° arbitro.

APPROVAZIONE			
Arbitri	Cognome e Nome	Città / Codice	Firma
1°	Cognome e Nome	Residenza	3° → 2° Arbitro
2°	Cognome e Nome	Residenza	2° → 1° Arbitro
3°	Cognome e Nome	Residenza	1° → Segnapunti

## 6 Riquadro delle osservazioni

Il riquadro **OSSERVAZIONI** è riservato alla registrazione 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 tutte le altre annotazioni, qualora sia richiesto il punteggio e sia citata una sola squadra, si segue la regola generale per cui il primo punteggio è il suo e il secondo è quello della squadra avversaria; negli altri casi il punteggio si indica nell'ordine squadra "A" - squadra "B".

### 6.1 Preannuncio di reclamo

Il reclamo da parte di una squadra va preannunciato dal **capitano in gioco** al 1° arbitro al momento del fatto che dà luogo alla contestazione. **Il 1° arbitro è tenuto a far annotare immediatamente il preannuncio sul referto 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 il reclamo sia preannunciato prima dell'inizio della gara, l'orario.

OSSERVAZIONI
ore 19.38 sq. B PRE. REC.
1° set 10-11 sq. A PRE. REC.

### 6.2 Conferma di reclamo

Il reclamo va confermato per iscritto entro 15 minuti dal termine dell'incontro, dal capitano della squadra o dal dirigente accompagnatore. A referto non va riportato nient'altro se non l'orario di consegna della conferma scritta del reclamo.

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

### 6.3 Infortunio

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.

Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso. Quest'ultima, nel caso in cui non si abbiano specifiche competenze mediche, deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione danneggiati.

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

### 6.4 Sostituzione eccezionale

Se il giocatore infortunato non può essere sostituito nei modi regolamentari, oltre all'infortunio andrà riportata a referto anche la sostituzione eccezionale. Inoltre, il giocatore infortunato dovrà abbandonare il terreno di gioco (§ 6.14).

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

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. (sopracciglio sinistro)
	2° set 16-15 ore 21.24 n° 12 sq. A INF. (caviglia destra)
	2° set 16-15 sq. A n° 12 - n° 3 SOST. ECCEZ.
	ore 21.26 2° set 16-15 n° 12 e 15 sq. A lasciano il terreno di gioco (SOST. ECCEZ.)

## 6.5 Rimpiazzo del LIBERO

Se è il LIBERO ad infortunarsi (o, nel caso ne siano usati due, l'ultimo rimasto a disposizione), la squadra ha diritto a rimpiazzarlo **una sola volta** durante la gara, ma non necessariamente al momento dell'infortunio.

Se per il nuovo LIBERO 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 gli arbitri di distinguerlo dal resto della squadra. In questi casi, l'annotazione del rimpiazzo 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 destra)
	1° set 5-7 sq. B n° 3 - n° 4 RIMP. LIBERO (n° 4 gioca con maglia n° 13)

Se la squadra iscrive due LIBERO alla gara, ma se ne presenta uno solo e questi si infortuna, l'eventuale richiesta di rimpiazzo preclude al LIBERO assente la possibilità di prendere parte alla gara al suo arrivo (§ 6.14). Tale circostanza va perciò riportata a referto al momento della registrazione del rimpiazzo.

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

## 6.6 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. Tale tempo decorre dal momento in cui, dopo aver ricevuto la prima assistenza in campo, diventa chiaro che l'infortunato non è in grado di riprendere immediatamente il gioco.

<b>OSSERVAZIONI</b>	2° set 11-9 ore 21.13 n° 15 sq. A INF. (sopraocchio sinistro)
	2° set 11-9 ore 21.15 n° 15 sq. A T. REC.

Nel caso l'atleta, difensore, possa essere sostituito dal LIBERO e la squadra proceda immediatamente al cambio, il tempo di recupero non sarà accordato e il giocatore dovrà essere in grado di riprendere il gioco quando il LIBERO giungerà in zona "4" per effetto della rotazione, altrimenti la sua squadra sarà dichiarata *incompleta* (§ 6.15).



## 6.7 Ritardo inizio gara

Se la gara inizia in ritardo a causa di problemi nell'approntamento delle strutture, il segnapunti, sotto la supervisione di uno degli arbitri, deve riportare sinteticamente il fatto a referto.

OSSERVAZIONI	10' ritardo inizio gara (sostituzione antenne causa rottura)

## 6.8 Campo non agibile

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

OSSERVAZIONI	1 ora e 15' ritardo inizio gara (variazione impianto causa inagibilità)

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.

## 6.9 Prolungate interruzioni di gioco

Quando circostanze eccezionali causano l'interruzione della gara (ad es. un *blackout* 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 va utilizzato un nuovo referto.

OSSERVAZIONI	ore 20.45 1° set 10-11 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 20.50 FINE INTERR.
	ore 21.19 2° set 12-15 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 21.45 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 20.45 1° set 10-11 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 20.50 FINE INTERR.
	ore 21.19 2° set 12-15 INIZIO INTERR. (black-out)
	ore 1.15 GARA SOSPESA (interrotta per oltre 4 ore)

### 6.10 Incidenti o invasioni di campo

In caso di incidenti tra gli spettatori o di invasione di campo, il 1° arbitro 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, come pure adottare un analogo provvedimento per una o entrambe le squadre.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 21.55 4° set 1-1 INIZIO INTERR. (invasione di campo)
	ore 22.37 FINE INTERR.

Se, trascorso tale limite, la causa dell'interruzione permane, o una squadra si rifiuta di giocare, dichiara chiuso l'incontro e annota il fatto sul referto. Anche in questo caso, il riquadro **RISULTATO FINALE** non va completato, se non per quanto riguarda i set già conclusi.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 21.55 4° set 1-1 INIZIO INTERR. (rissa tra il pubblico)
	ore 23.00 GARA SOSPESA (impossibile ripristinare l'ordine)

### 6.11 Prosecuzione incontro proforma

Qualora, in presenza di eventi che legittimerebbero l'interruzione definitiva della gara, l'arbitro ritenga inopportuna l'adozione di questo provvedimento per la sua o la altrui incolumità, può continuare l'incontro *proforma*, 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. Tuttavia, è ovvio che tale decisione dovrà essere ampiamente giustificata nel rapporto arbitrale.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 21.55 4° set 1-1 INIZIO INTERR. (rissa tra il pubblico)
	ore 22.15 FINE INTERR.

### 6.12 Nomina nuovo capitano

In alcune circostanze, una squadra può avere la necessità di cambiare il capitano in via definitiva (ad es. in seguito a squalifica o infortunio, o per permettergli di rimpiazzare il LIBERO infortunato). La richiesta va fatta al 1° arbitro e annotata sul referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	4° set 0-0 n° 8 sq. A NUOVO K.

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. Tale nomina, quindi, va riportata nello spazio **OSSERVAZIONI**.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 20.15 n° 1 sq. X NUOVO K. temporaneo (ESP. K. n° 8)

### 6.13 Allenatore-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 (§ 2.2).

<b>OSSERVAZIONI</b>	ALL. Rossi F. è gioc. n° 13 sq. A
	VA Bianchi R. è gioc. n° 11 sq. B

### 6.14 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 degli arbitri, che deve avvenire alla **prima occasione utile**, con palla fuori gioco. Il fatto va annotato con orario, set e punteggio sul referto di gara. Similmente, un partecipante che chieda di lasciare il terreno di gioco prima del termine della gara, deve essere autorizzato a farlo dal 1° arbitro, 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>	ore 21.01 2° set 0-1 riconoscimento M sq. A
	ore 21.40 3° set 10-10 n° 6 sq. A abbandona il terreno di gioco

### 6.15 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, al punteggio e all'orario in cui si verifica l'evento. **All'altra squadra vanno assegnati tutti i punti necessari per vincere il set**; se poi l'incompletezza permane, anche i set necessari per vincere la gara.

<b>OSSERVAZIONI</b>	3° set 20-18 ore 21.51 sq. A INCOMPLETA (ESP. n° 15)

### 6.16 Forfait

Se una squadra non si presenta in orario, o si presenta con meno di 6 atleti, è dichiarata perdente per rinuncia. Il 1° arbitro, 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>	ore 21.00 sq. X FORFAIT (assente)

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 nello spazio **OSSERVAZIONI** con set, punteggio e orario.

<b>OSSERVAZIONI</b> 4° set 13-7 ore 22.05 sq. A FORFAIT (rifiuta di proseguire l'incontro)

In ogni caso, il *forfait* per rifiuto a giocare prevede necessariamente l'assegnazione preliminare delle sanzioni per *ritardo di gioco* fino alla *penalizzazione* per recidiva.

### 6.17 Annullamento punti

Alcune situazioni di gioco richiedono l'annullamento di uno o più punti acquisiti dalle squadre (ad es. un errore di rotazione). In tali circostanze, va riportato sul referto il set, il punteggio, la ragione dell'intervento e il nuovo punteggio.

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

### 6.18 Annullamento sostituzioni

In caso di sostituzioni effettuate dopo una decisione arbitrale che viene successivamente modificata, è facoltà delle squadre chiedere il loro annullamento. L'arbitro deve accogliere la richiesta, perché il cambiamento della sua decisione iniziale ha modificato la situazione in campo, e far registrare il provvedimento a referto.

<b>OSSERVAZIONI</b> 2° set 2-3 sq. B ANNUL. SOST. n° 9 - n° 12 (modifica decisione arbitrale)

### 6.19 Mancato rispetto della scala sanzioni

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



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

### 6.20 Set doppio per decisione tecnica

RISULTATO FINALE										
sq. BASSANO				(A)	(B)	sq. SISLEY				
"T"	S	V	P	SET	minuti	P	V	S	"T"	
2	3	0	23	1	( 27 )	25	1	5	1	
1	2	1	25	2	( 26 )	22	0	4	2	
2	0	0	20	3	( 22 )	25	1	0	0	
2	1	1	20	4	( 21 )	18	1	2	2	
				5	( )					
7	6	2	88	Durata incontro: 96 min		90	3	11	5	
Ora inizio incontro			Ora fine incontro			Durata totale incontro				
20 - 30 min			22 - 15 min			1 - 45 min				
<b>VINCE</b>			<b>SISLEY TREVISO</b>				<b>3: 2</b>			

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.

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

### 6.21 Azione di "velo"

Nel caso il 1° arbitro ravvisi, da parte di una squadra, un'azione **sistematica e volontaria** tendente a nascondere il giocatore al servizio agli avversari, per la prima volta deve richiamare il capitano assegnando un *avvertimento verbale* alla squadra. La seconda e le successive azioni di velo della squadra devono essere sanzionate dal 1° arbitro con una *penalizzazione*. Non essendo una sanzione individuale e non trattandosi di un *ritardo di gioco*, tale penalizzazione non può essere riportata nel riquadro **SANZIONI** e va quindi registrata nello spazio **OSSERVAZIONI**.

<b>OSSERVAZIONI</b>	2° set 4-2 sq. A PEN. per velo collettivo

### 6.22 Violazione del limite all'utilizzo di impianti acustici

Alla prima violazione del divieto, il 1° arbitro assegnerà un *avvertimento verbale* alla squadra in ricezione e il delegato tecnico chiederà al responsabile di informare il pubblico che, per ogni successiva infrazione, la squadra sarà sanzionata con una *penalizzazione*. Tutte le eventuali sanzioni dovranno essere riportate nello spazio **OSSERVAZIONI**.

<b>OSSERVAZIONI</b>	2° set 8-8 sq. B PEN. per disturbo al servizio avverso da parte dei tifosi

### 6.23 Sostituzione del segnapunti

Nel caso in cui il 1° arbitro sia costretto a sostituire il segnapunti (per assenza, manifesta incapacità, comportamento fraudolento, sostituzione del 2° arbitro – in questo caso solo se il segnapunti è a sua volta un arbitro) e non ne sia presente un altro regolarmente tesserato, la sostituzione può avvenire con persona che il 1° arbitro ritenga idonea al compito anche se non tesserata.

In tale evenienza, il fatto va sottoscritto 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>	ore 20.30 Il sig. X (non tesserato) sostituisce il segnapunti (assente).
La sq. A designa il sig. Y come supervisore. La sq. B designa il sig. Z come supervisore.	
Capitano sq. A    Capitano sq. B	

Se, invece, il sostituto è un arbitro o un segnapunti federale, la sottoscrizione dei capitani non è richiesta.

### 6.24 Sostituzione di un arbitro

In caso di assenza del 1° arbitro, trascorsa la mezzora di attesa, nei campionati nazionali (A1, A2, B1, B2, PLAY-OFF, COPPA ITALIA, JUNIOR LEAGUE) il 2° lo sostituisce d'ufficio, senza necessità di accordo delle squadre.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 21.00 2° arbitro sostituisce 1° (assente)

Invece, nei campionati regionali e provinciali, tale sostituzione deve essere sottoscritta a referto da entrambi i capitani. La stessa procedura vale in caso di malore sopravvenuto nel corso dell'incontro.

<b>OSSERVAZIONI</b>	1° set 20-22 2° arbitro sostituisce 1° (malore) <i>Capitano sq. A Capitano sq. B</i>

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

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 21.00 Il sig. X sostituisce 1° arbitro (assente) <i>Capitano sq. A Capitano sq. B</i>

Viceversa, in caso di assenza del solo 2° arbitro, trascorsa la mezzora di attesa e solo quando abbia notizia certa della sua designazione, il 1° lo sostituisce d'ufficio con un altro arbitro reperito sul posto, senza necessità di accordo delle squadre, ma riportando comunque l'evento sul referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	ore 21.00 Il sig. X sostituisce 2° arbitro (assente)



Si applica la stessa procedura anche in caso di malore sopravvenuto durante l'incontro.

## 7 Risoluzione degli errori

### 7.1 Durante il gioco

Quando, durante il gioco, vi è una contestazione da parte di una squadra sul punteggio, o sulla posizione degli atleti in campo, oppure il segnapunti stesso richiama l'attenzione del 2° arbitro perché ritiene di aver commesso un errore, la prima cosa da fare è assicurarsi che **nessun componente delle squadre si avvicini al tavolo del segnapunti**, nemmeno i capitani<sup>32</sup>. In tali frangenti, infatti, è fondamentale la massima lucidità per ricostruire quanto accaduto e cercare di risolvere il problema rapidamente, dunque è bene evitare qualsiasi possibile fonte di confusione.

Se la contestazione riguarda il punteggio, generalmente è difficile che dal referto emergano irregolarità. Ad esempio, nel caso riportato di seguito è impossibile stabilire, con la sola analisi del referto, se i punti attribuiti alla squadra "A" siano corretti: l'unica cosa che si può affermare con certezza è che ne deve avere almeno 10, per la regola vista sopra sulla sequenza dei punteggi parziali (§ 5.2.1), dato che

	INDO 20:30 sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq. TREVISO (B)						PUNTI	LIBERO				
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI						
S E T	8	4	3	10	13	2														
	:	:	:	:	:	:			7	11	8	1	5	10						
	:	:	:	:	:	:			2			(4)								
	:	:	:	:	:	:			3:7	:	:	3:7	:	:						
1	3	4	7	8	9			X	2	3	8	11								
	7:7																			

aveva terminato il turno di servizio precedente con 9 punti.

In altre parole, quando un giocatore esegue più di un servizio durante il proprio turno, non c'è modo di stabilire se il segnapunti si sia dimenticato un punto o ne abbia attribuito uno in più, se non ricordando esattamente quante azioni sono state giocate. Per questo, **è bene che gli arbitri tengano sempre sotto controllo il punteggio**, in particolar modo nelle situazioni in cui è più probabile che il segnapunti possa sbagliarsi (*doppio fallo*, penalizzazione, inversione di una decisione arbitrale, ecc.).

Quando il problema riguarda le formazioni, invece, di solito è sufficiente ricorrere al controllo del numero di turni di servizio (§ 5.2.2) per venirne a capo. Nel caso illustrato di seguito, un esame superficiale del referto porterebbe a ritenere che il servizio spetti al giocatore n° 5 della squadra "B".

SET	INDIZIO 20 : 30 sq.BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B) sq.TREVISO						FINE :	PUNTI	LIBERO	
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
1	6	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10				
									2			(4)						
									3:7			3:7						
												5:7						
	3	4	7	6	11	8			X	2	3	5	11	8				
						7:7												

Ma se il set terminasse con questo giocatore al servizio, le due squadre avrebbero lo stesso numero di turni completati, il che può accadere, come visto in precedenza, solo quando vince la squadra che ha effettuato il primo servizio del set. Poiché, invece, la squadra "B" era inizialmente in ricezione, essa deve necessariamente avere un turno di servizio in più, rispetto alla squadra "A", ogni volta che conquista il diritto di servire. Di conseguenza, il giocatore al servizio è il n° 10 della squadra "B".

Tale ragionamento (supporre, cioè, che la squadra in possesso di palla al momento della contestazione vinca il set) è generalmente conclusivo, essendo piuttosto remota la possibilità che il segnapunti abbia perso un turno di servizio per ciascuna squadra.

Rimane da stabilire che punteggio parziale scrivere nella casella del turno di servizio del n° 5. Ovviamente, agli arbitri in campo dovrebbe risultare facile ricordare quante azioni sono state giocate col n° 10 al servizio prima della contestazione, ma se per caso non lo fosse, qualsiasi punteggio tra 9 e 11 (compresi) andrebbe bene, perché soddisferebbe la regola sulla sequenza dei parziali.

Supponendo che, dopo essersi distratto e aver dimenticato di "chiudere" il turno di servizio del n° 5, il segnapunti abbia recuperato la concentrazione e segnali quello che ritiene essere un fallo di rotazione al primo servizio del n° 10, **il parziale mancante sarebbe 11.**

SET	INDIZIO 20 : 30 sq.BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B) sq.TREVISO						FINE :	PUNTI	LIBERO	
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
1	6	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10				
									2			(4)						
									3:7			3:7						
												5:7						
	3	4	7	6	11	8			X	2	3	5	11	8				
						7:7												

## 7.2 Al termine della gara



Dalle considerazioni svolte in precedenza dovrebbe essere emersa chiaramente la relazione tra la correttezza del referto e il soddisfacimento dei due criteri di controllo descritti (sequenza dei punteggi parziali e corrispondenza dei turni di servizio): in un referto compilato correttamente entrambi i criteri sono necessariamente soddisfatti, il che equivale a dire che **se anche uno solo dei criteri non è soddisfatto il referto contiene sicuramente un errore.**

Proprio per questo è fondamentale controllare il referto con attenzione a fine gara, perché **la presenza di un errore nel punteggio è motivo sufficiente per sospendere l'omologa del risultato** da parte del Giudice Unico, anche in assenza di reclami di parte. Nel caso si trovi qualcosa che non quadra (e sempre che nessuno abbia preannunciato reclamo in merito), se possibile si deve cercare di correggere il referto in maniera opportuna, partendo dal presupposto che l'errore non abbia influito in maniera determinante sull'esito del set (non più di quanto possano averlo fatto eventuali valutazioni errate da parte degli arbitri, per lo meno).

S E T	INDO 20 : 30 #0 BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	#0 TREVISO (B)						PUNTI	LIBERO		
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
	6	4	3	10	13	2			7	11	6	1	5	10				
			(15)			14			2			(4)	(9)					
			12 : 12			16 : 13			3 : 7			3 : 7	14 : 18					
			16 : 16									8 : 7	19 : 18					
1	3	4	7	5	11	16			X	1	2	3	4	5	11	15		
	16	17	19	19	21	23			13	16	18	21	22	22	24	23		
						21 : 24			25									

Ad esempio, nel set riportato qui sopra ci sono due turni di servizio consecutivi con lo stesso punteggio. Essendo terminato con due soli punti di scarto, questo errore sembrerebbe un ottimo motivo per disporre la ripetizione della gara. Siccome il criterio del numero di turni di servizio è soddisfatto, l'unica possibilità per "regolarizzare" il set è quella di correggere uno dei due "19": ma quale?

A prima vista è indifferente trasformare il primo in "18" o il secondo in "20", ma c'è un elemento che permette di scegliere in maniera univoca ed è l'ultima sostituzione della squadra "B". Poiché è stata richiesta sul 19-18 (e dovendo presumere, in assenza di indizi contrari, che il resto del riquadro sia corretto), il giocatore al servizio in quel momento era il n° 1 della squadra "B"; per il criterio del numero di turni di servizio, l'ultimo a servire della squadra "A" deve essere stato il n° 3 (un turno in meno rispetto alla squadra "B"), che di conseguenza ha chiuso il proprio turno con 18 punti.

In questo esempio, quindi, sarebbe possibile trovare una soluzione per evitare problemi all'omologazione del risultato. In altre circostanze, però, questo potrebbe non essere vero: in questi casi il 1° arbitro si deve limitare a segnalare il fatto nel suo rapporto, lasciando al Giudice Unico il compito di decidere fino a che punto l'errore abbia influito sull'esito della gara.

## 8 Sostituzioni del "LIBERO"

L'annotazione delle sostituzioni riguardanti il LIBERO è differente a seconda che la squadra ne schieri uno oppure due.

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.

INIZIO	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq. TREVISO (B)						FINE	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
8	4	3	10	13	2		-2'	7	11	8	1	5	10				
							2										

Se la squadra iscrive a referto anche il 2° LIBERO, la notazione cambia perché vi è la necessità di individuare quale sia, di volta in volta, il LIBERO in campo. Perciò, quando un LIBERO entra in gioco, il segnapunti deve scrivere il suo numero accanto a quello del difensore che sostituisce.

INIZIO	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	sq. TREVISO (B)						FINE	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			
8	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10		10-5		

Quando in seguito il giocatore rientra in campo, il segnapunti barra l'intera sostituzione.

Tuttavia, è anche possibile che il LIBERO in campo venga sostituito dal LIBERO in panchina: in questo caso, il segnapunti aggiunge il numero di quest'ultimo accanto a quello del LIBERO che esce.

INIZIO :	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B)	sq. TREVISO						FINE :	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
8	4	3	10	13	2				7	11	8	1	5	10				
1																		

Questo procedimento può proseguire per un numero indefinito di volte, essendo tali sostituzioni illimitate: il segnapunti non deve far altro che aggiungere ogni volta, accanto a quelli già registrati, il numero del LIBERO che entra in campo, fino al rientro del giocatore che ha dato inizio alla sequenza di cambi. A quel punto barrerà l'intera riga, per indicare che entrambi i LIBERI sono tornati in panchina.

Questa notazione "estesa" va utilizzata anche quando la squadra è rimasta con un solo LIBERO disponibile (ad esempio, in seguito ad infortuni o squalifiche).

INIZIO :	sq. BASSANO (A)						PUNTI	LIBERO	(B)	sq. TREVISO						FINE :	PUNTI	LIBERO
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
8	4	3	10	13	2				7	11	8	1	5	10				
1																		

La notazione "tradizionale", invece, si usa per le squadre che iscrivono un solo LIBERO a referto, anche se la squadra avversa ne iscrive due.

Sebbene illimitate, le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO (indipendentemente da quanti ne vengano impiegati) sono comunque soggette 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° arbitro dell'irregolarità, perché la sostituzione va corretta e la squadra sanzionata con un *ritardo di gioco*. Analogamente, il segnapunti deve avvertire l'arbitro quando non trascorre un'azione di gioco effettiva tra due sostituzioni consecutive del LIBERO, o quando la sostituzione avviene durante un tempo di riposo: in entrambi i casi, la sostituzione va rigettata e la squadra comunque sanzionata per *ritardo di gioco*.