



GUIDA  
al  
REFERTO DI GARA  
ad uso del segnapunti

# 1 Il Segnapunti

## 1.1 Requisiti

Il *Segnapunti* può ricoprire le proprie funzioni sino ai campionati di serie B1. Nei campionati di serie A1 e A2, invece, il ruolo di segnapunti può essere ricoperto solo da arbitri esperti nella funzione.

L'età minima per ottenere la qualifica di Segnapunti è di **16 anni**, così come previsto dal Regolamento Struttura Tecnica.

Il Segnapunti, anche se tesserato con una società, può svolgere la propria attività per qualsiasi sodalizio. Ciò significa, in particolare, che in caso di assenza del Segnapunti della squadra di casa, il suo ruolo può essere regolarmente ricoperto da un collega tesserato per la squadra ospite o per qualsiasi altra società.

## 1.2 Responsabilità

Il segnapunti deve recarsi nello spogliatoio degli arbitri almeno **45 minuti** prima dell'inizio della gara (35 minuti per le gare provinciali e regionali), munito di due copie del referto, di due penne a sfera e 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 delle squadre, compresa l'individuazione dei giocatori *avanti e difensori*;
4. numero di *tempi di riposo* e di *sostituzioni* di cui hanno usufruito le squadre;
5. eventuali *richieste improprie* o *ritardi di gioco* assegnati.

# 2 Prima della gara

La compilazione del referto, fino al momento dell'ingresso in campo degli arbitri 19 minuti prima dell'inizio della gara (§ 3), deve avvenire esclusivamente **all'interno dello spogliatoio arbitrale**.

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.

## 2.1 Intestazione del referto

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.

CAMPIONATO SERIE	1° DivB	GARA N°	4257	MANIFESTAZIONE	
DIVISIONE:	MASCHILE <input checked="" type="checkbox"/>	FEMMINILE <input type="checkbox"/>	FASE		
LUOGO	MILANO	CAMPO	CENTRO SPORTIVO CRESPI	DATA	19/10/11
				ORA	20:30
	PALLAVOLO MILANO	SQUADRE		VOLLEY RHO	

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 (ad es. la Coppa Milano). 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 solo dopo il sorteggio (§ 3.1).

## 2.2 Composizione delle squadre

MILANO		SQUADRE		RHO	
N°	Cognome e Nome	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	6	Cognome e Nome		
7	Cognome e Nome	8	Cognome e Nome		
(8)	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		FT			
Cognome e Nome		M	Cognome e Nome		
Cognome e Nome		D	Cognome e Nome		
FIRME					
Firma			Firma		
Firma			Firma		

Gli elenchi dei partecipanti alla gara (redatti sul modello **CAMP3**) 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**<sup>1</sup>, 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 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°)<sup>2</sup>.

1 Nell'elenco dei partecipanti, invece, il capitano della squadra è individuato dalla sigla "K".

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.

Per tutti gli altri giocatori non è previsto alcun ordine particolare; tuttavia, è consigliabile riportarli in ordine crescente di numero di maglia, perché in questo modo si facilitano le operazioni che il segnapunti dovrà effettuare nel corso della gara. (controllo delle formazioni e della regolarità delle sostituzioni).

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.**

Nel caso non si conosca il numero di maglia di un assente, il segnapunti lo trascriverà a referto temporaneamente senza numero (avendo l'accortezza di completare la compilazione non appena sia certo del numero mancante oppure, risultando ancora assente al termine della gara, si possa inserire un numero a caso tra quelli che ancora non compaiono nella lista).

## 2.3 Composizione del collegio arbitrale

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 la **città di residenza** e non il comitato di appartenenza o la sigla della provincia.

APPROVAZIONE			
Arbitri	Cognome e Nome	Città	Firma
1*	Cognome e Nome	Residenza	
2*	Cognome e Nome	Residenza	
Seg.	Cognome e Nome (n°tess.)	Residenza	
	1	2	
	3	4	
	A	B	

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

## 3 Ingresso in campo

Facendo parte del collegio arbitrale, **il segnapunti è tenuto ad entrare in campo assieme agli arbitri 19 minuti prima dell'inizio della gara e a partecipare a tutte le fasi del protocollo ufficiale.**



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.

### 3.3 Trascrizione delle formazioni iniziali

SET 1						
TEAM		RHO				
IV	III	II				
10	3	4				
V	VI	I				
12	2	8				
COACH SIGNATURE						SERVICE
 <i>Allenatore</i>						

Il tagliando della formazione che è stato consegnato agli arbitri almeno **12 minuti** prima dell'inizio della gara contiene:

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.

SET 1						
TEAM		MILANO				
IV	III	II				
1	8	11				
V	VI	I				
5	10	7				
COACH SIGNATURE						SERVICE
 <i>Allenatore</i>						

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.

INIZIO :	sq. RHO						PUNTI	LIBERO/ UNDER	B	sq. MILANO						FINE :	PUNTI	LIBERO/ UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
8	4	3	10	13	2				7	11	8	1	5	10				
:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:				
:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:				
4	3	4	8	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1		
2	3	2	5	1	3	4	2	4	3	2	5	1	3	4	2	4		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
4	2	4	1	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	4	3		

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 spiarne il contenuto.





INIZIO 20:30	SQ. RHO	A						PUNTI	LIBERO / UNDER	B	SQ. MILANO	FINE :						PUNTI	LIBERO / UNDER
		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	11	8	1	5	10				
:	:	:	:	:	:					3:7	:	:	3:7	:	:				
:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:				
3	4	7	10	13	2					X	2	3	1	5	10				
2	3	4	5	6	7					2	3	4	5	6	7				
1	2	3	4	5	6					4	5	6	7	8	9				

- avvisa il 2° arbitro nel caso in cui sia stata richiesta la 5<sup>a</sup> o la 6<sup>a</sup> sostituzione nel corso del set; in assenza del 2° arbitro, comunicherà tale informazione al 1° arbitro e, possibilmente, all'allenatore interessato;
- terminata la trascrizione del punteggio, alza entrambe le braccia per indicare che la registrazione è conclusa e il gioco può riprendere;
- nel caso siano state richieste più sostituzioni contemporaneamente, ripete le operazioni da 2 a 5 per ciascuna coppia di giocatori sostituiti.

#### 4.4 Richieste di tempo di riposo

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

- 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**;
- 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:
  - se il LIBERO è in campo, stende il braccio davanti a sé parallelamente al terreno di gioco, col palmo della mano verso il basso;
  - se il LIBERO è in panchina, alza l'avambraccio perpendicolarmente al terreno di gioco, col palmo della mano verso di sé;
- 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;

INIZIO 20:30	SQ. RHO	A						PUNTI	LIBERO / UNDER	B	SQ. MILANO	FINE :						PUNTI	LIBERO / UNDER
		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	11	8	1	5	10				
:	:	:	:	:	:					3:7	:	:	3:7	:	:				
:	:	:	:	:	:					:	:	:	5:7	:	:				
3	4	7	10	13	2					X	2	3	1	5	10				
2	3	4	5	6	7					2	3	4	5	6	7				
1	2	3	4	5	6					4	5	6	7	8	9				

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.**

#### 4.5 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.

INIZIO 20:30	SQ. RHO						PUNTI	LIBERO/ UNDER	B	SQ. MILANO						FINE :	PUNTI	LIBERO/ UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
	6	4	3	10	13	2				7	11	8	1	5	10			
	:	:	:	:	:	:				2	:	:	3:7	:	:			
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	6:7	:	:			
	3	4	7	5	8	1	10		X	5	2	3	7	1	5	10		
	2	8	2	6	2	4	2	9		3	7	9	7	9	7	9	7	
	3	4	7	5	8	1	10			3	7	9	7	9	7	9	7	
	4	2	4	5	7	9	8	1	4	3	4	5	7	9	8	1		
							7:7											

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).

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").

## 4.6 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.

INIZIO	20 : 30		SQ	RHO	A		PUNTI	LIBERO / UNDER	B		SQ	MILANO	FINE	:	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II			III	IV			V	VI						
	6	4	3	10	13	2			7	11	8	1	5	10		
	difensori			avanti					difensori(4)			avanti				
	:	:	:	:	:	:			3:7	:	:	3:7	:	:		
	:	:	:	:	:	:			:	:	:	5:7	:	:		
1	3	5	4	7	5	1	5	5	2	3	1	1	5	5	5	5
	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
	7	7					7:7									

## 4.7 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.

Quando la sanzione riguarda un atleta, va riportato il suo numero di maglia; nel caso sia una riserva, il numero va cerchiato.

SANZIONI				RICHIESTE IMPROPRIE		
A	P	E	S	⊙	⊗	
(AW)	(Pn)	(Esp.)	(Seal)	SQUADRA	SQUADRA	PUNTEGGIO
	FT			B	1°	12 : 14
RG				A	2°	19 : 21
		(15)		A	3°	20 : 18
			2	A	4°	0 : 0
			2	B	4°	0 : 0
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:

Ripetere la corrispondente abbreviazione. N=giocatore; A=Allenatore; VA=Vice-Alenatore; PT=Fisioterapista; M=Medico; D=Dirigente; RG=Ritardo di Gioco. Per le richieste improprie, barrare con X il lettera nel riquadro in alto.

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.

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").

INIZIO 20 : 30	sq. RHO						A	PUNTI	LIBERO / UNDER	B	sq. MILANO						FINE :	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI			
	8	4	3	10	13	2					7	11	8	5	5	10			
			(15)								2			(4)					
	:	:	12 : 12	:	:	:					3 : 7	:	:	3 : 7	:	:			
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	5 : 7	:	:			
1	3	4	7	9	11	15				X	2	3	8	11	17				
	16	17	18	19	21	23					13	16	18	21	24				
	:	:	:	:	:	:					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).

## 4.8 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**.

INIZIO 20 : 30	sq. RHO						A	PUNTI	LIBERO / UNDER	B	sq. MILANO						FINE 20 : 57	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI			
	8	4	3	10	13	2					7	11	8	5	5	10			
			(15)								2			(4)	(9)				
	:	:	12 : 12	:	:	16 : 13					3 : 7	:	:	3 : 7	14 : 16	:			
	:	:	16 : 16	:	:	:					:	:	:	5 : 7	19 : 18	:			
1	3	4	7	9	11	15				X	2	3	8	11	17				
	16	17	18	19	21	23					13	16	18	21	24				
	:	:	:	:	:	:					7 : 7	:	:	:	:	:			
	:	:	:	:	:	:					(7)	:	:	:	:	:			
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:			



## 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													
sq. RHO					A		B		sq. MILANO				
"T"	S	V	P	SET	minuti	P	V	S	"T"				
			Punti			Punti							
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 1 26 min		115	3	12	6				
Ora inizio incontro 2 0 h 30 min				Ora fine incontro 2 2 h 48 min		Durata totale incontro 2 h 18 min							
VINCE			Pallavolo MILANO						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.

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 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	3°	Firma
1°	Cognome e Nome	Residenza	2°	1° Arbitro
2°	Cognome e Nome	Residenza	1°	2° Arbitro
seg.	Cognome e Nome	Residenza		Segnapunti
	Cognome e Nome (sigla provincia)	1 Giudici di linea	2	Cognome e Nome (sigla provincia)
	Cognome e Nome (sigla provincia)	3	4	Cognome e Nome (sigla provincia)
		Capitani	5	

## 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".

Riportiamo di seguito alcuni casi d'uso frequente

### 6.1 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)

### 6.2 Ritardo inizio gara

Se la gara inizia in ritardo a causa di problemi di qualsivoglia natura, il segnapunti, sotto la supervisione di uno degli arbitri, deve riportare sinteticamente il fatto a referto.

<b>OSSERVAZIONI</b>	10' ritardo inizio gara (sostituzione antenne causa rottura)

### 6.3 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).

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

### 6.4 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.

OSSERVAZIONI	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

### 6.5 Assenti

Quando un componente di una squadra non si presenta alla gara pur essendo stato riportato a referto bisognerà riportare l'assenza a referto al termine della gara.

OSSERVAZIONI	Assente gioc. n° 13 sq. A
	Assenti: n° 11 - 15 - VA sq. B

## 7 Sostituzioni del "LIBERO"

L'annotazione delle sostituzioni riguardanti il LIBERO è differente a seconda che la squadra ne schiererà 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. RHO						PUNTI	LIBERO/ UNDER	sq. MILANO	FINE :	PUNTI	LIBERO/ UNDER
	I	II	III	IV	V	VI						
8	4	3	10	13	2		-2-	I II III IV V VI				
:	:	:	:	:	:		2	:	:	:	:	
:	:	:	:	:	:			:	:	:	:	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Se la squadra ha iscritto 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. RHO						PUNTI	LIBERO/ UNDER	sq. MILANO	FINE :	PUNTI	LIBERO/ UNDER
	I	II	III	IV	V	VI						
8	4	3	10	13	2			I II III IV V VI			10-3	
:	:	:	:	:	:			:	:	:		
:	:	:	:	:	:			:	:	:		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

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. RHO						PUNTI	LIBERO/ UNDER	sq. MILANO	FINE :	PUNTI	LIBERO/ UNDER
	I	II	III	IV	V	VI						
8	4	3	10	13	2			I II III IV V VI			10-3	
:	:	:	:	:	:			:	:	:	8-3-6	
:	:	:	:	:	:			:	:	:		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

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.

INIZIO	SQ RHO						PUNTI	LIBERO/ UNDER	B	SQ MILANO						FINE	PUNTI	LIBERO/ UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
	8	4	3	10	13	2				7	11	2	1	5	10			10-3
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:			8-3-8
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:			10-3-8
	5	5	5	5	5	5				5	5	5	5	5	5			
	2	4	2	2	4	2				2	4	2	2	4	2			
	2	2	2	2	2	2				2	2	2	2	2	2			
	4	4	4	4	4	4				4	4	4	4	4	4			

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 "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*.