

Manuale del segnapunti addetto al referto cartaceo

Guida alla compilazione



Stagione agonistica 2014-2015

1ª edizione - agosto 2014

Indice

1	Introduzione.....	1
1.1	Segnapunti addetto al referto cartaceo.....	1
1.2	Responsabilità del segnapunti.....	1
1.3	Collaborazione con gli arbitri.....	2
2	Adempimenti del segnapunti.....	3
2.1	Prima della gara.....	3
2.1.1	Compilazione dell'intestazione del referto.....	3
2.1.2	Compilazione del riquadro SQUADRE	4
2.1.3	Compilazione del riquadro APPROVAZIONE	5
2.1.4	Ingresso in campo.....	5
2.1.5	Sorteggio.....	5
2.1.6	Compilazione del riquadro del 1° set.....	6
2.1.7	Trascrizione delle formazioni iniziali.....	7
2.2	Durante la gara.....	8
2.2.1	Inizio del set.....	8
2.2.2	Prima del servizio.....	9
2.2.3	Termine dell'azione di gioco.....	9
2.2.4	Sostituzioni.....	11
2.2.5	Tempi di riposo.....	12
2.2.6	Tempi di riposo tecnici.....	13
2.2.7	Rimpiazzi del <i>Libero</i>	13
2.2.8	Richieste di formazione.....	15
2.2.9	Richiesta dei giocatori avanti e difensori.....	16
2.2.10	Termine del set.....	16
2.2.11	Set decisivo.....	17
2.2.12	Set supplementare di spareggio.....	18
2.2.13	Sanzioni disciplinari.....	18
2.2.14	Compilazione del riquadro OSSERVAZIONI	19
	Preannuncio di reclamo.....	20
	Conferma di reclamo.....	20
	Infortunio o malattia.....	20
	Sostituzione eccezionale.....	21
	Dichiarazione di inabilità al gioco di un <i>Libero</i>	21
	Ridesignazione di un <i>Libero</i>	22
	Variazione del numero di maglia.....	22
	Tempo di recupero.....	23
	Ritardato inizio della gara.....	23
	Minuto di raccoglimento.....	24
	Ritardato inizio del set.....	24
	Campo non agibile.....	24
	Prolungate interruzioni di gioco.....	25
	Incidenti o invasioni di campo.....	25
	Prosecuzione incontro <i>pro forma</i>	26
	Nomina nuovo capitano.....	26

INDICE

Allenatore-giocatore.....	27
Arrivo o partenza a gara in corso.....	27
Squadra <i>incompleta</i>	28
<i>Forfait</i>	28
Annullamento punti.....	29
Annullamento sostituzioni o tempi di riposo.....	29
Mancato rispetto della scala sanzioni.....	29
Set doppio per decisione tecnica.....	30
Sostituzione del segnapunti.....	30
Sostituzione di un arbitro.....	31
Violazione del limite di italiani in campo.....	32
2.2.15 Atleti <i>Under 23/21</i> con “scambi illimitati” in serie A.....	32
2.3 Al termine della gara.....	34
2.3.1 Compilazione del riquadro RISULTATO FINALE	34
2.3.2 Controllo del referto.....	35
Sequenza dei punteggi parziali.....	35
Corrispondenza dei turni di servizio.....	36
2.3.3 Approvazione finale.....	37
3 Risoluzione degli errori.....	37
3.1 Durante il gioco.....	37
3.2 Al termine della gara.....	39

1 INTRODUZIONE

Questo manuale rappresenta una guida razionale per la compilazione del referto cartaceo di gara, con riferimenti regolamentari che permettono la piena comprensione delle operazioni che si succedono nello svolgimento della gara.

1.1 SEGNAPUNTI ADDETTO AL REFERTO CARTACEO

Nei campionati delle Serie B1, B2, Regionali, Provinciali e di Categoria si utilizza il referto cartaceo¹, la cui compilazione, secondo il Regolamento Struttura Tecnica, può essere affidata ad un Arbitro o ad un Segnapunti oppure ad un *Segnapunti Associato*, ossia un tesserato di società abilitato a questa funzione dopo un apposito corso di formazione, organizzato dai Comitati Provinciali FIPAV.

L'età minima per ottenere la qualifica di Segnapunti Associato è di **16 anni**. Per i soli campionati di categoria, in presenza di un'esplicita deroga concessa dal Comitato Provinciale, tale età minima può scendere a 14 anni. Analogamente, l'età massima prevista per svolgere le funzioni di Segnapunti Associato è di **65 anni**, ma il Comitato Provinciale può concedere una deroga elevando tale limite fino a 75 anni.²

Il Segnapunti Associato, pur essendo tesserato con un'unica società, può svolgere la propria attività per qualsiasi sodalizio.

1.2 RESPONSABILITÀ DEL SEGNAPUNTI

Il segnapunti (sia esso tesserato come Arbitro, Segnapunti o Segnapunti Associato), è in ogni caso un componente del collegio arbitrale, con proprie responsabilità, come stabilito dalla [Regola 25.2](#):

- prima della gara, registra i dati della stessa e delle squadre, secondo le modalità previste, e raccoglie le firme dei capitani e degli allenatori;
- prima di ciascun set, registra le formazioni iniziali delle squadre, secondo quanto riportato sui relativi tagliandi consegnati dagli allenatori;
- durante la gara, registra i punti acquisiti, i cambi di servizio e controlla la concordanza con il tabellone segnapunti;
- controlla l'ordine di rotazione al servizio e segnala gli eventuali errori al 2° arbitro, immediatamente dopo l'esecuzione del servizio stesso;
- registra i tempi di riposo, verificando l'esatta presenza o meno del *Libero* in gioco, e le sostituzioni dei giocatori, controllandone la regolarità ed il numero, informandone il 2° arbitro;
- registra i movimenti del *Libero*, segnalando al 2° arbitro, prima dell'inizio dell'azione di gioco, eventuali irregolarità nei rimpiazzi;
- registra i provvedimenti disciplinari adottati dal 1° arbitro, informandolo in caso di recidività nel corso della gara;
- segnala agli arbitri le richieste di interruzioni improprie, che registra;
- trascrive gli eventuali preannunci di reclami;

¹ Il referto cartaceo si utilizza anche in serie A in caso di mancato funzionamento del referto elettronico o di assenza di persona abilitata al suo utilizzo. - Normative Federali: "Altre disposizioni", [pag. 26](#).

² Guida pratica: "Norme Ufficiali di Gara", [pag. 2](#).

- comunica agli arbitri la fine del set e l'acquisizione dell'8° punto nel set decisivo;
- registra nel riquadro **OSSERVAZIONI**, su indicazione del 2° arbitro, tutti gli eventi di rilievo avvenuti, come le sostituzioni eccezionali, il tempo di recupero, le interruzioni prolungate, le interferenze esterne, la redesignazione di un *Libero*, l'eventuale ritardato inizio della gara, ecc.;
- al termine della gara, riporta il risultato finale;
- dopo aver firmato egli stesso il referto, raccoglie le firme degli arbitri;
- in caso di reclamo, annota l'orario della conferma scritta consegnata dal dirigente o dal capitano della squadra proponente.

1.3 COLLABORAZIONE CON GLI ARBITRI

La [Regola 24.2.3](#) stabilisce che è compito del 2° arbitro controllare l'operato del segnapunti, il quale deve **collaborare attivamente con il 2° arbitro e con il 1°**, sia fornendo le previste informazioni, sia rispondendo alle richieste formulategli.

Al 2° arbitro, il segnapunti deve sempre segnalare:

- all'inizio di ogni set, il termine delle operazioni preliminari, alzando entrambe le braccia, i palmi delle mani in avanti, per indicare che il gioco può avere inizio;
- alla richiesta di una sostituzione, il divieto di effettuarla alzando e agitando un braccio se verifica che la stessa non è regolamentare. In caso contrario, dopo averla trascritta sul referto, alza le due braccia per indicare che ha concluso l'operazione;
- ai tempi di riposo, sia richiesti che tecnici, la presenza in gioco del *Libero*, all'uscita delle squadre dal campo ed al loro rientro, con due gesti molto semplici:
 - *Libero* in gioco: rivolge la mano, palmo in basso, verso il campo con il braccio parallelo al piano del terreno;
 - *Libero* fuori gioco: rivolge la mano in alto, palmo verso di sé, con il braccio alzato perpendicolarmente rispetto al piano del terreno.
- al termine di tutti i tempi di riposo, l'autorizzazione a riprendere il gioco alzando entrambe le braccia, dopo aver verificato che le formazioni rientrate in campo siano le stesse che ne erano uscite;
- la 5ª e la 6ª sostituzione effettuata da ciascuna squadra;
- il 2° tempo di riposo richiesto da ciascuna squadra;
- la sanzione disciplinare recidiva di uno stesso componente la squadra, o della stessa squadra nel caso dell'avvertimento ufficiale tramite il cartellino giallo.

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

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

2 ADEMPIMENTI DEL SEGNA PUNTI

2.1 PRIMA DELLA GARA

Con l'anticipo previsto dalle indicazioni specifiche per ogni campionato, il segnapunti deve recarsi nello spogliatoio degli arbitri, munito di due copie del referto, di due penne a sfera (una di riserva), possibilmente di colore nero, di un orologio e di uno strumento sonoro per l'eventuale gestione dei tempi di riposo tecnici, nel caso l'impianto di gioco ne sia sprovvisto. Dovrà quindi iniziare la compilazione del referto, che 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.

2.1.1 COMPILAZIONE DELL'INTESTAZIONE DEL REFERTO

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

CAMPIONATO SERIE	D/B	GARA N°	4257	MANIFESTAZIONE	
DIVISIONE:	MASCHILE <input checked="" type="checkbox"/> FEMMINILE <input type="checkbox"/>	FASE			
LUOGO	VENEZIA	CAMPO	PALASPORT "ARSENALE"	DATA	18/10/2014
	ROSSA	SQUADRE		ORA	20:30
				BLU	

Figura 1 - Intestazione del referto

CAMPIONATO SERIE - MANIFESTAZIONE

Queste due voci sono alternative tra di loro: la prima si usa per i campionati di serie e di categoria, la seconda per tornei e altre manifestazioni.

GARA N°

Il numero della gara.

DIVISIONE

Mettere una "X" su **MASCHILE** o **FEMMINILE**.

FASE

Questa voce è opzionale: può essere usata per indicazioni del tipo *ottavi*, *quarti*, *semifinali*, *finali*, *play-off*, ecc.

LUOGO

La città ove si svolge la gara.

CAMPO

Il nome del campo di gioco.

DATA

La data in cui si disputa la gara.

ORA

L'ora di inizio della gara prevista dal calendario ufficiale.

SQUADRE

Denominazione delle squadre nell'ordine riportato dal calendario ufficiale. I cerchi accanto ai nomi delle squadre vanno lasciati in bianco, perché saranno riempiti una volta effettuato il sorteggio (§ 2.1.5).

2.1.2 COMPILAZIONE DEL RIQUADRO SQUADRE

Gli elenchi dei partecipanti alla gara (redatti sul modello **CAMP3**) devono essere consegnati agli arbitri **almeno 30 minuti prima dell'inizio dell'incontro**³. Il segnapunti li trascriverà a referto, dopo che gli arbitri li avranno controllati e avranno effettuato il riconoscimento delle squadre, nel riquadro **SQUADRE**, posto in basso a destra, secondo lo stesso ordine utilizzato nell'intestazione del referto: nella colonna di sinistra la squadra di casa, in quella di destra la squadra ospite, lasciando in bianco i cerchi posti accanto alle lettere **"A o B"**.

È previsto che per ogni giocatore venga riportato il numero di maglia, **cerchiando quello del capitano**⁴, il cognome e il nome, mentre per gli altri tesserati ammessi in panchina solo cognome e nome. Se lo spazio non fosse sufficiente, è possibile indicare solo l'iniziale del nome (facendo attenzione ad eventuali omonimie).

I nominativi dei *Libero*, quando utilizzati, devono essere riportati nelle due righe appositamente predisposte (nella superiore il 1° o unico *Libero*, nell'inferiore il 2°)⁵, mentre gli altri giocatori vanno riportati in ordine crescente di numero di maglia⁶, per le operazioni che il segnapunti dovrà effettuare nel corso delle operazioni iniziali 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;
- **VA** = assistente allenatore;
- **FT** = fisioterapista;
- **M** = medico;
- **D** = dirigente accompagnatore (o 2° assistente allenatore in serie A).

Tutti i nominativi contenuti nei CAMP3 vanno riportati a referto, compresi quelli delle persone eventualmente assenti al momento del riconoscimento da parte degli arbitri. Queste possono arrivare anche a gara in corso. Se qualcuno degli iscritti non dovesse presentarsi, al termine della gara si segnalerà il fatto nel riquadro **OSSERVAZIONI (§ 2.2.14.18).**

ROSSA		SQUADRE		BLU	
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			
		M	Cognome e Nome		
Cognome e Nome		D	Cognome e Nome		
FIRME					
Capitano			Capitano		
Allenatore			Allenatore		

Figura 2 - Il riquadro SQUADRE

3 Regolamento Gare: 21.1.

4 Nel CAMP3, invece, il capitano della squadra è individuato dalla sigla "K".

5 Nel CAMP3 i due *Libero* sono individuati dalle sigle “L1” e “L2”, che vanno riportate a referto; se invece ce n’è uno solo, è indicato dalla sigla “L”, che in questo caso non occorre ricopiare.

6 Nelle gare di serie A è possibile utilizzare due atleti Under 23/21 con "scambi illimitati" (§ 2.2.15), i cui nominativi, individuati nel CAMP3 dalla sigla "U", vanno obbligatoriamente trascritti nell'ultima e nella penultima riga del riquadro, riportando la medesima sigla.

Le firme di capitani e allenatori andranno raccolte dopo il sorteggio, direttamente al tavolo del segnapunti (§ 2.1.5).

Firma
(sigla Comitato)
(sigla Comitato)

Nelle gare di serie A in cui vengono utilizzati i giudici di linea, la sigla del Comitato va indicata tra parentesi. I numeri da 1 a 4 si riferiscono alla linea di cui è responsabile ciascun giudice: 1 è quello a destra del 1° arbitro, 2 quello a sinistra del 2°, 3 quello a destra del 2° e 4 quello a sinistra del 1°.

A		SQUADRE		BLU		<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">A O B</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">A</div> </div>	
Nome		N°		Cognome e Nome			
ome		②		Capitano			
ome		3		Coanome e Nome			

Cognome	4	Cognome e Nome
Nome	6	Cognome e Nome

me	8	Cognome e Nome
	10	Cognome e Nome
ome	12	Cognome e Nome
ome	13	Cognome e Nome
ome	14	Cognome e Nome
	15	Cognome e Nome

LIBERO		
L1	11	LIBERO
L2		
RATI AMMESSI IN PANCHINA		

A	Cognome e Nome
VA	Cognome e Nome
FT	
M	Cognome e Nome
P	Cognome e Nome

FIRME	
Capitano	Capitano

- | | |
|---------------------------|------------|
| re | Allenatore |
| colta delle firme dopo il | |

SORTEGGIO

In tal modo, il segnapunti può determinare quali lettere assegnare alle squadre: “A” sarà la squadra che disputerà il 1° set alla sua sinistra, “B” quella alla sua destra. Tali informazioni andranno riportate sia nell’intestazione del referto sia nel riquadro **SQUADRE**.

CAMPIONATO SERIE	D/B	GARA N°	4257	MANIFESTAZIONE
DIVISIONE:	MASCHILE <input checked="" type="checkbox"/> FEMMINILE <input type="checkbox"/>	FASE		
LUOGO	VENEZIA	CAMPO	PALASPORT “ARSENALE”	DATA 18/10/2014 ORA 20:30
A o B	(B)	ROSSA	SQUADRE	BLU
			(A)	B

Figura 5 - Completamento dell’intestazione dopo il sorteggio

2.1.6 COMPILAZIONE DEL RIQUADRO DEL 1° SET

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

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

S E T

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO DEL 1° SET

S E T <
--

Figura 7 - Preparazione del riquadro del 2° set

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

2.1.7 TRASCRIZIONE DELLE FORMAZIONI INIZIALI

Autonomamente o alla richiesta del 2° arbitro, gli allenatori dovranno consegnare a quest'ultimo (o al segnapunti) il tagliando della formazione iniziale della propria squadra.

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

Figura 8 - Squadra BLU

Il tagliando del 1° set deve essere consegnato almeno **12 minuti** prima dell'inizio della gara¹⁰; quelli dei set seguenti durante gli intervalli tra un set e l'altro¹¹ e comunque in tempo utile perché il segnapunti li possa trascrivere a referto prima che il 2° arbitro autorizzi le squadre a rientrare in campo.

Ogni tagliando deve contenere:

1. il nome della squadra;
2. il set di riferimento;
3. i numeri di maglia dei 6 giocatori titolari;
4. la firma dell'allenatore (o, in sua assenza, quella del capitano)¹².

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

Figura 9 - Squadra ROSSA

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 sul referto, riportando sulla linea **GIOCATORI TITOLARI**, nelle caselle che si trovano sotto i numeri romani da **I** a **VI**, i numeri di maglia indicati sul tagliando, iniziando dal giocatore *difensore destro* (posizione 1)¹³, in corrispondenza del numero romano **I**, e procedendo in senso antiorario.

¹⁰ Normative Federali: "Protocollo di Gara di serie B", pag. 16.

¹¹ Normative Federali: "Protocollo di Gara di serie B", pag. 18.

¹² Regole di Gioco: 5.2.3.1.

¹³ Regole di Gioco: 7.4.1.2.

TRASCRIZIONE DELLE FORMAZIONI INIZIALI

S E T 1	INIZIO :		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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						
	:	:		:	:	:					:	:	:	:	:						
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:						
	↖	5	1	5	1	5	1	5	1	5	<div><div>X</div><div></div></div>	5	1	5	1	5	1	5			
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6			
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7			
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8			

Figura 10 - Trascrizione delle formazioni iniziali

Premesso che il 2° arbitro deve consegnare al segnapunti i tagliandi delle formazioni contemporaneamente, 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.

2.2 DURANTE LA GARA

2.2.1 INIZIO DEL SET

All'inizio di ciascun set, il segnapunti registra l'orario di inizio effettivo del set nella casella **INIZIO**. Se il 1° set inizia in ritardo rispetto all'orario ufficiale della gara indicato nell'intestazione del referto, egli, sotto la guida del 2° arbitro, dovrà annotare il fatto nel riquadro **OSSERVAZIONI** (§ 2.2.14.11).

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>X</div></div>	<div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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							
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:							
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:							
	↖	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5					
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6					
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7					
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8					

Figura 11 - Inserimento dell'orario di inizio del set

Dopo l'ingresso in campo delle squadre e il controllo della formazione da parte del 2° arbitro, il segnapunti registra gli eventuali rimpiazzi dei *Libero* (§ 2.2.7), quindi segnala che il gioco può iniziare **alzando entrambe le braccia**; nel caso sia presente un solo arbitro, il segnapunti effettuerà tale segnale dopo che l'arbitro sarà salito sul seggiolone.

2.2.2 PRIMA DEL SERVIZIO

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>		PUNTI	LIBERO / UNDER		<div><div>S</div><div>B</div></div>		sq. ROSSA						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				
	↑																												
	:		:		:		:		:		:				:		:		:		:		:		:				
	:		:		:		:		:		:				:		:		:		:		:		:				
	↖		5		1		5		1		5		1		5		5		1		5		1		5		1		5
	2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		
	3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		
	4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		

Figura 12 - Individuazione del giocatore al servizio

Prima di ciascun servizio, il segnapunti controlla che il numero dell'atleta che lo esegue corrisponda a quello del giocatore la cui casella nei **TURNI DI SERVIZIO** risulta spuntata e senza alcun punteggio parziale all'interno (nella Fig. 12, il n° 8 della squadra "A"). Se il referto viene compilato correttamente, non vi sarà mai più di una casella con entrambe queste caratteristiche (cosiddetta "casella aperta").

In caso contrario, dopo l'esecuzione del servizio alza un braccio e attira l'attenzione del 2° arbitro affinché sanzioni il fallo di rotazione¹⁴.

2.2.3 TERMINE DELL'AZIONE DI GIOCO

SET 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						PUNTI	LIBERO / UNDER	sq. ROSSA		FINE : 7		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		
	:	:	:	:	:	:	:	:			:	:	:	:		
	:	:	:	:	:	:	:	:			:	:	:	:		
	13	5	1	5	1	5	1	5			1	5	1	5		
2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	
3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	
4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	

Figura 13 - Operazioni da eseguire al termine dell'azione di gioco

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*¹⁵), spuntando progressivamente quelli predisposti nella colonna **PUNTI**, che si trova a destra delle colonne da **I** a **VI** di ciascuna squadra, con i numeri da **1** a **48**.

Se la squadra che ha vinto l'azione 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 giocatore che aveva servito nella casella del suo turno di servizio (si "*chiude la casella*") e andando a spuntare il turno di servizio del giocatore dell'altra squadra che, dopo la rotazione, si appresta a servire.

14 Regole di Gioco: 7.7, 25.2.2.2.

15 Regole di Gioco: 6.1.2.2.

ESEMPIO DI UN SET

- a) La squadra BLU ("A") ha diritto al primo servizio del set e serve con il n° 8, vince lo scambio di gioco e conquista un punto: il numero **1** della colonna **PUNTI** è barrato (Fig. 14).

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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							
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:							
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:							
	↖	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5						
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6						
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7						
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8						

Figura 14 - Assegnazione del primo punto alla squadra BLU

- b) Lo scambio di gioco seguente è vinto dalla stessa squadra: il numero **2** della colonna **PUNTI** viene barrato.
- c) Dopo aver conseguito 3 punti, la squadra BLU perde il servizio, dunque la squadra ROSSA ("B") conquista un punto e il diritto a servire: il segnapunti barra il numero **1** nella colonna **PUNTI** della squadra ROSSA, scrive "3" nella casella **1** della colonna **I** del giocatore n° 8 della squadra BLU (a significare che tale squadra ha 3 punti quando il giocatore n° 8 ha terminato il suo turno di servizio) e barra il numero **1** della casella corrispondente alla colonna **II** della squadra ROSSA, per indicare che il giocatore n° 11 di questa squadra deve effettuare il prossimo servizio (Fig. 15).

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						FINE :	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI						
	8	4	3	10	13	2	13 25 37				7	11	8	1	5	10	13 25 37				
							14 26 38										14 26 38				
							15 27 39										15 27 39				
							16 28 40										16 28 40				
							17 29 41										17 29 41				
							18 30 42										18 30 42				
							19 31 43										19 31 43				
							20 32 44										20 32 44				
						21 33 45										21 33 45					
						22 34 46										22 34 46					
<div><div>3</div><div>4</div></div>	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	11 23 35 47			
2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	12 24 36 48			
3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	"T"			
4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	:			

Figura 15 - Assegnazione del primo punto alla squadra ROSSA con cambio di servizio

- d) La squadra ROSSA vince lo scambio di gioco ed ottiene il punto: il segnapunti barra il numero **2** della colonna **PUNTI** di tale squadra.
- e) La squadra ROSSA perde la successiva azione di gioco e di conseguenza perde il servizio: il segnapunti ritorna alla sezione relativa alla squadra BLU e barra il numero **4** nella colonna **PUNTI**, scrive "2" nella casella del giocatore n° 11 che aveva servito, ad indicare il punteggio conseguito dalla squadra ROSSA alla fine del suo turno di servizio, e barra il numero **1** della casella della colonna **II** della squadra BLU, ad indicare che è il primo turno di servizio del giocatore n° 4, registrato in tale colonna (Fig. 16).

TERMINE DELL'AZIONE DI GIOCO

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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								
	:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:								
	:	:	:	:	:	:		:	:	:	:	:	:								
	↗3	5	↘5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5						
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6					
3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7						
4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8						
:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:						

Figura 16 - Secondo cambio di servizio del set

- f) La squadra BLU perde la successiva azione di gioco. Il segnapunti barra il 3° punto della squadra ROSSA, scrive “4” nella casella 1 della colonna II del giocatore n° 4 della squadra BLU e barra il numero 1 del primo turno di servizio del giocatore n° 8 della squadra ROSSA (Fig. 17).

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						PUNTI	LIBERO / UNDER	S B	sq. ROSSA						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				
	:	:	:	:	:	:		:				:	:	:	:	:				
	:	:	:	:	:	:		:				:	:	:	:	:				
	:	:	:	:	:	:		:				:	:	:	:	:				
	3	5	4	5	1	5	1	5				1	5	1	5	1	5			
1	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6		
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7		
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8		
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:		

Figura 17 - Terzo cambio di servizio del set

2.2.4 SOSTITUZIONI

Al momento dell'ingresso del giocatore sostituente nella *zona di sostituzione*¹⁶, il segnapunti:

1. verifica che la richiesta sia regolare, ossia che la squadra non abbia già effettuato le 6 sostituzioni disponibili in ciascun set¹⁷ e che sia trascorsa almeno un'azione di gioco completata da un'eventuale precedente richiesta di sostituzione della stessa squadra¹⁸; se così non è, segnala la *richiesta impropria* al 2° arbitro e, una volta che sia stata respinta, la registra nel riquadro **SANZIONI** (§ 2.2.13);
2. controlla che la sostituzione sia regolare¹⁹, 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'ap-

¹⁶ Regole di Gioco: 15.10.

¹⁷ Regole di Gioco: 15.1.

¹⁸ Regole di Gioco: 15.11.1.3.

¹⁹ Regole di Gioco: 15.6.

SOSTITUZIONI

posita casella della riga **PUNTEGGIO AL CAMBIO** (la superiore per il cambio aperto, l'inferiore per quello chiuso), indicando sempre a sinistra i punti della squadra richiedente e a destra quelli della squadra avversaria; nel frattempo, il 2° arbitro autorizza lo scambio tra i 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;
- 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.

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>X</div></div>	<div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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	3°	1°	4									
	:	:	:	:	:	:				3 : 7	4°	2°	3 : 7	:	:							
										:	:	:	:	:	:							
										:	:	:	:	:	:							
										:	:	:	:	:	:							
										:	:	:	:	:	:							
	3	5	4	5	1	5	1	5	1	5		5	2	3	5	1	5	1	5			
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6		2	6	2	6	2	6	2	6			
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7		3	7	3	7	3	7	3	7			
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8		4	8	4	8	4	8	4	8			
	:	:	:	:	:	:																

Figura 18 - Sequenza delle trascrizioni di una doppia sostituzione contemporanea della squadra "B"

2.2.5 TEMPI DI RIPOSO

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

- verifica che la richiesta sia regolare, ossia che la squadra non abbia già usufruito dei 2 tempi di riposo previsti per ciascun set²⁰; se così non è, segnala la *richiesta impropria* al 2° arbitro e, una volta che sia stata respinta, la registra nel riquadro **SANZIONI** (§ 2.2.13);
- informa il 2° arbitro della presenza o meno dei **Libero** nei due sestetti che escono dal terreno di gioco, facendo un gesto col braccio dal lato corrispondente a ciascuna squadra:
 - se il **Libero** è in gioco, stende il braccio davanti a sé parallelamente al terreno di gioco, col palmo della mano verso il basso;
 - se il **Libero** è fuori gioco, alza l'avambraccio perpendicolarmente al terreno di gioco, col palmo della mano verso di sé;
- registra il punteggio al momento della richiesta nelle apposite caselle indicate dalla lettera **T** sotto alla colonna **PUNTI** (la superiore per la prima richiesta, l'inferiore per la seconda), scrivendo a sinistra i punti della squadra richiedente e a destra quelli della squadra avversaria;
- 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;
- 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 i rimpiazzi dei **Libero** effettuata in precedenza; nel caso riscontri delle irregolarità, deve informare immediatamente il 2° arbitro;

²⁰ Regole di Gioco: 15.1.

TEMPI DI RIPOSO

6. terminata la verifica delle formazioni, alza entrambe le braccia per indicare che il gioco può riprendere.

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>R</div></div>	<div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						FINE :		PUNTI	LIBERO / UNDER	
	I	II	III	IV	V	VI		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																
	:	:	:	:	:	:		3:7	:	:	3:7	:	:						:	:				
	:	:	:	:	:	:		:	:	:	5:7	:	:						:	:				
	3↗	5↖	4↗	5↖	7↗	5↖	1 5 1 5 1 5		2↗	5↖	3↗	5↖	↗	5↖	1 5 1 5				↗	5↖	1 5 1 5			
	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	"T"		2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	"T"		
	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	7:7		3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	3 7	:		
	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	:		4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	4 8	:		

Figura 19 - Registrazione del primo tempo di riposo della squadra "A"

2.2.6 TEMPI DI RIPOSO TECNICI

Nei campionati nazionali (e relative Coppe Italia) è previsto l'utilizzo dei tempi di riposo tecnici durante i primi 4 set, quando la squadra al comando raggiunge l'8° e il 16° punto²¹. In tali frangenti, il segnapunti:

1. aziona l'avvisatore acustico dell'impianto di gioco, se presente, o utilizza un idoneo strumento sonoro (in mancanza di altro, un fischietto) per segnalare l'inizio del tempo di riposo;
2. ne controlla la durata, che deve essere obbligatoriamente di 60";
3. informa il 2° arbitro della presenza o meno dei **Libero** nei due sestetti che escono dal terreno di gioco, con le stesse modalità previste per i tempi di riposo richiesti dalle squadre;
4. scaduti i 60", aziona nuovamente l'avvisatore acustico per segnalare la fine del tempo di riposo;
5. controlla che i sestetti rientrati in campo siano i medesimi che ne erano usciti, ripetendo la gestualità riguardante i rimpiazzi dei **Libero** effettuata in precedenza; nel caso riscontri delle irregolarità, deve informare immediatamente il 2° arbitro;
6. terminata la verifica delle formazioni, alza entrambe le braccia per indicare che il gioco può riprendere.

2.2.7 RIMPIAZZI DEL LIBERO

I rimpiazzi riguardanti i **Libero** devono avvenire a palla fuori gioco nella zona di rimpiazzo. Il segnapunti ne tiene traccia utilizzando le colonne **LIBERO/UNDER** presenti in tutti i riquadri dei set accanto alle colonne dei **PUNTI**²².

Il tipo di annotazione da utilizzare è differente a seconda che una squadra si presenti alla gara con uno oppure con due **Libero**. Nel caso a referto sia iscritto un solo **Libero**, il segnapunti scrive semplicemente il numero del difensore che esce dal campo quando il **Libero** entra in gioco e lo barra quando il giocatore rientra, utilizzando una nuova casella ad ogni ingresso del **Libero** (Fig. 20).

²¹ In serie A solo quando la squadra al comando raggiunge il 12° punto.

²² Regole di Gioco: 19.3.2.8.

RIMPIAZZI DEL LIBERO

S E T

Figura 20 - Registrazioni dei rimpiazzi per una squadra che iscrive a referto un solo Libero

Se la squadra iscrive a referto DUE Libero, la notazione cambia perché vi è la necessità di individuare quale sia, di volta in volta, il *Libero attivo*, ossia quello in gioco. Perciò, quando un *Libero* entra in campo, il segnapunti deve scrivere il suo numero accanto a quello del difensore che rimpiazza (Fig. 21).

S E T <
--

Figura 21 - Registrazione dei rimpiazzi quando a referto sono iscritti due Libero

Quando in seguito quest'ultimo rientra in campo, il segnapunti barra l'intera annotazione. Tuttavia, è anche possibile che il *Libero* attivo venga rimpiazzato dal *Libero* in panchina (il *secondo Libero*): in questo caso, il segnapunti aggiunge il numero di quest'ultimo accanto a quello del *Libero* che esce (Fig. 22).

S E T

Figura 22 - Registrazione di un rimpiazzo tra il Libero attivo e il secondo Libero

Questo procedimento può proseguire per un numero indefinito di volte, essendo tali rimpiazzi illimitati: 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 i *Libero* sono entrambi in panchina (Fig. 23).

RIMPIAZZI DEL LIBERO

S E T 1	INIZIO :		sq. BLU						<div><div>A</div><div>S</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>R</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						FINE :		PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI					I	II	III	IV	V	VI	1 13 25 37 2 14 26 38 3 15 27 39 4 16 28 40 5 17 29 41 6 18 30 42 7 19 31 43 8 20 32 44 9 21 33 45 10 22 34 46 11 23 35 47 12 24 36 48	10-3 8-3-6 10-6-3-6				
	8	4	3	10	13	2					7	11	8	1	5	10						
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:						
	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:						
	1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5										1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5											
	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6										2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6											
	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7										3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7											
	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8										4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8											
	:										:											

Figura 23 - Termine di una sequenza di rimpiazzi tra due Libero

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

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

2.2.8 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 che in quel momento è il *difensore destro* (posizione 1)²³ e proseguendo in senso antiorario. Sul referto, tale giocatore 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 compilata).

²³ Regole di Gioco: 7.4.1.2.

RICHIESTE DI FORMAZIONE

S E T 1	INIZIO 20 : 30						sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>		PUNTI		LIBERO / UNDER		<div><div>S</div><div>B</div></div>		sq. ROSSA						FINE :		PUNTI		LIBERO / UNDER	
	<div><div>I</div><div>II</div><div>III</div><div>IV</div><div>V</div><div>VI</div></div>																<div><div>I</div><div>II</div><div>III</div><div>IV</div><div>V</div><div>VI</div></div>															
	<div><div>8</div><div>4</div><div>3</div><div>10</div><div>13</div><div>2</div></div>																<div><div>7</div><div>11</div><div>8</div><div>1</div><div>5</div><div>10</div></div>															
	<div><div>:</div><div>:</div><div>:</div><div>:</div><div>:</div><div>:</div></div>																<div><div>2</div><div>:</div><div>:</div><div>3:7</div><div>:</div><div>:</div></div>															
	<div><div>:</div><div>:</div><div>:</div><div>:</div><div>:</div><div>:</div></div>																<div><div>3:7</div><div>:</div><div>:</div><div>5:7</div><div>:</div><div>:</div></div>															
	<div><div>↗</div><div>↖</div><div>↗</div><div>↖</div><div>↗</div><div>↖</div></div>																<div><div>↗</div><div>↖</div><div>↗</div><div>↖</div><div>↗</div><div>↖</div></div>															
	<div><div>3</div><div>5</div><div>4</div><div>7</div><div>5</div><div>1</div></div>																<div><div>×</div><div>5</div><div>2</div><div>3</div><div>5</div><div>1</div></div>															
	<div><div>2</div><div>6</div><div>2</div><div>6</div><div>2</div><div>6</div></div>																<div><div>2</div><div>6</div><div>2</div><div>6</div><div>2</div><div>6</div></div>															
<div><div>3</div><div>7</div><div>3</div><div>7</div><div>3</div><div>7</div></div>																<div><div>3</div><div>7</div><div>3</div><div>7</div><div>3</div><div>7</div></div>																
<div><div>4</div><div>8</div><div>4</div><div>8</div><div>4</div><div>8</div></div>																<div><div>4</div><div>8</div><div>4</div><div>8</div><div>4</div><div>8</div></div>																

Figura 24 - Individuazione delle formazioni in campo

Nel caso siano state effettuate delle sostituzioni, il segnapunti deve fare attenzione a riferire i numeri dei giocatori effettivamente in campo, onde evitare incomprensioni. In particolare, una riserva è in campo quando il suo numero **non** è cerchiato (nella Fig. 24 precedente, il n° 2 della squadra "B").

2.2.9 RICHIESTA DEI GIOCATORI AVANTI E DIFENSORI

In alcuni casi, il 2° arbitro può aver bisogno di sapere quali siano i giocatori *avanti* o *difensori*²⁴ di una delle squadre. Per rispondere a tale richiesta, il segnapunti deve individuare il giocatore in quel momento in posizione 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 nell'ordine di servizio.

S E T 1	INIZIO 20 : 30						sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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																							
	difensori						avanti										difensori									avanti									
	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:					:	:	:	:	:	:													
	↗	↖	↗	↖	↗	↖	↗	↖	↗	↖	↗	↖					↗	↖	↗	↖	↗	↖													
	3	5	4	6	2	7	1	5	1	5	1	5					1	5	1	5	1	5													
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6					2	6	2	6	2	6													
T						T						T																							
7 : 7						7 : 7						7 : 7						7 : 7																	
:						:						:						:																	
4						8						4						8						4						8					

Figura 25 - Individuazione dei giocatori avanti e dei giocatori difensori

2.2.10 TERMINE DEL SET

Un set termina quando una squadra conquista 25 punti, con almeno 2 punti di vantaggio sull'avversaria; perciò, in caso di parità 24-24 si procede ad oltranza, finché una delle due non conquista i 2 punti di vantaggio previsti²⁵.

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**,²⁶ 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

²⁴ Regole di Gioco: 7.4.1.

²⁵ Regole di Gioco: 6.2.

²⁶ Regole di Gioco: Fig. 11.9.

TERMINE DEL SET

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 nella Fig. 26sotto), il punteggio finale deve essere trascritto nel turno di servizio successivo, **senza spuntare la casella**.

S E T 1	INIZIO 20 : 30 sq. BLU						PUNTI	LIBERO / UNDER	S B	sq. ROSSA						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		
			(15)			14				2			(4)	(9)			
	:	:	12 : 12	:	:	16 : 13				3 : 7	:	:	3 : 7	14 : 16	:		
	:	:	16 : 16	:	:	:				:	:	:	5 : 7	19 : 18	:		
	3	5	4	5	9	11				5	2	3	8	11	12		
	16	17	18	19	21	23	"T"			13	16	18	21	22	24	"T"	
	4	8	4	8	4	8	7 : 7			25	8	4	8	4	8	24 : 23	
							21 : 24									:	

Figura 26 - Chiusura del 1° set

2.2.11 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)²⁷, 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'avere 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 sorteggio²⁸, 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 campi²⁹ 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 né le 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.

S E T 5	INIZIO 22 : 30 sq. ROSSA						PUNTI	LIBERO / UNDER	S A	sq. BLU						PUNTI	LIBERO / UNDER	S B	sq. ROSSA						PUNTI AL CAMBIO	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
	7	11	8	1	5	10				8	4	3	10	13	14				7	11	8	1	5	10			
					9																		9				
	:	:	:	:	2 : 2	:				:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	2 : 2	:			
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:			
	2	4	6	2	2	2				5	6	2	2	2	2				2	4	6	2	2	2			
	3	7	3	7	3	7	2 : 5			3	7	3	7	3	7				3	7	3	7	3	7	2 : 5		
	4	8	4	8	4	8				4	8	4	8	4	8				4	8	4	8	4	8			

Figura 27 - Operazioni da eseguire nel riquadro del 5° set al momento del cambio dei campi

27 Regole di Gioco: 6.3.2.

28 Regole di Gioco: 7.1.

29 Regole di Gioco: 18.2.2.

2.2.12 SET SUPPLEMENTARE DI SPAREGGIO

Nelle manifestazioni che prevedono turni ad eliminazione diretta con gare di andata e ritorno senza spareggio, in caso di una vittoria per parte con lo stesso punteggio set dovrà essere disputato, sul campo della gara di ritorno, un *set supplementare* di spareggio³⁰ con le stesse modalità del 5° set di una gara, cioè a **15 punti**, con almeno 2 punti di scarto, e con cambio dei campi all'8° punto.

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

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

2.2.13 SANZIONI DISCIPLINARI

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

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

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

Quando la sanzione riguarda un atleta, va riportato, nella colonna corrispondente alla sanzione, il suo numero di maglia; **se in quel momento si trova fuori dal gioco, il numero va cerchiato**. Quando invece la sanzione è per uno degli altri componenti ammessi in panchina, si utilizza la sigla corrispondente alla sua funzione (§ 2.1.2). In caso di ritardo di gioco, infine, si utilizza la sigla **"RG"**.

Successivamente nelle altre colonne del riquadro devono essere annotati:

- la squadra **"A"** o **"B"** sanzionata;
- il set in cui viene comminata la sanzione;
- il punteggio vigente **prima** del provvedimento, scrivendo a sinistra i punti della squadra sanzionata e a destra quelli dell'altra. Fanno eccezione le sanzioni comminate dopo l'ultimo punto di un set o nell'intervallo tra due set, che vanno registrate sul punteggio di 0-0 del set seguente (o, nel caso la gara sia terminata, sul punteggio finale del set).

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** (nel-

SANZIONI				RICHIESTE IMPROPRIE		
				SQUADRA (A)	SQUADRA (B)	
A (Avv.)	P (Pen.)	E (Esp.)	S (Squal.)	(A) (B)	SET	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
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:
						:

Riportare la corrispondente abbreviazione: N=giocatore; A=Allenatore; VA=Assistente Allenatore; FT=Fisioterapista; M=Medico; D=Dirigente; RG=Ritardo di Gioco. Per le richieste improprie, barrare con X la lettera nel riquadro in alto.

Figura 28 - Il riquadro SANZIONI

³⁰ Guida pratica: "Norme generali campionati nazionali", pag. 15.

l'esempio di Fig. 28, dopo la penalizzazione al fisioterapista della squadra "B" deve essere cerchiato il 15° punto della squadra "A", come riportato nella Fig. 29).

SET 1	INIZIO 20 : 30 sq. BLU						PUNTI LIBERO / UNDER	sq. ROSSA						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		
			15					2			4				
	:	:	12 : 12	:	:	:		3 : 7	:	:	3 : 7	:	:		
	:	:	:	:	:	:		:	:	:	5 : 7	:	:		
	3	5	4	5	7	5		5	5	3	5	8	5		
2	6	2	6	2	6	2	"T"	2	6	2	6	2	6	2	"T"
3	7	3	7	3	7	3	7 : 7	3	7	3	7	3	7	3	:
4	8	4	8	4	8	4	:	4	8	4	8	4	8	4	:

Figura 29 - Attribuzione del punto conseguente ad una penalizzazione

Per le richieste improprie, invece, si usa semplicemente il riquadro apposito, riportato a destra della scritta **SANZIONI**, tracciando una "X" sulla lettera della squadra sanzionata.

Quando più partecipanti vengono penalizzati contemporaneamente, o nello stesso tempo di un'interruzione di gioco, e appartengono tutti alla stessa squadra, la squadra avversaria conquista **un solo punto**³¹; se invece appartengono alle squadre avversarie, ogni squadra conquista un punto ed effettua una rotazione, **penalizzando prima la squadra al servizio e poi quella in ricezione**³². In ogni caso, tutte le penalizzazioni vanno registrate sul medesimo punteggio. Se, invece, le penalizzazioni sono assegnate in **tempi diversi** della stessa interruzione di gioco, ogni squadra subisce le conseguenze di ciascuna singola penalizzazione³³.

Nel caso di penalizzazione per ritardo di gioco valgono le stesse considerazioni.

È compito del segnapunti, inoltre, segnalare agli arbitri le eventuali recidive di condotte scorrette da parte di uno stesso componente di una squadra e, nel caso degli avvertimenti ufficiali tramite cartellino giallo, della stessa squadra, in modo che il 1° arbitro applichi quanto previsto dalla scala delle sanzioni³⁴; 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** (§ 2.2.14.23).

2.2.14 COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

Il riquadro **OSSERVAZIONI**, posto al centro in basso sotto quello del 5° set, è riservato alla registrazione sintetica di quegli eventi, più o meno eccezionali, che si possono verificare durante una gara e che non trovano spazio negli altri riquadri del referto³⁵.

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

31 Casistica: 21.3.

32 Casistica: 21.4.

33 Casistica: 21.2, 21.5.

34 Regole di Gioco: 21.4.2.

35 Regole di Gioco: 25.2.2.7.

2.2.14.1 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 ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto e il capitano ha diritto di accertare l'avvenuta annotazione³⁶.

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.	

Figura 30 - Esempi di preannuncio di reclamo

2.2.14.2 Conferma di reclamo

Il reclamo va confermato, per iscritto, entro 15' dal termine dell'incontro, dal capitano della squadra o dal dirigente accompagnatore. A referto non va riportato nient'altro se non l'orario in cui tale conferma è stata notificata al 1° arbitro³⁷.

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

Figura 31 - Esempio di una conferma di reclamo

2.2.14.3 Infortunio o malattia

Gli incidenti di gioco agli atleti vanno riportati a referto indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito, in modo regolamentare o eccezionale, o non sia sostituito affatto³⁸.

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

Figura 32 - Esempi di infortuni

36 Regole di Gioco: 5.1.2.1, 23.2.4 - Regolamento Giurisdizionale: 67.2 - Regolamento Gare: 20.1.

37 Regole di Gioco: 5.1.3.2, 23.2.4, 25.2.3.2 - Regolamento Giurisdizionale: 67.3.

38 Regole di Gioco: 17.1 - Casistica: 15.20.

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

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

2.2.14.4 Sostituzione eccezionale

Se il giocatore infortunato (o malato) non può essere sostituito nei modi regolamentari, oltre all'infortunio andrà riportata a referto anche la *sostituzione eccezionale*³⁹. Tale giocatore non potrà più prendere parte alla gara, ma gli è concesso di rimanere seduto in panchina, se è comunque in grado di muoversi autonomamente e non è causa di pericolo per le squadre.

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

Figura 33 - Esempio di sostituzione eccezionale

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**⁴⁰.

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

Figura 34 - Sostituzione eccezionale che interessa contemporaneamente un titolare e una riserva

2.2.14.5 Dichiarazione di inabilità al gioco di un Libero

Un allenatore può *dichiarare inabile al gioco* uno dei *Libero*, per qualsiasi ragione, in qualsiasi momento della gara, purché al momento della dichiarazione questo *Libero* non si trovi in gioco⁴¹. Tale dichiarazione va semplicemente riportata a referto, con set e punteggio.

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

³⁹ Regole di Gioco: 15.7.

⁴⁰ Casistica: 15.7.

⁴¹ Regole di Gioco: 19.4.1 - Casistica: 19.4.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

OSSERVAZIONI	1° set 15-13 sq. A n° 3 DICH. INABILE

Figura 35 - Esempio di dichiarazione di inabilità al gioco di un Libero

2.2.14.6 Ridesignazione di un Libero

Se un *Libero* viene dichiarato inabile o diventa inabile per altro motivo (infortunio, espulsione o squalifica), la squadra può redesignare un altro giocatore al suo posto, purché al momento della richiesta egli sia l'unico *Libero* disponibile⁴².

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 squadra⁴³. In questi casi, l'annotazione relativa alla redesignazione va completata con l'indicazione del nuovo numero di maglia.

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

Figura 36 - Ridesignazione di un Libero che cambia numero di maglia

Se la squadra iscrive due *Libero* alla gara, ma se ne presenta uno solo e questi diventa o viene dichiarato inabile al gioco, l'eventuale richiesta di redesignazione preclude al *Libero* assente la possibilità di prendere parte alla gara al suo arrivo⁴⁴. Tale circostanza va perciò riportata a referto al momento della registrazione della redesignazione.

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

Figura 37 - Ridesignazione di un Libero che preclude la partecipazione alla gara del Libero assente

2.2.14.7 Variazione del numero di maglia

Quando la maglia di un atleta si strappa e non c'è la possibilità di sostituirla con una identica, è possibile fargliene indossare una con un numero diverso⁴⁵, riportando l'even-

⁴² Regole di Gioco: 19.4.2.

⁴³ Regole di Gioco: 19.2 - Normative Federali: "Altre disposizioni", pag. 25.

⁴⁴ Casistica: 19.12.

⁴⁵ Casistica: 4.2.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

to nel riquadro **OSSERVAZIONI**; tuttavia, il segnapunti deve continuare ad utilizzare il numero originario dell'atleta nel prosieguo della gara.

OSSERVAZIONI	2° set 4-2 n° 7 sq. B indossa maglia n° 13 causa rottura

Figura 38 - Esempio di variazione di numero di maglia

2.2.14.8 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 gara⁴⁶. 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.

OSSERVAZIONI	2° set 11-9 ore 21.13 n° 15 sq. A INF. (polso sx)
2° set 11-9 ore 21.15 n° 15 sq. A T. REC.	

Figura 39 - Esempio di tempo di recupero

Nel caso l'atleta, difensore, possa essere rimpiazzato 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 posizione 4 per effetto della rotazione, altrimenti la sua squadra sarà dichiarata *incompleta* (§ 2.2.14.19)⁴⁷.

2.2.14.9 Ritardato inizio della gara

Se la gara inizia in ritardo a causa di problemi nell'approntamento delle strutture, il segnapunti, sotto la supervisione del 2° arbitro, deve riportare sinteticamente il fatto a referto⁴⁸.

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

Figura 40 - Esempio di ritardo nell'approntamento della rete

⁴⁶ Regole di Gioco: 17.1.2.

⁴⁷ Casistica: 19.10.

⁴⁸ Normative Federali: "Protocollo di Gara di serie B", pag. 17.

2.2.14.10 Minuto di raccoglimento

Nel caso all'inizio della gara venga osservato un minuto di raccoglimento in memoria di un defunto, la circostanza va segnalata a referto, poiché formalmente costituisce comunque un'interruzione del gioco⁴⁹.

OSSERVAZIONI	ore 18.00 INTERR. MINUTO SILENZIO

Figura 41 - Esempio di minuto di raccoglimento

2.2.14.11 Ritardato inizio del set

Se un allenatore ritarda la consegna del tagliando della formazione oltre i 2'30" previsti, il 1° arbitro deve sanzionare la sua squadra con un *ritardo di gioco* e non autorizzerà l'ingresso in campo delle squadre finché entrambi i tagliandi non saranno in possesso del 2° arbitro⁵⁰. Alla ripresa del gioco, il segnapunti dovrà registrare nello spazio **OSSERVAZIONI** la durata effettiva dell'intervallo.

OSSERVAZIONI	4' interv. 2°-3° set (sq. A ritarda consegna tagliando)

Figura 42 - Esempio di ritardo nella consegna della formazione iniziale

2.2.14.12 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 (*esclusi i campionati di serie A, nei quali questa possibilità non è prevista*)⁵¹.

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

Figura 43 - Esempio di variazione dell'impianto di gioco prima dell'inizio della gara

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.

⁴⁹ Normative Federali: "Protocollo di Gara di serie B", pag. 17.

⁵⁰ Casistica: 16.2.

⁵¹ Regolamento Gare: 14.10, 14.11 - Normative Federali: "Altre disposizioni", pag. 23.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

OSSERVAZIONI	Incontro non disputato per inagibilità del campo

Figura 44 - Esempio di incontro non disputato per mancanza di un impianto agibile

2.2.14.13 Prolungate interruzioni di gioco

Quando circostanze eccezionali causano l'interruzione della gara (ad es. un *black-out* elettrico), sul referto vanno riportati sia l'orario che il punteggio per l'inizio dell'interruzione, l'orario e l'eventuale nuovo campo di gioco per la fine della stessa⁵². Nel caso il gioco riprenda su un altro campo, per il set da rigiocare deve essere 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)

Figura 45 - Esempi di interruzioni eccezionali del gioco con gara che riprende

Se, invece, le interruzioni superano le **4 ore in totale** (2 ore per la serie A⁵³), l'incontro va sospeso definitivamente⁵⁴.

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 1.15 GARA SOSPESA (interrotta per oltre 4 ore)

Figura 46 - Esempio di interruzione eccezionale con successiva sospensione definitiva della gara

2.2.14.14 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'ordine⁵⁵. Nel frattempo, se la situazione lo rende opportuno, può decidere di rientrare negli spogliatoi assieme agli altri ufficiali di gara.

⁵² Regole di Gioco: 17.3.2.

⁵³ Regolamento Gare: 30.5.

⁵⁴ Regole di Gioco: 17.3.3.

⁵⁵ Regole di Gioco: 17.3.1 - Casistica: 23.2 - Regolamento Gare: 29.3.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

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

Figura 47 - Esempio di interruzione causata da intemperanze del pubblico

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.

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

Figura 48 - Esempio di gara sospesa definitivamente per intemperanze del pubblico

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

2.2.14.15 Prosecuzione incontro pro forma

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 *pro forma*⁵⁶, 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.

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

Figura 49 - Esempio di gara proseguita pro forma senza menzionare la decisione assunta dal 1° arbitro

2.2.14.16 Nomina nuovo capitano

In alcune circostanze, una squadra può avere la necessità di nominare un nuovo capitano (ad es. in seguito a squalifica o infortunio, o per permettergli di subentrare ad un *Libero* infortunato⁵⁷). La richiesta va fatta al 1° arbitro e annotata sul referto.

⁵⁶ Casistica: [23.2](#) - Regolamento Gare: [29.4](#).

⁵⁷ Regole di Gioco: [19.4.2.5](#) - Casistica: [19.5](#).

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

OSSERVAZIONI	4° set 0-0 n° 8 sq. A NUOVO K.

Figura 50 - Esempio di nomina di un nuovo capitano della squadra

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 referto⁵⁸.

OSSERVAZIONI	ore 20.15 n° 1 sq. XXX NUOVO K temporaneo (ESP. K n° 8)

Figura 51 - Esempio di nomina di un capitano temporaneo prima del sorteggio

2.2.14.17 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 (§ 2.1.2).

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

Figura 52 - Esempi di annotazione di partecipanti alla gara con più funzioni

2.2.14.18 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 (§ 2.1.2), può prendervi parte subito dopo il riconoscimento da parte di uno degli arbitri, che deve avvenire **al termine dell'azione di gioco eventualmente in corso**, con palla fuori gioco⁵⁹. Il fatto va annotato a referto con orario, set e punteggio; se, viceversa, qualcuno degli iscritti alla fine non dovesse presentarsi, l'annotazione andrà effettuata al termine della gara.

Similmente, un partecipante che chieda di lasciare il terreno di gioco prima del termine della gara, deve essere autorizzato a farlo dal 1° 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.

⁵⁸ Casistica: [21.11.](#)

⁵⁹ Casistica: [4.1.](#)

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

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
	N° 5 sq. B assente

Figura 53 - Esempi di annotazioni relative all'arrivo o alla partenza dei partecipanti durante la gara

2.2.14.19 Squadra incompleta

Se una squadra non è in grado di presentare in campo 6 atleti, è dichiarata *incompleta*⁶⁰. Questo può avvenire in seguito a espulsione, squalifica o infortunio di uno o più atleti e va ovviamente riportato a referto, assieme al set e al punteggio in cui si verifica l'evento. **Alla squadra avversaria vanno assegnati tutti i punti necessari per vincere il set**; se la squadra rimane incompleta anche per i set successivi, si applicherà la stessa procedura.

OSSERVAZIONI	3° set 20-18 sq. A INCOMPLETA (ESP. n° 15)

Figura 54 - Esempio di squadra incompleta causa espulsione

2.2.14.20 Forfait

Se una squadra non si presenta in orario, o si presenta con meno di 6 atleti, è dichiarata perdente per rinuncia⁶¹. 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.

OSSERVAZIONI	ore 21.00 sq. XXX FORFAIT (assente)

Figura 55 - Esempio di forfait per mancata presentazione di una squadra

Una squadra può essere dichiarata perdente per rinuncia anche quando rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo⁶². 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 orario, set e punteggio.

⁶⁰ Regole di Gioco: 6.4.3.

⁶¹ Regole di Gioco: 6.4.2.

⁶² Regole di Gioco: 6.4.1 - Casistica: 16.2.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

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

Figura 56 - Esempio di forfait causa rifiuto di riprendere il gioco di una squadra

2.2.14.21 Annullamento punti

Alcune situazioni di gioco richiedono l'annullamento di uno o più punti acquisiti dalle squadre (ad es. un fallo di rotazione⁶³). In tali circostanze, va riportato sul referto il set, il punteggio, la ragione dell'intervento e il nuovo punteggio.

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

Figura 57 - Esempio di annullamento dei punti causato da un fallo di rotazione

2.2.14.22 Annullamento sostituzioni o tempi di riposo

In caso di sostituzioni o tempi di riposo richiesti dopo una decisione arbitrale che viene successivamente modificata, è facoltà delle squadre chiedere il loro annullamento. Il 1° arbitro deve accogliere la richiesta, perché il cambiamento della decisione iniziale ha modificato la situazione in campo, e far registrare il provvedimento a referto⁶⁴.

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

Figura 58 - Esempio di annullamento di una sostituzione

2.2.14.23 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 squadra⁶⁵), deve immediatamente informarlo del fatto (tramite il 2° arbitro, se presente) e il 1° è tenuto a cambiare la propria decisione. Nel caso ipotetico in cui il 1° arbitro 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 (§ 2.2.13).

⁶³ Casistica: 7.9.

⁶⁴ Casistica: 15.22.

⁶⁵ Regole di Gioco: 21.4.2.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

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

Figura 59 - Esempio di scala delle sanzioni non rispettata

2.2.14.24 Set doppio per decisione tecnica

Può succedere, in seguito a espulsioni o squalifiche contemporanee a giocatori avversari, che un set diventi *doppio* per decisione tecnica, ossia che venga allo stesso tempo perso e vinto da entrambe le squadre⁶⁶. In tal caso, **il punteggio del set interrotto resta quello acquisito sul campo**, mentre il computo dei set aumenta di uno per entrambe le squadre.

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

RISULTATO FINALE											
sq. BASSANO				(A)	(B)	sq. SISLEY					
"T"	S	V	P Punti	SET	minuti	P Punti	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 20 h 30 min				Ora fine incontro 22 h 15 min		Durata totale incontro 1 h 45 min					
VINCE				SISLEY TREVISO						3:2	

Figura 60 - Esempio di set doppio

OSSERVAZIONI	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

Figura 61 - Esempio di gara persa da entrambe le squadre

2.2.14.25 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 tesserata⁶⁷. In tale evenienza, il fatto va sottoscritto per conoscenza a referto da entrambi i capitani e le due squadre, se lo desiderano, possono designare un loro tesserato a fianco del nuovo segnapunti per controllarne l'operato.

⁶⁶ Casistica: 21.8.

⁶⁷ Regolamento Gare: 33.7, 33.8 - Normative Federali: "Altre disposizioni", pag. 26.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

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

Figura 62 - Esempio di sostituzione di un segnapunti con persona idonea ma non tesserata

Se, invece, il sostituto è un Arbitro, un Segnapunti o un Segnapunti Associato, la sottoscrizione dei capitani non è richiesta⁶⁸.

2.2.14.26 Sostituzione di un arbitro

In caso di assenza del 1° arbitro, trascorsi i 30 minuti di attesa, nei campionati nazionali (A1, A2, B1, B2 e relative Coppe Italia) il 2° lo sostituisce, senza necessità di accordo delle squadre⁶⁹.

OSSERVAZIONI	ore 21.00 2° arbitro sostituisce 1° (assente)

Figura 63 - Esempio di sostituzione del 1° arbitro assente

Invece, nei campionati in cui i due arbitri sono designati da Commissioni differenti tale sostituzione deve essere accettata, e sottoscritta a referto, da entrambi i capitani⁷⁰. La stessa procedura vale in caso di malore sopravvenuto nel corso dell'incontro.

OSSERVAZIONI	1° set 20-22 2° arbitro sostituisce 1° (malore) Capitano sq. A Capitano sq. B

Figura 64 - Esempio di sostituzione del 1° arbitro con il 2° accettata dai capitani

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 squadre⁷¹.

⁶⁸ Regole di Gioco: 23.2.1.

⁶⁹ Regole di Gioco: 24.2.1 - Regolamento Gare: 33.2 - Normative Federali: "Altre disposizioni", pag. 26.

⁷⁰ Regolamento Gare: 33.3 - Normative Federali: "Altre disposizioni", pag. 26.

⁷¹ Regolamento Gare: 33.6.

COMPILAZIONE DEL RIQUADRO OSSERVAZIONI

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

Figura 65 - Esempio di sostituzione del 1° arbitro con un collega reperito sul posto

Viceversa, in caso di assenza del solo 2° arbitro, trascorsi i 30 minuti 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 referto⁷².

OSSERVAZIONI	ore 21.00 Il sig. XXX sostituisce 2° arbitro (assente)

Figura 66 - Esempio di sostituzione del 2° arbitro con un collega reperito sul posto

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

2.2.14.27 Violazione del limite di italiani in campo

*Quando, per effetto di una sostituzione, una squadra di serie A viola il limite di atleti italiani in campo e l'irregolarità viene rilevata prima della ripresa del gioco ma dopo che la sostituzione è stata registrata a referto, il 1° arbitro deve assegnare una penalizzazione alla squadra in difetto e la sostituzione deve essere respinta⁷³. Il segnapunti registrerà tale penalizzazione nel riquadro **OSSERVAZIONI** e cercherà il corrispondente punto conquistato dalla squadra avversaria.*

OSSERVAZIONI	2° set 8-8 sq. B PEN. x SOST. IRREG. n° 4 - n° 7 (viola n° italiane in campo); SOST. ANNUL.

Figura 67 - Esempio di penalizzazione per violazione dei vincoli sugli atleti italiani in campo in serie "A"

2.2.15 ATLETI UNDER 23/21 CON "SCAMBI ILLIMITATI" IN SERIE A

Nei campionati di serie A è possibile utilizzare due atleti Under 23 o due atlete Under 21 che possono scambiarsi tra loro un numero illimitato di volte⁷⁴.

Negli esempi che seguono, supponiamo che la squadra ROSSA abbia iscritto a referto due giocatori Under 23, rispettivamente con i numeri 17 e 18.

⁷² Regole di Gioco: 23.2.1 - Regolamento Gare: 33.7 - Normative Federali: "Altre disposizioni", pag. 26.

⁷³ Guida pratica: "Indizione campionati nazionali serie A1 e A2".

⁷⁴ Normative Federali: "Atleti Under 23/21 con scambi illimitati", pag. 2.

ATLETI UNDER 23/21 CON “SCAMBI ILLIMITATI” IN SERIE A

Quando uno solo degli Under comincia un set come titolare, ad entrambi è concesso di scambiarsi a vicenda un numero illimitato di volte durante quel set. Gli scambi avvengono, come per i rimpiazzi del Libero, senza richiesta agli arbitri, a gioco fermo, nella zona di rimpiazzo⁷⁵ e, come per i rimpiazzi, tra due di questi scambi consecutivi deve trascorrere almeno un'azione di gioco completata.

Il segnapunti li registra nella parte destra della colonna **LIBERO/UNDER**: quando entra la riserva, indica il suo numero accanto a quello del titolare che esce; quando torna in campo il titolare, barra l'intera annotazione, secondo lo stesso criterio usato per registrare i rimpiazzi in presenza di due Libero (Fig. 68).

S E T 1	INIZIO :		sq. BLU						<div><div>A</div><div>S</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>R</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						FINE :		PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI		17-18					
	8	4	3	10	13	2				17	11	8	1	5	10							
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:							
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:							
	1	5	1	5	1	5	5			1	5	1	5	1	5	5						
	2	6	2	6	2	6	6			2	6	2	6	2	6	6						
	3	7	3	7	3	7	7			3	7	3	7	3	7	7						
	4	8	4	8	4	8	8			4	8	4	8	4	8	8						

Figura 68 - Esempio di registrazione del primo scambio tra due atleti Under 23/21

La facoltà degli scambi illimitati viene meno nel momento in cui uno dei due Under è utilizzato in una sostituzione regolamentare con uno qualunque degli altri giocatori della squadra (quello in campo con una riserva o quello in panchina con un titolare). Quando ciò si verifica, il segnapunti registra la sostituzione richiesta, dopodiché cerchia l'ultima annotazione di scambio degli Under, per ricordare che **per quel set** non ne saranno possibili altri (Fig. 69). Se non ne fossero stati ancora effettuati, farà un cerchio vuoto nella prima casella della colonna.

S E T <
--

Figura 69 - Termine degli scambi illimitati per sostituzione coinvolgente l'Under partito come riserva

Se, al momento della sostituzione regolamentare che pone termine agli scambi illimitati degli Under, in campo c'è quello titolare, il segnapunti non deve compiere altre operazioni. Tuttavia, può succedere anche che in gioco, in quel momento, ci sia l'Under di riserva (e questo accade quando l'annotazione di scambio che viene cerchiata **non** è barrata): in questa situazione, il segnapunti deve barrare, nella riga dei giocatori titolari, il numero dell'Under e sostituirlo con quello della riserva, perché fino al termine del set il loro ruolo si è a tutti gli effetti invertito (Fig. 70).

⁷⁵ Regole di Gioco: 1.4.4.

ATLETI UNDER 23/21 CON “SCAMBI ILLIMITATI” IN SERIE A

S E T 1	INIZIO :		sq. BLU						<div><div>A</div><div>S</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>R</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						FINE :		PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			17-18				
	8	4	3	10	13	2				17-18	11	8	1	5	10			17-18				
													17									
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:							
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	:	:	:							
	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5						
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6						
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7						
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8						

Figura 70 - Termine degli scambi illimitati per sostituzione coinvolgente l'Under partito come titolare
Infine, se la squadra non schiera nessuno dei due Under come titolare (o li schiera entrambi), il segnapunti farà un cerchio vuoto nella prima casella, per ricordare che, per quel set, la squadra non ha diritto agli scambi illimitati (Fig. 71).

S E T <
--

Figura 71 - Indicazione del divieto di utilizzo degli scambi illimitati dall'inizio del set

2.3 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.

2.3.1 COMPILAZIONE DEL RIQUADRO RISULTATO FINALE

Nel riquadro **RISULTATO FINALE**, situato nella parte inferiore destra del referto, il segnapunti dovrà riportare i dati salienti dei set disputati, come descritto qui di seguito.

- Nella casella **SQ.** di sinistra scrive il nome della squadra “A”, in quella di destra il nome della squadra “B”.
- Nella colonna **SET** riporta, entro le parentesi, per ciascun set, la sua durata in minuti e nella casella **DURATA INCONTRO** la somma di tali durate, sempre in minuti.
- Nella colonna **P** (punti) di ciascuna squadra riporta i punti ottenuti in ciascun set e ne fa la somma nell'ultima casella della colonna.
- Nella colonna **V** (vittoria) di ciascuna squadra scrive “1” nella casella della squadra che ha vinto il set e “0” in quella della squadra che ha perso, facendo quindi la somma dei set vinti

RISULTATO FINALE										
sq. BLU				<div><div>A</div><div>B</div></div>		sq. ROSSA				
"T"	S	V	P Punti	SET	minuti	P Punti	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 h 30 min				Ora fine incontro 22 h 48 min		Durata totale incontro 2 h 18 min				
VINCE					ROSSA					3: 2

Figura 72 - Il riquadro **RISULTATO FINALE**

nell'ultima casella della colonna (riportando lo "0" se una squadra non ne ha vinto alcuno).

Nel caso di un *set doppio* per decisione tecnica (§ 2.2.14.24), andrà riportato il numero "1" per entrambe le squadre, scrivendo nella colonna **P** i punti effettivamente conquistati sul campo da ognuna di esse.

- e) Nella colonna **S** (sostituzioni) di ciascuna squadra scrive il numero delle sostituzioni effettuate in ciascun set, **conteggiando anche le eventuali sostituzioni eccezionali**, e ne fa la somma nell'ultima casella della colonna (riportando lo "0" quando non ne sia stata effettuata alcuna).
- f) Nella colonna **T** (tempi di riposo) di ciascuna squadra scrive il numero dei tempi di riposo utilizzati in ciascun set e ne fa la somma nell'ultima casella della colonna (riportando lo "0" quando non ne sia stato richiesto alcuno).
- g) Nella penultima riga, sotto i totali, riporta: nel riquadro di sinistra l'ora di inizio dell'incontro, nel riquadro di centro l'ora di fine e in quello di destra la durata totale della gara, espressa in ore e minuti. Tale durata dovrà differire dal valore calcolato in **DURATA INCONTRO** per un tempo pari alla somma degli intervalli tra i set.
- h) Nell'ultima riga, accanto alla scritta **VINCE** riporta il nome della squadra vincente e, a destra della cifra prestampata **3**, il numero dei set vinti dalla squadra perdente. Nel caso di gara al meglio di 2 set su 3, la cifra prestampata **3** deve essere sostituita a penna dalla cifra **2**.

Le righe dei set non disputati vanno lasciate in bianco.

2.3.2 CONTROLLO DEL REFERTO

Le Regole di Gioco assegnano ad entrambi gli arbitri il controllo finale del referto⁷⁶, mentre la responsabilità di controllare l'operato del segnapunti durante la gara è del 2° arbitro⁷⁷.

Il controllo deve riguardare, oltre agli aspetti puramente formali sulla correttezza della compilazione da parte del segnapunti - ultimo punto del set sottolineato, punti non utilizzati annullati, ultimo parziale cerchiato, numeri delle riserve cerchiati in caso di cambi "chiusi", punti acquisiti per penalizzazione cerchiati, somme eseguite correttamente, ecc. - almeno due aspetti sostanziali inerenti al punteggio, ossia la **sequenza dei punteggi parziali** e la **corrispondenza dei turni di servizio**.

2.3.2.1 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 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.

⁷⁶ Regole di Gioco: 23.3.3, 24.3.3.

⁷⁷ Regole di Gioco: 24.2.3.

CONTROLLO DEL REFERTO

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU				<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>R</div></div>	<div><div>B</div></div>	sq. ROSSA				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	1	5	10			
			(15)			14					2			(4)	(9)				
	:	:	12 : 12	:	:	16 : 13					3 : 7	:	:	3 : 7	14 : 16	:			
	:	:	16 : 16	:	:	:					:	:	:	5 : 7	19 : 18	:			
	3 [↗] _↘	4 [↗] _↘	7 [↗] _↘	9 [↗] _↘	11 [↗] _↘	15 [↗] _↘					<div><div>X</div></div>	2 [↗] _↘	3 [↗] _↘	8 [↗] _↘	11 [↗] _↘	12 [↗] _↘			
	16 [↗] _↘	17 [↗] _↘	18 [↗] _↘	19 [↗] _↘	21 [↗] _↘	(23) [↗] _↘	"T"				13 [↗] _↘	16 [↗] _↘	18 [↗] _↘	21 [↗] _↘	22 [↗] _↘	24 [↗] _↘	"T"		
4	8	4	8	4	8	7 : 7				(25)	4	8	4	8	4	8	24 : 23		
						21 : 24											:		

Figura 73 - Controllo della sequenza dei punteggi parziali

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".

2.3.2.2 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 vicesse 25-0, in quel set nessuna delle due squadre effettuerebbe alcuna rotazione e, sul referto, verrebbero utilizzate solo due caselle, una per parte.

S E T 1	INIZIO :		SQ.						PUNTI		LIBERO / UNDER		S		SQ.						FINE :		PUNTI		LIBERO / UNDER	
	I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI			I	II	III	IV	V	VI				
	:	:	:	:	:	:			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:			:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:	:
	25↗	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5		5	1	5	1	5	1	5		
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6		2	6	2	6	2	6	2	6	
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7		3	7	3	7	3	7	3	7	
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8		4	8	4	8	4	8	4	8	

Figura 74 - Esempio di set vinto 25-0 dalla squadra al servizio

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.

CONTROLLO DEL REFERTO

S E T 1	INIZIO :		SQ.						PUNTI	LIBERO / UNDER	S	B	SQ.						FINE :	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI	I	II					III	IV	V	VI					
							1 13 25 37									1 13 25 37					
							2 14 26 38									2 14 26 38					
							3 15 27 39									3 15 27 39					
							4 16 28 40									4 16 28 40					
							5 17 29 41									5 17 29 41					
							6 18 30 42									6 18 30 42					
	:	:	:	:	:	:	7 19 31 43			:	:	:	:	:	:	7 19 31 43					
	:	:	:	:	:	:	8 20 32 44			:	:	:	:	:	:	8 20 32 44					
						9 21 33 45			:	:	:	:	:	:	9 21 33 45						
						10 22 34 46			:	:	:	:	:	:	10 22 34 46						
0 ↗	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	11 23 35 47					
2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	12 24 36 48					
						"T"															
3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7						
						:															
4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8						
						:															
						:															

Figura 75 - Esempio di set vinto 25-0 dalla squadra in ricezione

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.

2.3.3 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 (§ 2.2.14.2), il referto viene definitivamente completato 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	Comitato	Firma	
1°	Cognome e Nome	Comitato di appartenenza	3°	1° Arbitro
2°	Cognome e Nome	Comitato di appartenenza	2°	2° Arbitro
Seg.	Cognome e Nome	Comitato di appartenenza	1°	Segnapunti
Cognome e Nome (sigla Comitato)		1	2 Cognome e Nome (sigla Comitato)	
Cognome e Nome (sigla Comitato)		3	4 Cognome e Nome (sigla Comitato)	
		Ⓐ Capitani	Ⓑ	

Figura 76 - Sequenza di raccolta delle firme del collegio arbitrale

Nelle competizioni FIPAV i capitani non firmano il referto a fine gara⁷⁸.

Dopo averlo firmato, il 1° arbitro separa le 3 copie di cui è composto, trattenendo per sé l'originale e consegnando una copia a ciascuna delle squadre.

3 RISOLUZIONE DEGLI ERRORI

3.1 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**, nem-

⁷⁸ Regole di Gioco: 5.1.3.2.

DURANTE IL GIOCO

meno i capitani⁷⁹. In tali frangenti, infatti, è fondamentale la massima lucidità per ricostruire quanto accaduto e cercare di risolvere il problema rapidamente.

Se la contestazione riguarda il punteggio, generalmente è difficile che dal referto emergano irregolarità. Ad esempio, nel caso rappresentato in Fig. 77 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 in precedenza sulla sequenza dei punteggi parziali (§ 2.3.2.1), dato che aveva terminato il turno di servizio precedente con 9 punti.

[illegible]

Figura 77 - Esempio di errata registrazione dei punti della squadra al servizio

Quando un giocatore esegue più di un servizio durante il proprio turno, non esiste possibilità 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 opportuno che gli arbitri verifichino sempre il punteggio**, in particolar modo nelle situazioni in cui è più probabile che il segnapunti possa commettere errori (*doppio fallo*, penalizzazione, inversione di una decisione arbitrale, ecc.).

Quando il problema è relativo alle formazioni, invece, abitualmente per risolverlo è sufficiente ricorrere al controllo del numero di turni di servizio (§ 2.3.2.2). Nel caso illustrato in Fig. 78, un esame superficiale del referto porterebbe a ritenere che il servizio spetti al giocatore n° 5 della squadra “B”.

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>B</div></div>	sq. ROSSA				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			(4)								
	:	:	:	:	:	:			3:7	:	:	3:7	:	:						
	:	:	:	:	:	:			:	:	:	5:7	:	:						
	↗	↗	↗	↗	↗	↗			✕	↗	↗	↗	↗	↗						
3	5	4	5	7	5	9	5	11	5	1	5	2	6	2	6	"T"				
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6										
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	:			
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	:			

Figura 78 - Esempio di errata registrazione dei turni di servizio

Se il set terminasse con questo giocatore al servizio, le due squadre avrebbero lo stesso numero di turni utilizzati, il che potrebbe accadere solo quando vince la squadra che ha effettuato il primo servizio del set. Poiché, invece, la squadra “B” era inizialmente in ricezione, ogni volta che conquista il diritto di servire deve necessariamente avere un tur-

79 L'unico caso in cui ad un capitano è concesso di leggere il referto, durante la gara, è per assicurarsi dell'avvenuta annotazione del preannuncio di un reclamo (§ 2.2.14.1).

no di servizio in più, rispetto alla squadra "A". 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) soddisferebbe la regola sulla sequenza dei parziali.

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

S E T	INIZIO 20 : 30 sq. BLU						PUNTI	LIBERO / UNDER	S R	sq. ROSSA						FINE :	PUNTI	LIBERO / UNDER
	I	II	III	IV	V	VI				I	II	III	IV	V	VI			
1	8	4	3	10	13	2	13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48			7	11	8	1	5	10	13 25 37 14 26 38 15 27 39 16 28 40 17 29 41 18 30 42 19 31 43 20 32 44 21 33 45 22 34 46 23 35 47 24 36 48		
	:	:	:	:	:	:				2			4					
	:	:	:	:	:	:				3 : 7	:	:	3 : 7	:	:			
	:	:	:	:	:	:				:	:	:	5 : 7	:	:			
	3	5	4	5	7	5	9	5	11	5	1	5						
	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8
	:	:	:	:	:	:												
	:	:	:	:	:	:												

Figura 79 - Correzione dell'errore di Fig. 78

3.2 AL TERMINE DELLA GARA

Dalle considerazioni svolte in precedenza emerge 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. **Se anche uno solo dei criteri non è soddisfatto il referto contiene un errore di compilazione.**

È fondamentale controllare il referto con attenzione a fine gara, perché **la presenza di un errore nel punteggio potrebbe pregiudicare l'omologazione del risultato** da parte del Giudice Unico. Nel caso si sia verificato un errore di compilazione del referto (e sempre che non sia stato preannunciato un reclamo in merito), se possibile si deve cercare di stabilire se si tratta di un semplice errore formale (ad esempio, dovuto a distrazione), che in tal caso può essere corretto, oppure se è presente un'effettiva errata applicazione delle regole di gioco, caso in cui il 1° arbitro dovrà limitarsi a segnalare il fatto nel suo rapporto, lasciando al Giudice Unico il compito di decidere se l'errore abbia influito sull'esito della gara.

AL TERMINE DELLA GARA

S E T 1	INIZIO 20 : 30		sq. BLU						<div><div>A</div><div>R</div></div>	PUNTI	LIBERO / UNDER	<div><div>S</div><div>X</div></div>	<div><div>B</div></div>	sq. ROSSA						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	1	5	10									
			(15)			14			2			(4)	(9)										
	:	:	12 : 12	:	:	16 : 13			3 : 7	:	:	3 : 7	14 : 16	:									
	:	:	16 : 16	:	:	:			:	:	:	5 : 7	19 : 18	:									
	3↗	5↗	4↗	5↗	7↗	5↗	9↗	5↗	11↗	5↗	15↗	5↗											
	16↙	6↙	17↙	6↙	19↙	6↙	19↙	6↙	21↙	6↙	(23)↙	6↙											
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7							
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8							
								21 : 24															

Figura 80 - Esempio di errore nella sequenza dei punteggi parziali

Ad esempio, nel set riportato nella Fig. 80 sono presenti due turni di servizio consecutivi con lo stesso punteggio. Il criterio del numero di turni di servizio è soddisfatto, quindi uno dei due turni di servizio evidentemente non è terminato con 19 punti. Premesso che ad un primo controllo potrebbe apparire impossibile risalire al turno di servizio compilato erroneamente, in alcune situazioni sono presenti elementi che possono evidenziare l'errore di compilazione.


Nel caso specifico è presente un elemento che permette di scegliere in maniera univoca ed è l'ultima sostituzione effettuata dalla 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.

CAMPIONATO SERIE _____ **GARA N°** _____ **MANIFESTAZIONE** _____

DIVISIONE: MASCHILE ☐ FEMMINILE ☐ **FASE** _____ **ORA** _____

LUOGO _____ **DATA** _____ **AMPO** _____

SQUADRE



FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO

SET 1

INIZIO	II	III	IV	V	VI	PUNTI	LIBERO / UNDER	FINI	VI	PUNTI	LIBERO / UNDER
1						1				1	
2						2				2	
3						3				3	
4						4				4	
5						5				5	
6						6				6	
7						7				7	
8						8				8	
9						9				9	
10						10				10	
11						11				11	
12						12				12	
13						13				13	
14						14				14	
15						15				15	
16						16				16	
17						17				17	
18						18				18	
19						19				19	
20						20				20	
21						21				21	
22						22				22	
23						23				23	
24						24				24	
25						25				25	
26						26				26	
27						27				27	
28						28				28	
29						29				29	
30						30				30	
31						31				31	
32						32				32	
33						33				33	
34						34				34	
35						35				35	
36						36				36	
37						37				37	
38						38				38	
39						39				39	
40						40				40	
41						41				41	
42						42				42	
43						43				43	
44						44				44	
45						45				45	
46						46				46	
47						47				47	
48						48				48	
49						49				49	
50						50				50	
51						51				51	
52						52				52	
53						53				53	
54						54				54	
55						55				55	
56						56				56	
57						57				57	
58						58				58	
59						59				59	
60						60				60	
61						61				61	
62						62				62	
63						63				63	
64						64				64	
65						65				65	
66						66				66	
67						67				67	
68						68				68	
69						69				69	
70						70				70	
71						71				71	
72						72				72	
73						73				73	
74						74				74	
75						75				75	
76						76				76	
77						77				77	
78						78				78	
79						79				79	
80						80				80	
81						81				81	
82						82				82	
83						83				83	
84						84				84	
85						85				85	
86						86				86	
87						87				87	
88						88				88	
89						89				89	
90						90				90	
91						91				91	
92						92				92	
93						93				93	
94						94				94	
95						95				95	
96						96				96	
97						97				97	
98						98				98	
99						99				99	
100						100				100	

SET 2

INIZIO	II	III	IV	V	VI	PUNTI	LIBERO / UNDER	FINI	VI	PUNTI	LIBERO / UNDER
1						1				1	
2						2				2	
3						3				3	
4						4				4	
5						5				5	
6						6				6	
7						7				7	
8						8				8	
9						9				9	
10						10				10	
11						11				11	
12						12				12	
13						13				13	
14						14				14	
15						15				15	
16						16				16	
17						17				17	
18						18				18	
19						19				19	
20						20				20	
21						21				21	
22						22				22	
23						23				23	
24						24				24	
25						25				25	
26						26				26	
27						27				27	
28						28				28	
29						29				29	
30						30				30	
31						31				31	
32						32				32	
33						33				33	
34						34				34	
35						35				35	
36						36				36	
37						37				37	
38						38				38	
39						39				39	
40						40				40	
41						41				41	
42						42				42	
43						43				43	
44						44				44	
45						45				45	
46						46				46	
47						47				47	
48						48				48	
49						49				49	
50						50				50	
51						51				51	
52						52				52	
53						53				53	
54						54				54	
55						55				55	
56						56				56	
57						57				57	
58						58				58	
59						59				59	
60						60				60	
61						61				61	
62						62				62	
63						63				63	
64						64				64	
65						65				65	
66						66				66	
67						67				67	
68						68				68	
69						69				69	
70						70				70	
71						71				71	
72						72				72	
73						73				73	
74						74				74	
75						75				75	
76						76				76	
77						77				77	
78						78				78	
79						79				79	
80						80				80	
81						81				81	
82						82				82	
83						83				83	
84						84				84	
85						85				85	
86						86				86	
87						87				87	
88						88				88	
89						89				89	
90						90					