GUIDA

al

REFERTO DI GARA

ad uso del segnapunti

UNDER 13 e UNDER 12

"4vs4"

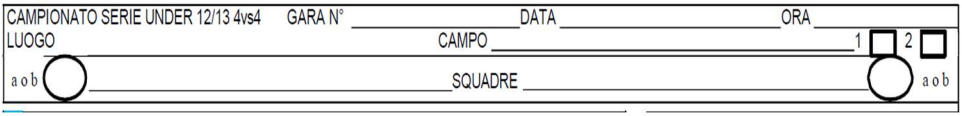
(Norme tecniche s.a. 2026/27)

1 Prima della Gara

1.1 Intestazione del referto

In questa sezione vanno riportati i dati desunti dal calendario ufficiale.

È fondamentale riportare in ogni caso il numero della gara.



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

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

Alla voce CAMPO, nel caso della compresenza di più campi all'interno della stessa palestra sarà necessario barrare la relativa casella o inserire all'interno di una di esse il numero assegnato.

I cerchi accanto ai nomi delle squadre vanno lasciati in bianco, perché saranno riempiti solo dopo il sorteggio (§ 3.1).

2.2 Composizione delle squadre

Gli elenchi dei partecipanti alla gara (redatti sul modello **CAMP3**) vanno trascritti secondo lo stesso ordine utilizzato nell'intestazione del referto: nella colonna di sinistra la squadra di casa, in quella di destra la squadra ospite.

È previsto che per ogni giocatore venga riportato il numero di maglia, **cerchiando quello del capitano**[1], il cognome e il nome. Se lo spazio non fosse sufficiente, è possibile indicare solo l'iniziale del nome (facendo attenzione alle omonimie).

I nominativi dei responsabili della squadra (1°-2° allenatore/smart coach / dirigente) devono essere riportati nell'apposita riga predisposta in fondo all'elenco.

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

1.3 Composizione del collegio arbitrale

Come per le squadre, anche per i componenti del collegio arbitrale (arbitro e segnapunti) vanno riportati cognome e nome e registrate le firme.

APPROVAZIONE		
Arbitri	**Cognome e nome**	**Firma**
1°		
2°		
Seg.		

Nota Bene – In caso di gara auto-arbitrata (ossia arbitra a turno uno degli atleti non in campo) si suggerisce di riportare a referto l'annotazione di "GARA AUTOARBITRATA"

2 Inizio della gara

2.1 Sorteggio

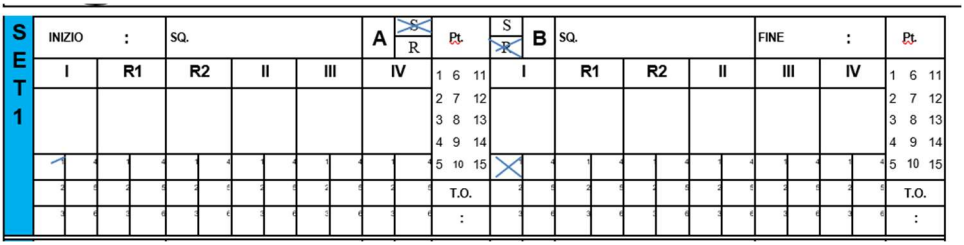
Dopo il sorteggio, il segnapunti può determinare quali lettere assegnare alle squadre: "A" sarà la squadra che disputerà il 1° set alla sua sinistra, "B" quella alla sua destra.

Tali informazioni andranno riportate sia nel riquadro SQUADRE sia nell'intestazione del referto.

2.2 Preparazione del riquadro del 1° set

Con le informazioni derivate dal sorteggio, il segnapunti comincerà la compilazione del riquadro del 1° set, riportandovi i nomi delle squadre e segnalando a chi spetta la esecuzione del primo servizio.

Per far questo, barrerà con una "X" la lettera cerchiata S accanto al nome della squadra al servizio e la lettera cerchiata R accanto al nome della squadra in ricezione.

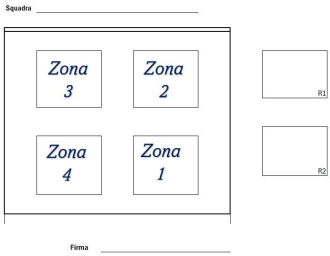


Subito dopo farà una spunta sul numero 1 del primo turno di servizio nella colonna I della squadra al servizio, per identificare quale giocatore lo eseguirà, mentre annullerà con una "X" la corrispondente casella della squadra in ricezione, per indicare che questa, al primo cambio di servizio, dovrà effettuare una rotazione.

2.3 Trascrizione delle formazioni iniziali

Il tagliando della formazione che è stato consegnato all'arbitro prima dell'inizio della gara contiene:

1. Il nome della squadra;
2. Il numero del set;
3. I turni di servizio;
4. La firma del responsabile della squadra

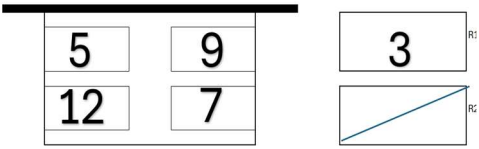


Il segnapunti, procede alla trascrizione, partendo dal giocatore in zona "1" e procedendo in senso antiorario, inserirà i giocatori R1 e (se presente) R2 e successivamente zona "2", zona "3 ed infine zona "4".

ESEMPI DI FORMAZIONE

SQUADRA CON 5 GIOCATORI

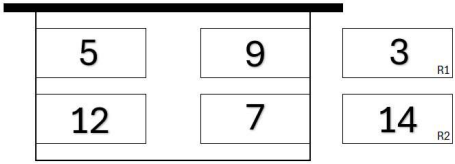
ORDINE DI ROTAZIONE
1 – R1 - 2 – 3 - 4



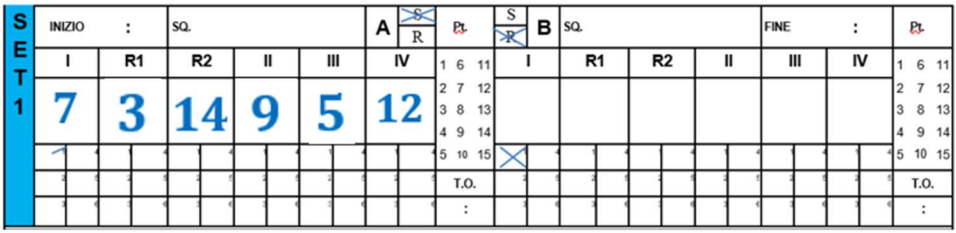
Il segnapunti, procede alla trascrizione, partendo dal giocatore in zona "1" e, procedendo in senso antiorario, inserirà il giocatore in R1 e successivamente i giocatori in zona "2", "3" e "4" e barrerà la colonna R2.

SQUADRA CON 6 GIOCATORI

ORDINE DI ROTAZIONE
1 – R1- R2 - 2 – 3 – 4



Il segnapunti, procede alla trascrizione, partendo dal giocatore in zona “1” e, procedendo in senso antiorario, inserirà i giocatori in R1 e R2 e successivamente i giocatori in zona “2”, “3” e “4”.



3 Durante il gioco

All’inizio di ciascun set, il segnapunti registra l’orario di inizio effettivo del set nel campo “INIZIO”.

Dopo l’ingresso in campo delle squadre e il controllo della formazione da parte del segnapunti, che lo comunica all’arbitro alzando le due braccia, il gioco può iniziare.

3.1 Prima del 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. Se il referto viene compilato correttamente, non vi sarà mai più di una casella con entrambe queste caratteristiche (in gergo, viene detta “casella aperta”).

In caso contrario, dopo l’esecuzione del servizio alza un braccio e attira l’attenzione dell’arbitro affinché sanzioni il fallo di rotazione.

3.2 Al termine della azione di gioco

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

Se la squadra che ha vinto lo scambio era al servizio, il segnapunti non deve compiere altre operazioni.

Viceversa, se vince la squadra che era in ricezione, deve completare il cambio di servizio,

trascrivendo il totale dei punti acquisiti dalla squadra del battitore nella casella del suo turno di servizio (in gergo, si "chiude" la casella) e andando a spuntare il turno di servizio del giocatore dell'altra squadra che ora si appresta a servire.

3.3 Richiesta di tempo di riposo

Se previsto dalla circolare di indizione quando una delle squadre richiede il tempo di riposo, il segnapunti registra il punteggio al momento della richiesta nelle apposite caselle sotto alla colonna PUNTI, indicando a sinistra i punti della squadra richiedente e a destra quelli della squadra avversaria.

Si rammenta che per ogni set è inoltre previsto obbligatoriamente il tempo tecnico di riposo (da 60 secondi) al raggiungimento degli 8 punti da parte di una delle sue squadre, ad eccezione dell'eventuale set di spareggio.

3.4 Richiesta di giocatore al servizio

In qualunque momento della gara, il segnapunti deve essere in grado di fornire l'ordine di rotazione per ciascuna delle due squadre.

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

3.5 Termine del set

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

Fatto questo, provvede a sottolineare l'ultimo punto di ciascuna squadra nella colonna PUNTI e ad annullare, con una barra verticale, tutti quelli non utilizzati.

Infine, cerchia il punteggio dell'ultimo turno di servizio di ciascuna squadra.

Nel caso l'ultimo punto sia stato conquistato dalla squadra in ricezione in quel momento, il punteggio finale deve essere trascritto nel turno di servizio successivo, senza spuntare la casella.

3.6 Set decisivo

Per il *terzo e decisivo set* il riquadro da usare sul referto è quello del 3° set in cui è previsto il cambio dei campi

Al raggiungimento dell' 8° punto il segnapunti segnala all'arbitro il cambio dei campi semplicemente indicando con le dita il punteggio della squadra in vantaggio.

Successivamente, mentre le squadre procedono al cambio, indica nello spazio PUNTI AL CAMBIO i punti ottenuti fino a quel momento dalla squadra che passa dalla sua sinistra alla sua destra, perché solo i punti ottenuti successivamente dovranno essere barrati nel nuovo riquadro.

Per finire, egli deve ricopiare dal primo al terzo settore la formazione iniziale e i tempi di riposo, per evitare errori nel prosieguo del set, come ad esempio la concessione di un ulteriore Time Out.

4 Al termine della gara

4.1 Risultato finale

Nel riquadro RISULTATO FINALE si devono riportare i dati già presenti nei riquadri dei set disputati e calcolare alcune somme.

Nelle righe corrispondenti ai set disputati vanno indicati, per ciascuna squadra, i set vinti (colonna V) e i punti fatti (colonna P), utilizzando solo numeri, incluso lo "0" se necessario, nonché la durata in minuti del set.

Le righe dei set non disputati vanno lasciate in bianco, mentre nell' ultima si calcolano i totali di ciascuna colonna.

Riguardo alla durata della gara, da riportare nella riga sotto ai totali, è opportuno ricordare che la differenza tra Durata incontro e Durata totale incontro è data dalla somma delle durate degli intervalli tra i set (3' ciascuno) e delle eventuali interruzioni eccezionali del gioco.

Infine, nel caso l'incontro si disputi al meglio dei due set su tre, nella riga VINCE viene riportato il risultato finale.

4.2 Approvazione finale

Il referto viene definitivamente chiuso con l'apposizione delle firme del collegio arbitrale: prima il segnapunti, poi l'arbitro.

5 Riquadro delle osservazioni

Il riquadro OSSERVAZIONI è riservato alla registrazione di quegli eventi, più o meno eccezionali, che si possono verificare durante una gara e che non trovano spazio negli altri riquadri del referto.

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

Riportiamo di seguito alcuni casi d'uso frequente:

5.1 Infortunio

Gli incidenti di gioco agli atleti vanno riportati a referto indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito, con uno dei due fuori gioco in quel momento, o non sia sostituito affatto.

Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso.

Quest'ultima, nel caso in cui non si abbiano specifiche competenze mediche, deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione danneggiati.

OSSERVAZIONI	1°set 4-7 ore20.40 n°3 sq. B INF. (caviglia destra)
2°set 11-9 ore 21.13 n°15 sq. A INF .(sopracciglio sinistro)	

5.2 Assenti

Quando uno o più componenti di una squadra non si presentano alla gara, pur essendo stato riportato a referto, bisognerà riportare l'assenza a referto al termine della gara.

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

6 Provvedimenti disciplinari

Gli eventuali provvedimenti disciplinari comminati dall'arbitro (penalizzazione, espulsione, squalifica) vanno trascritti nello spazio OSSERVAZIONI, riportandovi il numero dell'atleta sanzionato, il set ed il punteggio di quel momento, nonché il tipo di sanzione.

Nel caso di espulsione e di squalifica, nel riquadro del set interessato va barrata la colonna corrispondente all'atleta sanzionato e nel prosieguo del set, per l'ordine di servizio, va saltata quella stessa colonna.

Nel caso squalifica, nell'eventuale set successivo sarà barrata l'ultima colonna del riquadro, allo stesso modo in cui la squadra si presenta con meno di 6 atleti. E' evidente che se una squadra resta con 4 soli atleti, deve essere dichiarata incompleta e non può proseguire il set (espulsione) o la gara(squalifica).