

## CAMPIONATI UNDER12 (6x6)

### GUIDA PRATICA AL REFERTO DI GIOCO



*(ad uso dei segnapunti)*

#### **PROCEDURE PRE-GARA**

*(le annotazioni sono qui segnate in rosso per renderle evidenti, usare penne blu o nere per la compilazione del referto)*

#### **Intestazione del referto**

In questa sezione vanno riportati i dati desunti dal calendario ufficiale

CAMPIONATO	Under 12 6x6	GARA n°		GIRONE		FASE	A - R	
LUOGO			CAMPO			DATA		ORA
 A o B				SQUADRE				 A o B

E' necessario riportare:



- il numero della gara
- l'orario di inizio gara (quello previsto dal calendario)
- le squadre vanno indicate sempre nell'ordine riportato sul calendario: quella a sinistra sarà la squadra di casa e quella a destra la squadra ospite.

**ATTENZIONE!!** I cerchi accanto ai nomi delle squadre vanno lasciati in bianco, perché saranno riempiti solamente dopo il sorteggio

#### **Composizione delle squadre**

Gli elenchi dei partecipanti alla gara (redatti sul modello **CAMP3**) vanno allegati al referto di gara e al referto giochi. Non è necessaria alcuna trascrizione della lista atleti, ma solamente inserire il nominativo delle squadre nelle colonne appropriate in seguito all'esito del sorteggio.

**ATTENZIONE!!!** E' necessario far firmare il capitano delle squadre (indicato con K nel modello CAMP3) e l'allenatore, una volta effettuato il sorteggio, negli appositi spazi

 A o B	<b>SQUADRE</b>	 A o B
	vedi CAMP 3 allegato	vedi CAMP 3 allegato
<b>FIRME</b>		
Cap.		Cap.
All.		All.




## Trascrizione delle formazioni iniziali

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

- il nome della squadra;
- il numero del set;
- la formazione in campo ad inizio set
- la firma del responsabile della squadra (non obbligatoria)

P4	P3	P2
5	8	2
P5	P6	P1
10	7	3

zona di battuta

INIZIO		SQ.				
:						
P1	P2	P3	P4	P5	P6	
3	2	8	5	10	7	
1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5

Il segnapunti, procede alla trascrizione, partendo dal giocatore P1 e **procedendo in senso antiorario** (ordine P2 – P3 – P4) inserendo i numeri di maglia dei giocatori nei relativi spazi del referto con le medesime lettere dello schema qui sopra.

**ATTENZIONE!!** Vanno segnati nella prima fila al di sotto delle lettere P1, P2 ecc.

## DURANTE LA GARA

All'inizio di ciascun set, prima dell'inizio del gioco, il segnapunti

- registra l'orario di inizio effettivo del set nel campo INIZIO.
- controllo della formazione da parte del segnapunti, che lo comunica all'arbitro alzando le due braccia

## Prima del servizio

- controllare che il numero dell'atleta che lo esegue corrisponda a quello del giocatore la cui casella nei turni di servizio deve essere spuntata. In caso contrario, **dopo l'esecuzione del servizio** alza un braccio e attira l'attenzione dell'arbitro affinché sanzioni il fallo di rotazione.



## 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 dall'arbitro** (a meno che l'esito dell'azione non sia stato un doppio fallo), spuntando progressivamente le caselle numerate nella sezione PUNTEGGIO.

S E T	INIZIO :		SQ. (A) (S) (R) (A) (S) (R)						SQ. (S) (R) (B) (S) (R) (B)						FINE :			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6							P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>	<del>6</del>	<del>7</del>	<del>8</del>	<del>9</del>	<del>10</del>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<del>11</del>	<del>12</del>	<del>13</del>	<del>14</del>	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<del>21</del>	<del>22</del>	<del>23</del>	<del>24</del>	<del>25</del>	<del>26</del>	<del>27</del>	<del>28</del>	<del>29</del>	<del>30</del>	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Alla fine del set, andranno depennati tutti i punti non fatti.

## Richiesta TIME-OUT

Quando una delle squadre richiede il tempo di riposo (30"), **il segnapunti registra il punteggio al momento della richiesta nelle apposite caselle Time out**, indicando:

- a sinistra i punti della squadra richiedente
- a destra quelli della squadra avversaria

**ATTENZIONE!!** Ogni squadra ha a disposizione 2 time out per ogni set



## CAMBIO GIOCATORI

Se la squadra chiama il cambio per uno o massimo 2 giocatori nello stesso momento, l'atleta che dovrà uscire si porta lungo la riga dei 3 metri guardando il segnapunti, mentre l'atleta che lo sostituisce si metterà al suo fianco dando le spalle al segnapunti, in modo che chi scrive possa segnare il numero che entra in campo.

Esempio:

Deve entrare l'atleta n. 15 ed esce il n. 8  
Scrivo il n. di chi entra subito sotto a chi esce,  
e riporto nella 3° casella **solo** il punteggio della squadra che ha chiesto il cambio.

Se dovesse rientrare in campo il n. 8 allora si scrive nell'ultima casella rimasta libera sotto la colonna dei cambi, il punteggio della squadra che ha chiesto il cambio.

E **si cerchia** il numero dell'atleta che è tornato in panchina (in questo caso il 15) in quanto per questo set non potrà sostituire nessun altro. In questo caso il cambio vale come 2 cambi (uscita del n. 8 + rientro n.8).

INIZIO		SQ.					
:							
P1	P2	P3	P4	P5	P6		
3	2	8	5	10	7		
		15					
		20					
<del>1</del>	1	<del>1</del>	1	<del>1</del>	1	<del>1</del>	1
<del>2</del>	2	<del>2</del>	2	<del>2</del>	2	<del>2</del>	2
<del>3</del>	3	<del>3</del>	3	<del>3</del>	3	<del>3</del>	3
<del>4</del>	4	<del>4</del>	4	<del>4</del>	4	<del>4</del>	4
<del>5</del>	5	<del>5</del>	5	<del>5</del>	5	<del>5</del>	5

Sono ammessi massimo 6 cambi per ogni set per ogni squadra.

## TERMINE DELLA GARA

### Risultato finale

Nel riquadro RISULTATO FINALE si devono riportare i punti segnati nei riquadri dei set disputati e calcolare alcune somme. In particolare:

- vanno indicati, per ciascuna squadra, il punteggio finale di ogni set.
- nella riga **VINCE** viene riportata la squadra vittoriosa (il nome) e il risultato finale.

	RISULTATO FINALE					
	1° SET	2° SET	3° SET	4° SET	TOTALE	SET VINTI
SQUADRA A						
SQUADRA B						
VINCE						:

Esempio: VINCE "STELLE FILANTI" 3 : 1

SE la partita dovesse finire in parità, si terrà conto del totale dei punti fatti.  
Esempio: finiscono 2 a 2 ma una squadra ha totalizzato 60 punti e l'altra 58.  
Si segna vincente chi ha totalizzato il punteggio più alto.

## **Approvazione finale**

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

## **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:

### **DIVISA ARBITRO ASSOCIATO:**

Nel riquadro OSSERVAZIONI bisogna segnalare se il Dirigente Arbitro Associato indossa la divisa ufficiale da gara, e far firmare vicino i due capitani. Es: "L'arbitro indossa la divisa ufficiale" e firme.

### **Infortunio**

Gli incidenti di gioco agli atleti vanno riportati a referto indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito o meno. Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso. Quest'ultima, nel caso in cui non si abbiano specifiche competenze mediche, deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione danneggiati.

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

### **Assenti**

Quando uno o più componenti di una squadra non si presentano alla gara, se non già depennati dal dirigente con firma del capitano sul camp3, bisognerà riportare l'assenza a referto al termine della gara.

<b>OSSERVAZIONI</b>	Assente gioc. n° 13 sq. A
	Assenti: n° 11 – 15 sq. B