

Compilare REFERTO UFFICIALE

by Carlo
Ottobre 2012



Serve...

- Referto ufficiale
- 2 penne di due colori diversi

- Liste "R"



10 min prima della partita

- Gli Allenatori (prima quello della squadra A)...
- Confermano lista
- Indicano i 5 giocatori che entrano
 - Indicare con una "X"
- Firmano il referto

All'inizio della gara
Cerchiare la 'X' dei cinque (5) giocatori che iniziano.
Durante la gara
 Segnare una 'X' (non cerchiata) un sostituto entra per la prima volta

Per Under13: nel secondo quarto non possono giocare contemporaneamente 3 giocatori che hanno già giocato nel 1° quarto.

Gara: Sospensioni - Time out

SOSPENSIONI

1T	2T	3T	4T
8	--	7	2 -- 1 2

- Il TimeOut è concesso su richiesta dell'allenatore
 - quando l'arbitro interrompe il gioco oppure sul canestro subito

- Indicare il **MINUTO** del tempo di gioco
- Alla fine di ogni tempo le caselle inutilizzate devono essere annullate
- Le sospensioni devono essere conteggiate per ogni TEMPO (e non frazione)
 - Per U13 e U14: è concesso un time-out nei primi 3 quarti (uno per ogni frazione) e 2 nell'ultimo quarto

Gara: Falli

SQUADRA A

COLORE MAGLIA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ANNO N. COGNOME ATLETA NOME


SOSPENSIONI

	1T	2T	B	A
1				1
2				2
3				3
4				4
5				5
6				6
7				7
8				8
9				9
10				10
11				11
12				12
13				13
14				14
15				15
16				16
17				17


Tot. Tot.

- Ogni fallo segnare una "x" nei falli di squadra
- Dopo il 4° fallo alzare la bandierina (si tirano i liberi del bonus dal 5° fallo)
 - Per U13 e U14: Il Bonus è a 5 falli (si tirano i liberi dal 6° fallo)
- Indicare Tipo Fallo e num TIRI LIBERI:
 - P=Personale
 - T=Tecnico
 - U=Antisportivo
 - D=ESPULSIONE
 - C=Fallo Tecnico allenatore
- Al quinto fallo deve uscire
- A fine della gara** tracciare una riga per i falli mancanti


Tecnico



Antisportivo



espulsione



Gara: Punteggio progressivo

A	B
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32

18	18	6
6	18	19
20	20	9
21	21	
11	22	22
23	23	9
11	24	24
25	25	7
26	26	7
5	27	27
28	28	6

Sul punteggio indicare:

- "/" per indicare canestro da 2 o 3 punti fatto
- "●" per indicare TIRO LIBERO realizzato

Indicare numero del giocatore

- Cerchiare numero se tiro da 3 punti


Se **AUTOCANESTRO**: punto al capitano





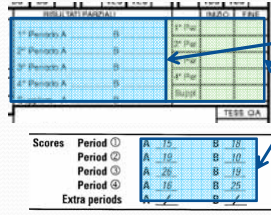


Fine di ogni periodo




Chiudere punteggio

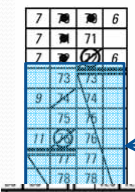
1. Cerciare il punteggio
2. Tracciare una barra orizzontale



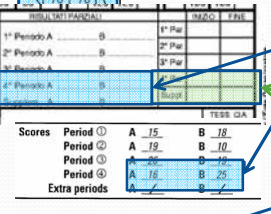
- Segnare il numero di punti realizzati nella frazione
- Segnare l'orario di fine e inizio frazione
- Cambiare colore penna!!!



Chiusura Gara




- Tracciare una riga per i falli mancanti per ogni giocatore



- Chiudere Punteggio
- Doppia riga orizzontale e barrare altre vuote
- Segnare il numero di punti realizzati nella frazione
- Segnare l'orario di fine e inizio frazione
- Registrare Punteggio finale
- Squadra VINCENTE

FIRME

- Nomi e firme del segnapunti e Cronometrista
- Arbitro



Chiusura Gara:

Consegna copie

- Originale (bianco) → Federazione
(con liste R delle due squadre)
- prima copia (blu) → Ente organizzatore della gara
- Seconda copia (rosa) → per la squadra Vincitrice
- ultima copia (gialla) → per la squadra Perdente.

