



ISTRUZIONI
PER LA COMPILAZIONE
DEL REFERTO UFFICIALE DI GARA

Commissione Provinciale Arbitri di Treviso

<http://www.gaptreviso.it>

E-mail: cia.tv@veneto.fip.it

ATTENZIONE:

- Le parti sottolineate evidenziano le differenze principali presenti nella compilazione dei nuovi referti ufficiali rispetto ai precedenti;
- Per ogni periodo di gara dovrà essere variato il colore della penna con la quale si compila il referto alternando l'uso della penna nera (2°, 4° periodo e tutti gli eventuali tempi supplementari) con quella rossa (1° e 3° periodo). Si chiarisce che lo stesso colore di penna usato per il periodo deve essere utilizzato anche per tutte le registrazioni (minuto del time-out) e le chiusure (punteggi parziali/orari/ falli/ time out) relative al periodo stesso.

PRIMA DELL'INIZIO DELL'INCONTRO

GARA N. <u>31 A015</u>		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO REFERTO UFFICIALE DI GARA		
<u>G.S. CESANA - ROVIGO</u>		<u>BASKET SARDEGNA</u>		
Campionato Giorno <u>C</u>	Località <u>ROVIGO (RO)</u> Campo <u>COMUNALE</u>	Data <u>28.10.95</u> Ore <u>16.30</u>	1° Arbitro <u>BAINA N.</u> 2° Arbitro <u>SARTOR R.</u>	Ingresso a pagamento <input checked="" type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO

Parte da compilare in stampatello.

Scrivere:

- 01) GARA N.: il numero di gara;
- 02) _____ : l'intera denominazione delle squadre. Ricordando che nello spazio di sinistra bisognerà scrivere il nome della squadra in casa e a destra quello di quella ospitata;
- 03) Campionato: la categoria del campionato con indicato se si tratta di campionato maschile o femminile (U14/M, U16/M, U18/F, U21/M ecc.);
- 04) Località: il nome del paese in cui è situata la palestra con relativa provincia;
- 05) Data: la data indicando giorno , mese , anno;
- 06) Girone: la sigla del girone (A, B, C, ecc..);
- 07) Campo: il nome del campo (es. Palestra Comunale);
- 08) Ore: l'orario in cui dovrebbe iniziare la partita;
- 09) 1° Arbitro-2° Arbitro: i cognomi degli arbitri e l'iniziale del nome; se si tratta di arbitraggio singolo, barrare la casella relativa al secondo arbitro e quella relativa alla sua città di provenienza;
- 10) DI-DI: le località di provenienza degli arbitri;
- 11) Ingresso a pagamento: annerire la casella errata (es. se l'ingresso NON è a pagamento annerire la casella SI)

SQUADRA A CELANA
COLORE MAGLIA BIANCO

ANNO NASC.	GIOCATORE		N.	E N.
	Cognome	Nome		
83	CORVINO	V	4	⊗
83	FIorentI	A	5	
83	DE ANGELIS	A	6	
83	BUONAVENTURI	R	7	⊗
84	BURINI	CAP G	9	⊗
84	BENIGNI	P	10	
84	MILESI	E	11	⊗
83	FANTACCINI	M	12	⊗
83	MILESI	A	13	
83	GROBBERIO	G	15	

All.re	LARDO	L.	Tess. 1959
Aiuto All.re	AGAZZI	P.	Tess. 79265

Accompagnatore	MINALI G.	Tess. N.	
Medico	GRITTI V.	Tess. N.	0348
Massaggiatore	BONETALI Z.	Tess. N.	5203
Dirigente addetto arbitri	TUCCI M.	Tess. N.	2192
Scorer	FINAZZI D.	Tess. N.	26106

- 12) SQUADRA A: lo sponsor, se presente sulla lista, o la città di provenienza della squadra che gioca in casa (nel caso si tratti di un torneo la prima indicata nel programma dello stesso);
- 13) COLORE MAGLIA: il colore predominante presente nella maglia della squadra (scriverlo al maschile, BIANCO, ROSSO, NERO...);
- 14) ANNO NASC.: gli ultimi due numeri relativi all'anno di nascita, solo per i giocatori Under e Over obbligatori per quella categoria/campionato (vedi DOA)
- 15) GIOCATORE: in stampatello maiuscolo il cognome del giocatore e l'iniziale del nome; il Capitano della squadra deve essere indicato aggiungendo "CAP" subito dopo l' iniziale del suo cognome.
- 16) N.: al momento del riconoscimento, il numero di maglia del giocatore in questione, possibilmente in ordine crescente;
- 17) E N.: riempire con una "x" cerchiata in corrispondenza dei giocatori che entreranno come quintetto base iniziale (primo periodo), successivamente solo una "x" (non cerchiata) in corrispondenza dei giocatori che entreranno in campo per la prima volta nel corso della partita. L'indicazione del quintetto iniziale dovrà essere data dagli Allenatori delle rispettive squadre **almeno** dieci minuti prima dell'inizio della gara. Il cerchio, per il quintetto iniziale, dovrà essere apposto solo nel momento in cui i giocatori entrano in campo per il primo salto a due.
- 18) All.re - Aiuto Alla.re - Accompagnatore - ...: il cognome in stampatello maiuscolo e l'iniziale del nome dell'allenatore e dei suoi aiutanti;

19) Tess. N.: tutte le cifre della tessera dell'allenatore e dei suoi aiutanti;
 Rieseguire dal punto 12) al punto 19) le istruzioni sopra citate anche per la squadra ospite.
 Una volta che sono state date le entrate del primo periodo e il nome del capitano (da segnarsi sul referto con la scritta Cap subito dopo il cognome del giocatore), far firmare in verticale dietro la colonna "Anno Nasc." gli allenatori delle rispettive squadre.

ALL'INIZIO DELL'INCONTRO

--	--	--	--	--	--

- Sbarrare gli spazi vuoti dei giocatori non presenti;

Medico _____ Tess. N. _____

- Sbarrare gli spazi vuoti delle altre persone non presenti;

ALL'INIZIO DI OGNI PERIODO

	INIZIO	FINE
1° Per.	18.30	
2° Per.		
3° Per.		
4° Per.		
Suppl.		

- Scrivere l'orario d'inizio **effettivo** dell'incontro.

DURANTE L'INCONTRO

- FALLI DI SQUADRA

1° Per.	X	X	X	X	2° Per.	X	X	X	X	3	4
3° Per.	X	X	X	X	4° Per.	X	X	X	X	3	4

Sono previste quattro serie di 4 spazi rispettivamente una per il primo, una per il secondo, una per il terzo e una per il quarto periodo (ed eventuali tempi supplementari).

Apporre una x sul riquadro in ordine progressivo dall'uno al quattro, man mano che i falli vengono commessi dai giocatori di ogni squadra, ma **solo se** il fallo è:

- Personale;
- Antisportivo;
- Squalificante (eccetto il caso di rissa);
- Tecnico.

Dal quarto fallo in poi, non bisognerà più compilare questa parte.

Dal quinto fallo in poi ci saranno sempre due tiri liberi finché non inizia un altro periodo di gioco.

Solo un fallo squalificante all'allenatore comporta la registrazione con la lettera **D₂**, nella casella dell'allenatore .

- una **F** se si tratta di espulsione per **rissa** (di qualunque componente della squadra seduto in panchina e tale lettera dovrà essere ripetuta **in ogni spazio ancora libero** del tesserato in questione), e in aggiunta **una sola B₂** nella casella dell'allenatore, indipendentemente dal numero di componenti espulsi per rissa;

Quando ad un giocatore vengono fischiati DUE falli ANTISPORTIVI, deve essere espulso e ciò non darà luogo a **nessun'altra sanzione aggiuntiva**. La registrazione a referto, dopo la sigla U + numero dei tiri liberi) sarà completata riempiendo le caselle rimaste vuote con la sigla D senza alcuna indicazione numerica.

Eventuali falli fischiati ad un giocatore escluso per il raggiungimento del 5° fallo personale andranno addebitati all'allenatore con un B₂.

PUNTEGGIO PROGRESSIVO

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

Per compilare in maniera corretta questa parte del referto bisogna ricordarsi di scrivere il numero di maglia del giocatore che ha segnato:

- accanto al punteggio ottenuto (da sbarrare diagonalmente), se il tiro è da due punti;
- cerchiandolo, accanto al punteggio raggiunto (da sbarrare diagonalmente), se il tiro è da tre punti;
- accanto al punteggio ottenuto (con un punto ingrossato sopra), per ogni tiro libero realizzato.

N.B.1: Se una squadra segna nel proprio canestro deve essere registrato come se fosse stato realizzato dal capitano in campo della squadra avversaria.

N.B.2: Ogniqualvolta sia possibile, controllare il punteggio scritto sul referto con quello del tabellone luminoso e in caso di discordanza e di dubbio del refertista avvertire il primo arbitro alla prima situazione di palla morta e quindi di cronometro fermo.

ALLA FINE DI OGNI PERIODO

- Controllare il referto punto per punto in particolare il punteggio progressivo;

SOSPENSIONI	
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

- Barrare con due linee orizzontali le sospensioni non utilizzate;

	INIZIO	FINE
1° Per.	18.30	18.45
2° Per.		
3° Per.		
4° Per.		
Suppl.		

- Scrivere l'orario in cui il periodo è finito;

RISULTATI PARZIALI	
1° Periodo A	17 - 12
2° Periodo A	0 - 0
3° Periodo A	0 - 0
4° Periodo A	0 - 0
Supplem. A	0 - 0

- Immettere i risultati parziali delle due squadre A e B;

1° Per.	X	X	X	X	2° Per.	X	X	X	X
3° Per.	X	X	X	X	4° Per.	X	X	X	X

- Chiudere la parte dei falli di squadra tracciando una linea retta sopra quelli non utilizzati;

7			

- Tracciare una linea che costeggi tutti i falli personali dei giocatori e dell'allenatore (tranne che per l'ultimo periodo di gara);

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

- Tracciare una linea marcata sotto l'ultimo canestro segnato nel tempo e il rispettivo numero di maglia da entrambe le squadre; inoltre cerchiare visibilmente il punteggio.

All'inizio e alla fine degli altri tempi, procedere come sopra indicato.

TEMPI SUPPLEMENTARI

RISULTATI PARZIALI		
1° Periodo A	17	B 12
2° Periodo A	17	B 16
3° Periodo A	11	B 11
4° Periodo A	15	B 21
Supplem. A	9	B 5

	INIZIO	FINE
1° Per.	18.30	18.45
2° Per.	18.47	19.05
3° Per.	19.20	19.37
4° Per.	19.39	19.55
Suppl.	19.57	20.08

Per ogni tempo supplementare bisogna utilizzare sempre la penna del **quarto periodo** e rieseguire tutte le indicazioni di fine primo tempo e inizio secondo ricordando che nello spazio "RISULTATI PARZIALI" si riporteranno quelli ottenuti dalle due squadre alla fine dei tempi supplementari, complessivamente; lo stesso dicasi per gli orari di inizio e di fine dei tempi supplementari.

ALLA FINE DELLA PARTITA

- Accertarsi di aver eseguito le operazione di chiusura di ogni tempo come sopra specificato, tranne per i falli personali di giocatori, allenatore e vice-allenatore, che non andranno costeggiati;

P	B			

- tracciare una linea orizzontale sopra le caselle vuote dei falli personali di giocatori, allenatore e vice allenatore;

18	97	97	14		103	103	5
----	---------------	---------------	----	--	-----	----------------	---

- Tracciare una doppia linea marcata sotto l'ultimo canestro segnato e il rispettivo numero di maglia da entrambe le squadre; inoltre cerchiare visibilmente il punteggio;

RISULTATO FINALE	
F.S. CELANA-BERGAMO	69
B.VINI DI SARDEGNA - CA	65

- Scrivere negli spazi i nomi e il risultato finale delle due squadre A e B con il rispettivo punteggio ottenuto;

SQUADRA VINCENTE
G.S. CELANA BASKET
BERGAMO

- Scrivere l'intera denominazione della squadra vincente senza il punteggio;

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO	TESS. CIA	FIRMA	CITTÀ
Cronometr. BIANCHI PINO	13420	<i>Pino Bianchi</i>	MILANO
Segnapunti VERDI ROSA	17660	<i>Rosa Verdi</i>	MILANO
Addetto 24" ROSSI LUCA	9090	<i>Luca Rossi</i>	MILANO

- Inserire cognome, nome e eventuale numero di tessera, firmare nell'apposito spazio e indicare la propria città di provenienza, successivamente inserire i dati anche del cronometrista e dell'addetto ai 24" quindi fare firmare il referto nei rispettivi spazi;

	TESS. CIA
Firma 1° Arbitro <i>Luca Rossi</i>	63985
Firma 2° Arbitro <i>Mario Andrei</i>	63715

- Consegnare il referto agli arbitri i quali provvederanno a controllarlo e a firmarlo.

COMPITI VERSO L'ARBITRO

Sostituzioni:

- Ogni qualvolta vengono richieste una o più sostituzioni, ma solo quando ci sono le condizioni per effettuarla (cronometro fermo e palla morta o **canestro subito negli ultimi due minuti** di gioco **del quarto periodo** e **eventuali tempi supplementari**) bisogna fischiare e indicare all'arbitro con l'apposito segnale che è stata richiesto un cambio e, se concesso, sarà dato anche a uno o più giocatori dell'altra squadra che avevano fatto richiesta.

Sospensioni:

- Bisogna fischiare e contemporaneamente fare l'apposito segnale se una sospensione è stata richiesta prima o durante una situazione di palla morta con cronometro fermo o prima della rimessa dal fondo su **canestro subito**;
- Il cronometrista, dove previsto, altrimenti il segnapunti, fischierà segnalando con le mani che indicano 10 la fine della sospensione quando mancano circa dieci secondi per la fine della stessa. NON è più possibile RINUNCIARE alle sospensioni una volta cominciate. La sospensione quindi deve durare un minuto e ai giocatori non sarà possibile entrare in campo prima del fischio del segnapunti.
- Ogni squadra ha diritto complessivamente a 2 sospensioni tra il primo e il secondo periodo di gioco e 3 sospensioni tra il terzo e il quarto periodo di gioco.

Falli:

- Il segnapunti dovrà indicare, ogniqualvolta si verifichi un fallo personale di un giocatore, il totale dei falli raggiunti dallo stesso, alzando l'apposita paletta.
- Nel caso in cui una squadra raggiunga il bonus dei falli (vedi "Falli di Squadra") il segnapunti dovrà alzare l'apposito indicatore (non appena la palla è a disposizione di un giocatore) e far presente all'arbitro tale situazione.
- Il segnapunti, nel caso in cui l'allenatore debba essere espulso per somma di due falli tecnici a seguito di comportamenti antisportivi o per somma di tre falli tecnici addebitati a lui o agli altri membri della panchina per condotta antisportiva, ha l'obbligo di comunicare l'espulsione ad arbitri e squadre.

PROSPETTO RIASSUNTIVO

Questo schema non sostituisce assolutamente le pagine precedenti ma è solo una guida veloce e pratica da tenere vicina durante la partita.

CAMBI:

- x cerchiata per il quintetto base
- x normale per indicare i giocatori che entreranno nel corso della partita.

FALLI:

- Fallo Personale = P (+ eventuale numero di tiri liberi),
- Fallo Antisportivo = U (+ numero dei tiri liberi) ,
- Fallo Squalificante = D (+ numero due),
- Fallo Tecnico = T (+ numero tiri liberi),
- Fallo Tecnico Allenatore = C (+ numero due),
- Fallo Tecnico Panchina = B (+ numero due),
- Fallo Doppio = c (+ una lettera precedente),
- Rissa = F (+ un solo B₂)

FALLI DI SQUADRA:

- x nel quadretto apposito.

PUNTEGGIO:

- Tiro da 1 = numero maglia + punto sopra punteggio,
- Tiro da 2 = numero maglia + punteggio sbarrato,
- Tiro da 3 = numero maglia cerchiato + punteggio sbarrato.

SOSPENSIONI:

indicare il minuto in cui è stata concessa nel quadretto apposito.

SEGNALAZIONI ARBITRALI

Questi sono i segnali ufficiali che devono essere assolutamente conosciuti dagli ufficiali di campo per avere un buon dialogo con gli arbitri e per capirsi con gli stessi durante la partita.

UN TIRO LIBERO	DUE TIRI LIBERI	TRE TIRI LIBERI		
Alzare un dito	Alzare due dita	Alzare tre dita		
SOSTITUZIONE (simultaneamente fischiare)	INGRESSO IN CAMPO	SOSPENSIONE (simultaneamente fischiare)	COMUNICAZIONE TRA ARBITRI E CON U.d.C.	
Avambracci incrociati	Palmo aperto che si muove verso il corpo	L'indice della mano destra sotto il palmo	Pollice in alto	
SPINTA o SFONDAMENTO SENZA PALLA	SFONDAMENTO CON LA PALLA	FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA	DOPPIO	
Imitare la spinta	Colpirsi il palmo aperto con il pugno chiuso	Puntare il pugno chiuso verso il canestro della squadra responsabile	Muovere i pugni sopra la testa	
45 TECNICO	46 ANTISPORTIVO	47 DA ESPULSIONE		
Formare con le mani una T, mostrando il palmo	Afferrarsi il polso sopra la testa	Chiudere i pugni		
1 UN PUNTO	2 DUE PUNTI	3 TENTATIVO DI TIRO DA TRE PUNTI	4 TIRO DA TRE PUNTI REALIZZATO	5 CANESTRO NON VALIDO O FINE PERIODO
Un dito, oscillare la mano facendo perno sul polso	Due dita, oscillare la mano facendo perno sul polso	Mostrare tre dita	Mostrare tre dita con ambedue le mani	Muovere le braccia incrociandole una sola volta
II. CRONOMETRO				
6 ARRESTO DEL CRONOMETRO (o) CRONOMETRO FERMO	7 ARRESTO DEL CRONOMETRO PER FALLO	8 RIPRESA DEL GIOCO	9 RESET DEI 24 SECONDI	
Palmo aperto	Pugno chiuso, l'altro braccio indica il giocatore	Muovere l'avambraccio in senso verticale	Ruotare il dito indice	

25 No. 4	26 No. 5	27 No. 6	28 No. 7
29 No. 8	30 No. 9	31 No. 10	32 No. 11
33 No. 12	34 No. 13	35 No. 14	36 No. 15

◊ dal 21 al 50 - per le maglie con ambedue i numeri non superiori a 5
 ■ con una mano (possibilmente la destra) mostrando verso il tavolo il numero delle decine con il dorso ed il numero delle unità con il palmo: retro - fronte

esempio: n. 23 - prima

poi ruotando il polso



n. 45 - prima

poi ruotando il polso



n. 30 - prima

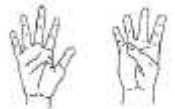
poi ruotando il polso



◊ dal 21 al 50 - per le maglie con un numero superiore a 5
 ■ mostrando verso il tavolo il numero delle decine con il dorso della mano destra ed il numero delle unità con il palmo delle due mani

esempio: n. 29 - prima

poi



n. 37 - prima

poi

