



COMPILAZIONE DEL REFERTO GARA

AGENDA

Addetti al tavolo: segnapunti, cronometrista, *e addetto ai 24 secondi (no a livello provinciale)*

Come si compila il referto

Regole generali (time-out, sostituzioni) e uso del cronometro

*Il buon senso è un requisito
indispensabile di un buon tavolo.*

*La conoscenza delle regole ufficiali
della pallacanestro e dello spirito
del gioco e' un requisito
determinante in serie A, utile a
livello provinciale. Importante e' lo
spirito di collaborazione con
l'arbitro*

DOVERI PRIMA DELLA GARA

(in serie A)

- *Il Segnapunti (SP) deve assicurarsi che gli venga consegnata la lista gare di entrambe le squadre almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara.*
- *Si verifica la presenza delle proprie attrezzature, con particolare attenzione al funzionamento di tutti i led dei display luminosi per garantire la leggibilità del tabellone e dei 24 secondi. Viene verificata inoltre la presenza delle sedie dei cambi, delle palette dei falli, della palette freccia, degli indicatori dei falli di squadra e del cronometro per i tempi morti.*

Il team arbitrale deve fare ingresso al completo sul campo di gioco prima dell'inizio della gara. Non appena il cronometrista (CR) raggiungerà la sua postazione farà partire il cronometro per misurare i venti (20) minuti dell'intervallo pre-gara.

- *Il primo arbitro dovrà anche verificare che il SP compili correttamente il referto ed assicurarsi che almeno dieci (10) minuti prima dell'ora fissata per l'incontro gli allenatori abbiano confermato i nomi ed i numeri di maglia dei giocatori firmando il referto di gara sul margine esterno alle caselle degli anni di nascita e che gli stessi abbiano comunicato i cinque giocatori che inizieranno l'incontro, indicati sul referto con una piccola croce (x). Se il capitano della squadra non è incluso nel quintetto iniziale, il SP dovrà chiedere all'allenatore, per informarne poi l'arbitro, chi sarà il capitano in campo; questo verrà indicato sul referto.*

- *Il Cronometrista (CR) avvertirà l'arbitro, fischiando se necessario, quando mancano tre (3) minuti ed un minuto (1) e trenta secondi (30) prima dell'inizio della gara.*
- *Quando manca un minuto e trenta secondi (1:30) all'inizio della gara, mentre l'arbitro verifica che ciascuno sia pronto per cominciare la partita, il SP confermerà le entrate di ciascuna squadra segnando un cerchio intorno alla crocetta segnata precedentemente (⊗) usando ora la penna rossa.*

INTESTAZIONE (“ZOCCOLO”) DATI DERIVATI DA LISTA R

- 1 NUMERO GARA
- 2 DENOMINAZIONE SQUADRE
- 3 INDICAZIONE CAMPIONATO GIRONE, CAMPO ARBITRO ECC
- 4 INGRESSO A PAGAMENTO (Es. L'ingresso NON è a pagamento. Si annerisce completamente la casella SI).

1

GARA N. 002356		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO			
REFERTO UFFICIALE DI GARA					
2	Denominazione Sociale: FORTITUDO BASKET MOZZECANE		Denominazione Sociale: Avversari	2	
	1° Sponsor:		1° Sponsor:		
	Ulteriori Sponsor:		Ulteriori Sponsor:		
	Campionato: UNDER 15	Località: Verona	1° Arbitro: BALDO MATTEO	di: Verona	Ingresso a pagamento:
3	Data: 17/10/2011	Girone: H	Arbitro:	di:	<input checked="" type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
	Campo: VIA MEDIANA 2	Ora: 15.00	Arbitro:	di:	

4

GIOCATORI : PRIMA DELL'INIZIO DELL'INCONTRO

Si compila sempre con penna nera/blu

1	SQUADRA A	FORTITUDO BK M.		SOSPENSIONI													
2	COLORE MAGLIA	BLU															
	1° P	1	2	3	4	2° P	1	2	3	4	1T	2T	5				
	3° P	1	2	3	4	4° P	1	2	3	4				1	2		
	ANNO NASC.	GIOCATORE											FALLI				
		Cognome	Nome										1	2	3	4	5
3	93	ROSSI LUCA	(CAP)	5	X												
4																	
5																	
6																	
7	All. re	BERSAN MARCO															
	Aiuto All. re	POLETTI DAVIDE															
8																	
9	Accompagnatore	XXXX Y.															
	2° Dirigente																
	Medico																
	Dirigente addetto arbitri																
	Massaggiatore																
	Scorer																
	Preparatore fisico																

- 1 SQUADRA
- 2 COLORE MAGLIA
- 3 ANNO DI NASCITA
- 4 COGNOME E INIZIALE NOME
- 5 CAPITANO
- 6 NUMERO MAGLIA
- 7 ALLENATORE E VICE
- 8 NUMERO DI TESSERA
- 9 DIRIGENTI
- 10 ENTRATE (IL CERCHIO CON LA PENNA COLORE ROSSO)

GIOCATORI : DURANTE L'INCONTRO

SQUADRA A										SOSPENSIONI					
COLORE MAGLIA															
1° P	X	2	3	4	2° P	1	2	3	4	1T	2T	5			
3° P	1	2	3	4	4° P	1	2	3	4	6			1	2	
ANNO	GIOCATORE									E	FALLI				
NASC.	Cognome	Nome							N	N	1	2	3	4	5
										P					
									X						
All.re										Tess.					
Aiuto All.re										Tess.					
Accompagnatore										Tess.	N				
2° Dirigente										Tess.	N				
Medico										Tess.	N				
Dirigente addetto arbitri										Tess.	N				
Massaggiatore										Tess.	N				
Scorer										Tess.	N				
Preparatore fisico										Tess.	N				

FALLI PERSONALI

FALLI DI SQUADRA: dopo 4 alzare la paletta del bonus (puo' variare a seconda delle categorie) appena la palla ritorna in gioco "viva"

TIME OUT AL 6 minuto primo quarto

ENTRATE DALLA PANCHINA

FALLI

TIPO DI FALLO	SCRITTURA SUL REFERTO
fallo personale che non comporta tiri liberi	P
fallo personale che comporta tiri liberi: il numero indica i liberi assegnati dall'arbitro	P₁ P₂ P₃
fallo antisportivo che comporta tiri liberi	U₁ U₂ U₃
fallo tecnico addebitato ad un giocatore	T₂
espulsione per aver abbandonato l'area di panchina durante una rissa	F
fallo da espulsione	D₁ D₂ D₃
fallo tecnico addebitato all'allenatore per comportamento antisportivo	C₂
fallo tecnico addebitato all'assistente allenatore, ad un sostituto o ad un altro componente della panchina	B₂

PUNTEGGIO PROGRESSIVO											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81	121	121
4 /	2			42	42			82	82	122	122
	3	3		43	43			83	83	123	123
	4	4		44	44			84	84	124	124
9	5	5		45	45			85	85	125	125
10 ●	6			46	46			86	86	126	126
	7	7		47	47			87	87	127	127
	8	8		48	48			88	88	128	128
	9	9		49	49			89	89	129	129
	10	10		50	50			90	90	130	130
	11	11		51	51			91	91	131	131
9	12			52	52			92	92	132	132
	13	13		53	53			93	93	133	133
	14	14		54	54			94	94	134	134
	15	15		55	55			95	95	135	135
	16	16		56	56			96	96	136	136
	17	17		57	57			97	97	137	137
	18	18		58	58			98	98	138	138
	19	19		59	59			99	99	139	139
==	20			60	60			100	100	140	140
	21	21		61	61			101	101	141	141
	22	22		62	62			102	102	142	142
	23	23		63	63			103	103	143	143
	24	24		64	64			104	104	144	144
	25	25		65	65			105	105	145	145
	26	26		66	66			106	106	146	146
	27	27		67	67			107	107	147	147
	28	28		68	68			108	108	148	148
	29	29		69	69			109	109	149	149
	30	30		70	70			110	110	150	150
	31	31		71	71			111	111	151	151
	32	32		72	72			112	112	152	152

REGISTRAZIONE PUNTEGGIO

**CANESTRO DA 2 PUNTI
DEL GIOCATORE No. 4**

CANESTRO DA 3 PUNTI del giocatore No. 9

TIRO LIBERO SEGNATO DAL 10

FINE QUARTO

**FINE PARTITA = DOPPIA RIGA E
'CHIUSURA' DEI PUNTEGGI NON
UTILIZZATI**

N.B.:

Squadra A – IN CASA

Squadra B - IN TRASFERTA

PER DISTINGUERE MEGLIO TRA I PERIODI
SI UTILIZZANO COLORI DIVERSI

ROSSO per i periodi 1 e 3

NERO/BLU per 2 e 4 e per gli eventuali supplementari

(Ricordare che il supplementare non e' un nuovo tempo ma e' la prosecuzione del 4 periodo (quindi no penna rossa). Questo significa che se una squadra e' in bonus i falli non vengono resettati, l'unica modifica e' che viene concesso un time-out in più.

Quindi al termine di ogni quarto ...

Si cambia penna

Si riportano in fondo i parziali e l'ora di fine inizio di ogni periodo (vedi slides successive)

Si “chiudono” i falli = si fa un bordino in modo da distinguere meglio i falli fatti nel quarto precedente da quelli che si segneranno nel prossimo quarto

Poiché il referto è un documento ufficiale tutti i dati importanti (es. firme, punteggi parziali e finali, squadra vincente) devono essere registrati con la penna blu o nera

LA PENNA ROSSA ASSOLUTAMENTE NO

PARTE BASSA: da compilare sempre con penna nera/blu

CRONOMETRISTA, SEGNAPUNTI, CITTA' FIRMA

RISULTATI PARZIALI

INIZIO E FINE QUARTO

RISULTATO FINALE

SQUADRA VINCENTE

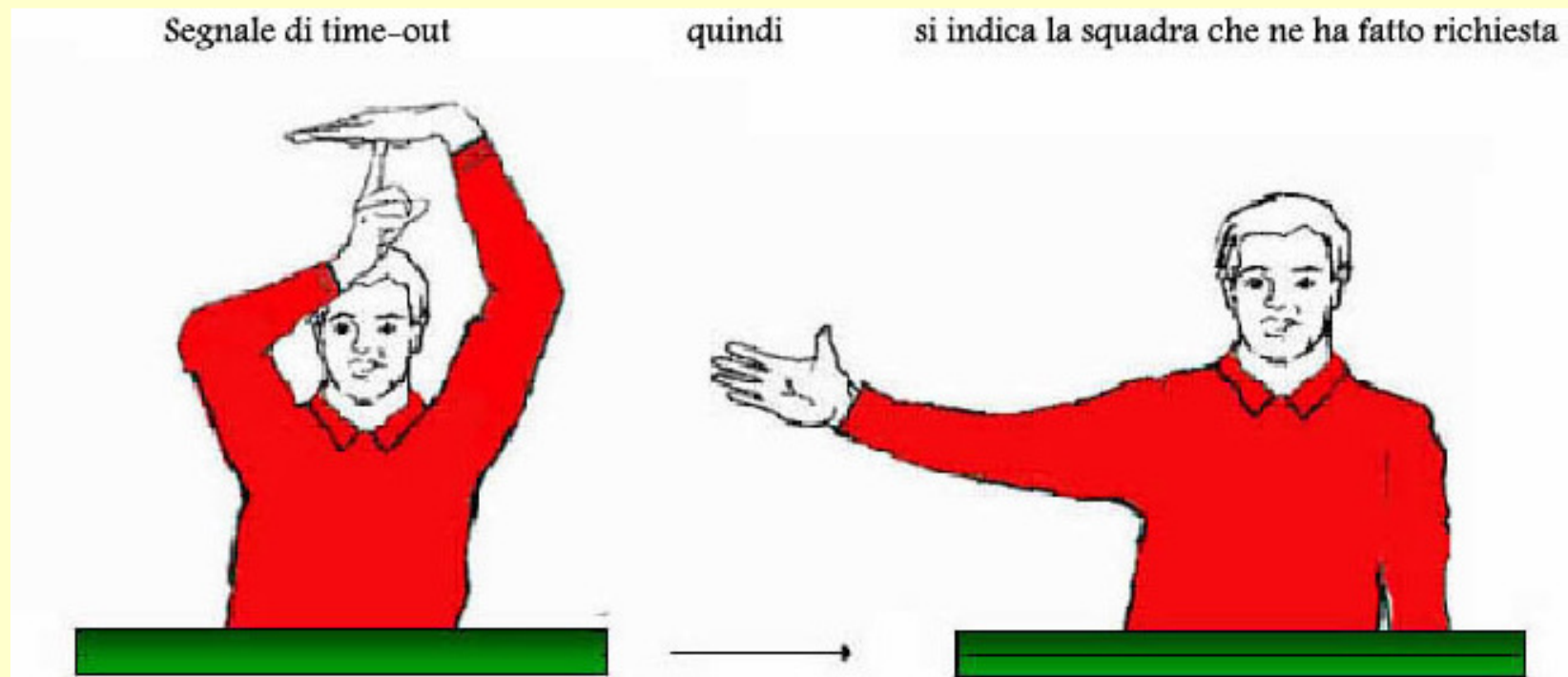
REFERTO PRONTO PER LA FIRMA DELL'ARBITRO

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO	TESS. CIA	FIRMA	CITTA'	RISULTATI PARZIALI		INIZIO	FINE
Cronometrista: XXXX Y.			Verona	1° Periodo A	17	B	13
Segnapunti: XXXX Y.			Verona	2° Periodo A		B	
Addebi. 24'				3° Periodo A		B	
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		4° Periodo A		B	
FORT. BK M.	84	FORTITUDO BASKET MOZZECANE		Supplm. A		B	
Avversari	69						TESS. CIA
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare reclamo avverso il risultato di gara: per la società _____ il capitano _____				Firma 1° Arbitro _____			
				Firma Arbitro _____			
				Firma Arbitro _____			

SOSPENSIONI – TIME OUT

- ❑ Una sospensione deve durare un minuto. **Non è possibile riprendere il gioco** prima che la sospensione sia finita, anche se la squadra che l'ha richiesta è pronta a riprendere il gioco.
- ❑ La sospensione va segnata come segue:
 - ❖ segnare il min. in cui la sospensione viene concessa nell'apposito quadratino
 - ❖ alla fine di ogni tempo o supplementare, dovranno essere tracciate due linee nei quadratini non utilizzati
 - ❖ si fischia, si segna all'arbitro la richiesta della sospensione con apposito segno convenzionale ed indicando con il braccio disteso la panchina che ne ha fatto richiesta

Segnali all'arbitro richiesta sospensione



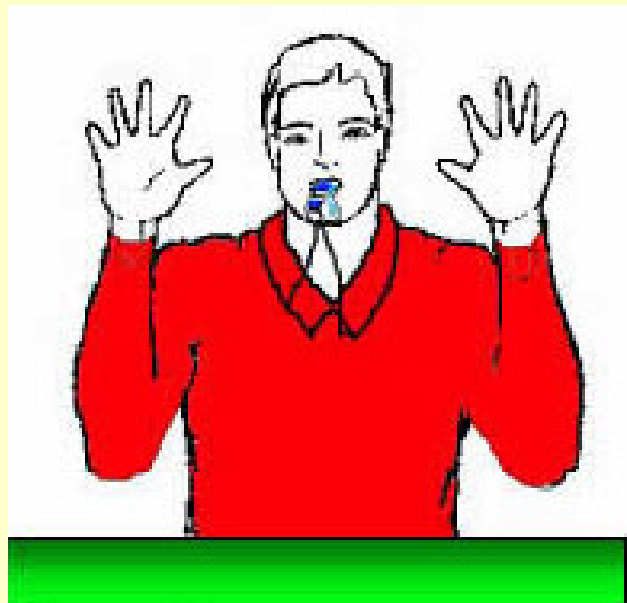
□ Una sospensione richiesta sarà concessa a palla “morta”, anche quando l’avversario ha segnato un canestro, se la richiesta è stata fatta prima che la palla sia stata messa a disposizione di un giocatore per la rimessa. **In questo caso il cronometrista ferma il cronometro quando la palla è nel canestro e fischia per informare della richiesta di sospensione**

□ Nel caso in cui entrambe le squadre richiedano una sospensione, questa sarà concessa a chi l’ha richiesta per primo. In caso di un canestro realizzato, la sospensione sarà di conseguenza concessa all’allenatore della squadra che ha subito il canestro

□ Una sospensione dura 1 minuto. Dopo 50 secondi il cronometrista avviserà gli arbitri fischiando e segnalando “dieci” con le mani

□ Ogni squadra ha a disposizione DUE sospensioni da richiedere in qualsiasi momento dei primi due periodi, TRE da richiedere in qualsiasi momento degli ultimi due periodi e UNA sospensione per ciascun periodo supplementare.

Quando sono passati 50 secondi dall'inizio della sospensione, il cronometrista deve avvisare gli arbitri fischiando ed effettuando in contemporanea il segnale che segue.



SOSTITUZIONE GIOCATORI

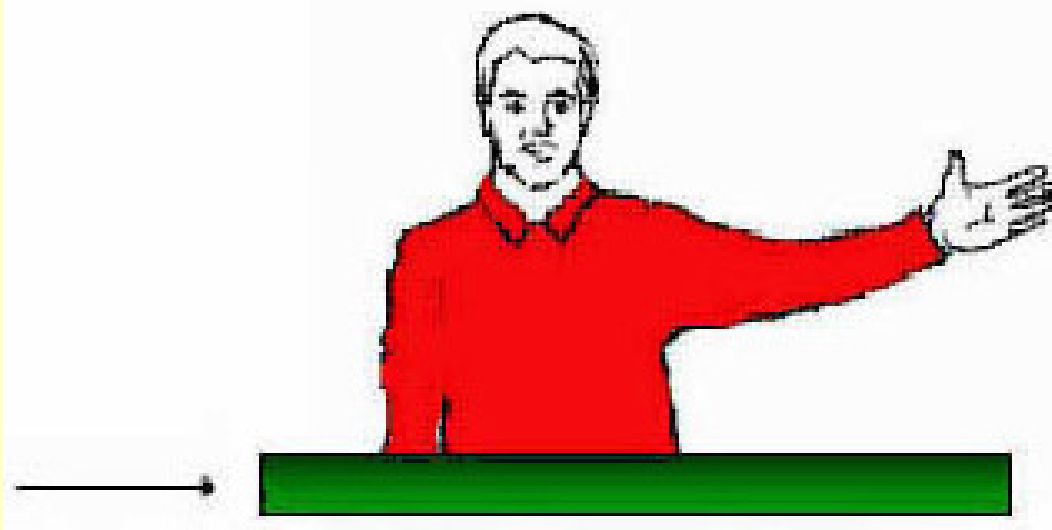
- Il segnapunti avviserà gli Arbitri della richiesta di sostituzione fischiando, incrociando le braccia e quindi indicando con il braccio disteso in direzione della panchina che ha chiesto il cambio:
 - quando la palla è morta
 - quando il cronometro è fermo
 - dopo che l'Arbitro che ha fischiato il fallo ha completato la sua segnalazione
- Il segnapunti deve avvisare l'Arbitro della richiesta di cambio prima che la palla sia consegnata al giocatore per una rimessa o per il primo dei tiri liberi (palla viva)
- Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (e non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo in modo chiaro "sostituzione", effettuando l'apposito segnale convenzionale con le mani o sedendosi sulla sedia del cambio. **Deve essere pronto a giocare immediatamente**

Segnali all'arbitro richiesta sostituzione

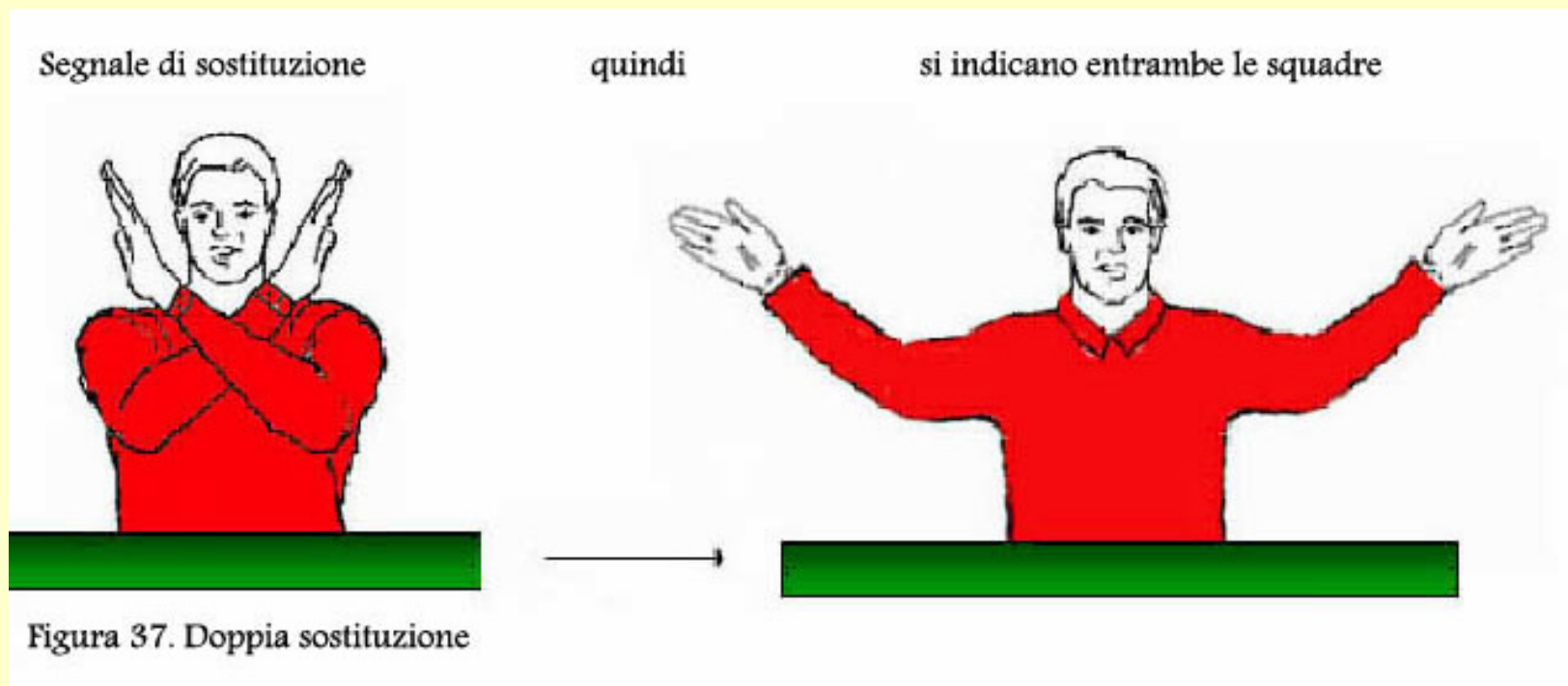
Segnale di sostituzione



quindi si indica la squadra che l'ha richiesta



Se entrambe le squadre chiedono la sostituzione, i segnali sono i seguenti:



RICHIESTA DI INTERRUZIONE DELLA GARA

Gli addetti al tavolo possono richiamare l'attenzione degli arbitri solo quando la palla è morta. Quindi è necessario effettuare una segnalazione che permetta di richiamare tempestivamente l'attenzione degli arbitri.

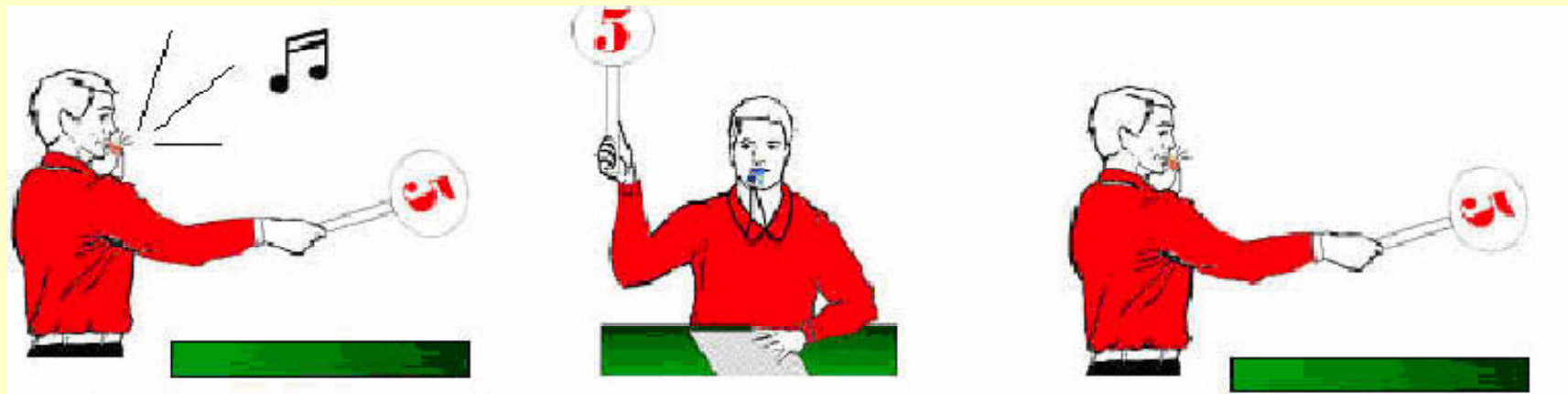
Il cronometrista deve immediatamente fermare il cronometro di gara quindi fischiare ed effettuare contemporaneamente la segnalazione che segue.



PALETTA DEI FALLI PERSONALI: COME ESPORLA



NEL CASO DI QUINTO FALLO



USO DEL CRONOMETRO

Partenza (24 sec. No a livello prov.)

	CRONOMETRO	APPARECCHIO 24''
Salto a due	il giocatore tocca legalmente la palla dopo che ha raggiunto il suo punto più alto	<i>la palla è toccata e controllata da uno dei giocatori</i>
Rimessa	il giocatore tocca la palla all'interno del campo	<i>il giocatore controlla una palla viva</i>
Avvio dopo tiro libero sbagliato	il giocatore tocca la palla all'interno del campo dopo che ha toccato l'anello	<i>il giocatore prende possesso della palla</i>

Arresto

CRONOMETRO

stop

- ogni volta che un Arbitro fischia
- alla fine di un periodo di gioco o di un supplementare
- quando viene realizzato un canestro dopo che l'allenatore della squadra avversaria ha richiesto una sospensione
- dopo ogni canestro, MA SOLO ED ESCLUSIVAMENTE negli ultimi due minuti della gara o dei tempi supplementari

Freccia del possesso alternato

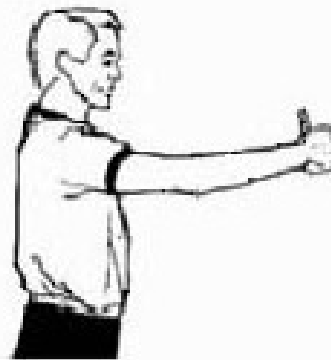
Inizio partita	<ul style="list-style-type: none">• dopo il salto a 2 si attende fino a che una squadra ottiene il possesso (se la palla viene toccata senza un chiaro possesso non conta).• la freccia verrà poi posizionata a favore della squadra che non ha ottenuto il possesso• in caso di dubbi chiedere lumi all'arbitro
Durante la partita	<ul style="list-style-type: none">• Ad ogni palla contesa, segnalare all'arbitro il possesso e poi, effettuata la rimessa, girare la freccia.

Il segnapunti può sempre chiedere conferma all'arbitro

Chiede se la freccia deve rimanere bloccata



l'arbitro conferma



l'UdC conferma e lascia bloccata la freccia

