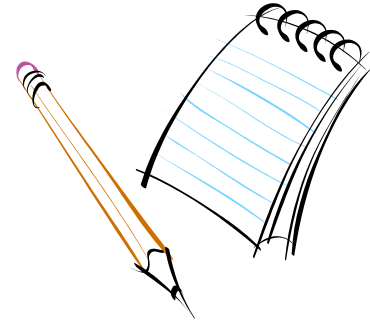


FORMAZIONE DIRIGENTI

compilazione del referto FIP



la freccia di possesso alternato

il cronometro



indicazioni pratiche per i dirigenti





Come compilare il **REFERTO**

Attrezzatura del segnapunti:

- ✓ **Referti** (in 4 copie)
 - grigia (all'arbitro → FIP)
 - **verde** (all'arbitro)
 - **rosa** (alla squadra vincente)
 - **gialla** (alla squadra perdente)
- ✓ **1 cartoncino** (per separare le 4 copie del referto)
- ✓ **2 penne rosse** (1° e 3° periodo)
- ✓ **2 penne scure** (2° e 4° periodo + tutti i supplm.)
- ✓ **1 righello**
- ✓ **1 fischietto**

Compilare l'intestazione

“Zoccolo” superiore:

squadre, tesserati partecipanti, numeri di maglia, quintetti iniziali, firme degli allenatori, si userà una penna di colore scuro (NERO/BLU)

Nr. gara
↓

Denominazione squadre + Sponsor

GARA N. 1233		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO REFERTO UFFICIALE DI GARA			
Denominazione Sociale CBBA Basket		Denominazione Sociale Virtus Cave			
1° Sponsor		1° Sponsor			
Ulteriori Sponsor		Ulteriori Sponsor			
Campionato Under 17 Elite	Località Cologno M.se	1° Arbitro Rossi	M.		Ingresso a pagamento
Data 25/09/2017	Verde	Arbitro Della Rovere	G. M.		☐ NO
Campo Pal. dello Sport	Ora 19.30	Arbitro			

Data

Campionato

Campo di gioco

Girone

Località

Orario

Arbitri

Ingresso a pagamento

Compilare i dati delle squadre

- Denominazione "Breve" Società
- Colore maglia (al maschile)
- Anno di Nascita
- Cognome e Nome (meglio se allineati)
- Indicazione Capitano
- Numero Maglia (da ins. al riconoscimento)
- Quintetto (alla firma dell'allenatore)
- Conferma quintetto (in rosso - prima del salto a 2)
- "Chiusura" spazi non utilizzati (in scuro - dopo il salto a 2)
- Nuova entrata (nel colore del periodo)
- Cognome e Nome e numero di tessera componenti panchina
- Se un iscritto a referto NON ARRIVA ENTRO LA FINE DELLA GARA va barrato sul referto (rimane, invece, in lista R)
- A fine 2° periodo tracciare una spessa linea a chiusura dei falli

SQUADRA A		CBBA Cologno		SOSPENSIONI						
COLORE MAGLIA		Blu/Bianco								
1° P.	XXXXXX	2° P.	XXXXXX	1 T	2 T	S				
3° P.	XXXXXX	4° P.	XXXXXX	7	4	9	4	8	1	2
ANNO NASC.	ATLETA			E	FALLI					
	Cognome	Nome	N.	N.	1	2	3	4	5	
02	Baldinelli	Cap. A.	00	x	P ₂	P	P ₂			
01	De Andre	F.	0							
02	Marziali	G.A.	2	x	P ₂	P	P	P ₃	P ₁	
02	Rossini	G.	4	x	P ₂	U ₂				
03	Ezugwu	R. M.	8	x						
02	Della Valle	T.	10	x	P ₂	T ₁	P ₂	P ₂		
01	Crow	J.	15	x	P ₂	T ₁	U ₂	GD		
02	Zonta	L.	23							
02	Pozzebon	M.	76	x	P ₂					
All.re		Parpajola	P.	Tess.	336					
1° ass. all.re				Tess.						
Accompagnatore		Lovisetto	R.							
Medico										
Dirigente addetto arbitri		Di Giacomo	W.							
Massaggiatore										
Add. Stat./2° ass. all.re				Tess.	N.					
Preparatore fisico				Tess.	N.					

A fine gara barrare tutte le caselle rimaste vuote (1 linea)

FACCIAMO ATTENZIONE...

- Se l'allenatore è in ritardo, aiuto allenatore, addetto alle statistiche (scorer), e preparatore fisico possono essere iscritti a referto ma potranno sedersi in panchina solo dopo l'arrivo (e riconoscimento) dell'allenatore.

N.B. Il vice allenatore non può dirigere il riscaldamento

- SECONDO ASSISTENTE/SCORER: Può essere iscritto a referto solo in presenza del 1° Assist.
- PREPARATORE FISICO: può essere iscritto a referto quando sia iscritto al CNA

Punteggio, compilare lo “zoccolo” e chiusure

- 1 punto:** un pallino sul punteggio
- 2 punti:** barra obliqua sul punteggio
- 3 punti:** barra obliqua sul punteggio + cerchio sul n° del giocatore

Con il colore del periodo

00	●	8	
		9	9
15	10	10	4
	11	11	

Chiusura quarto
linea e cerchio

Chiusura ultimo periodo

Doppia linea e cerchio

con penna scura

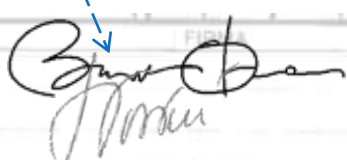
	65	65	II
4	66	66	
	67	67	

Cognome e Nome “tavolo”

Firme “tavolo”

Risultati parziali
(tutti con penna scura)

Orari parziali
(con penna del periodo)

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO		TESS. CIA	FIRMA		RISULTATI PARZIALI				INIZIO		FINE	
Cronometr.	Davi B.				1° Periodo A	10	B	10	1° Per	18.00	18.22	
Segnapunti	Cassani D.				2° Periodo A	14	B	19	2° Per	18.24	18.45	
Addetto 24"					3° Periodo A	20	B	20	3° Per	18.55	19.16	
RISULTATO FINALE			SQUADRA VINCENTE		4° Periodo A	22	B	16	4° Per	19.18	19.41	
CBBA Cologno	66		CBBA Cologno		Supplem. A	—	B	—	Suppl.	—	—	
Virtus Cave	65											
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare reclamo avverso il risultato di gara per la società il capitano					Firma 1° Arbitro					TESS. CIA		
					Firma Arbitro					52546		
					Firma Arbitro							

Denominazione
“Breve” Società

Risultato finale
(controllare che la somma sia esatta)

Squadra Vincente
(come riportato nell'intestazione)

Firma/e e Tessera/e
Arbitro/i

FALLI AI GIOCATORI

- Fallo personale: **P** **P₁** **P₂** **P₃**
- Fallo tecnico: **T₁**
- Fallo antisportivo: **U** **U₁** **U₂** **U₃**
- Fallo da espulsione: **D** **D₁** **D₂** **D₃**
- *Un giocatore viene espulso anche se:*

- *Commette 2 falli U o 2 falli T*
- *Commette 1 fallo U + 1 fallo T*

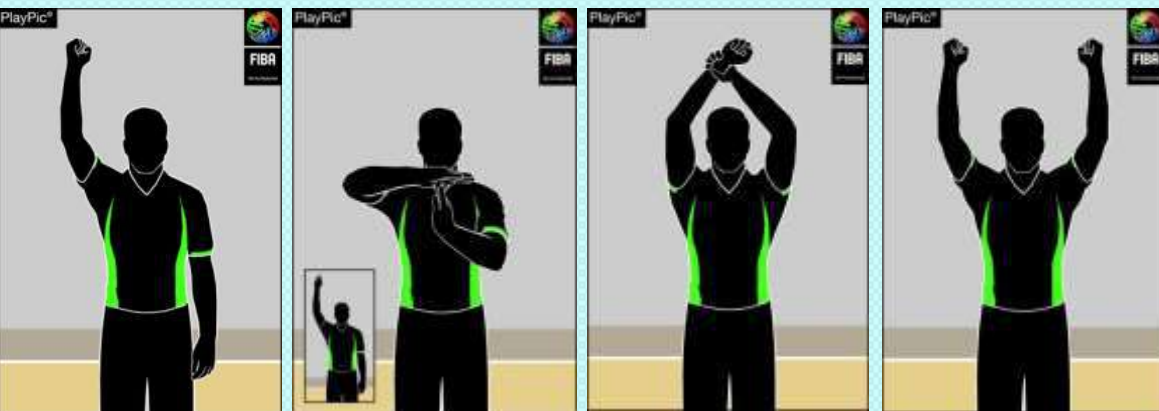


In questi casi si scrive anche GD

(Game Disqualification) - colore del periodo

es:

T ₁	P ₁	T ₁	GD	-
----------------	----------------	----------------	----	---



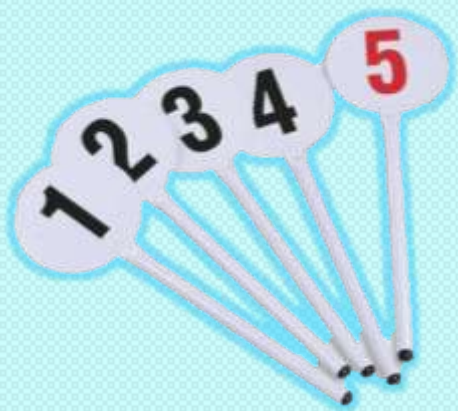
FALLI 'ALLA PANCHINA'

- Fallo tecnico "alla panchina"
(ad es.: proteste di un giocatore in panchina o dell'accompagnatore): **B₁** all'allenatore
- Fallo tecnico "all'allenatore" (per suo personale comportamento antisportivo): **C₁** all'allenatore
- Espulsione dell'allenatore: **D₂**
- *L'allenatore viene espulso anche se:*

- *Commette 2 falli C*
- *Commette 3 falli B*
- *Commette 1 fallo C + 2 falli B*

In questi casi si scrive anche GD

RICORDIAMO DI ALZARE LE PALETTE DEI FALLI!



Se un giocatore commette il suo 5° fallo, alzare la paletta e FISCHIARE



FALLI DI SQUADRA



La PALETTA del BONUS va alzata

dopo che una squadra ha raggiunto i **4** falli
nel momento in cui la palla arriva in mano al
giocatore per la rimessa o per effettuare i T.L.

NON PRIMA, NON DOPO

PER IL RAGGIUNGIMENTO DEL BONUS

Non si contano i falli B e C,
valgono i falli P, T, U e D (dei giocatori)

Ricapitolando (I)

FALLI A GIOCATORI

Fallo **personale** senza tiri liberi

Fallo **personale** con tiri liberi

Fallo con compensazione

Antisportivo

2° Antisportivo

Tecnico giocatore

2° Tecnico giocatore

Tecnico capitano-allenatore (*commesso nel ruolo di giocatore*)

1 Antisportivo + **1 Tecnico** giocatore

Espulsione con contatto (*tira chi ha subito il contatto*)

Espulsione con contatto a gioco fermo (*tira chiunque*)

Espulsione senza contatto (*tira chiunque*)

Haynes	M.	0	⊗	P				
Hagins	J.	2	×	P_x				
Ejim	M.	3	⊗	P_c	T_c	U_c		
Perić	H.	4	⊗	U_x				
Bramos	M.	6	×	U_x	U_x	GD	—	—
Tonut	S.	7	⊗	T₁				
Filloy	A.	12	×	T₁	T₁	GD	—	—
Ress cap	T.	14	⊗	T₁				
Batista	E.	15	×	U_x	T₁	GD	—	—
Ortner	B.	16	×	D_x	—	—	—	—
Viggiano	J.	22	×	D₂	—	—	—	—
McGee	T.	25	×	D₂	—	—	—	—

B
O
N
U
S

Ricapitolando (2): FALLI A SOSTITUTI / ESCLUSI

B
O
N
U
S

Personale "escluso in campo non informato"

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	P _X	P _X	P _X	P _X
--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Personale "escluso in campo informato"

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	P _X	P _X	P _X	P _X
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₁					

N
O
B
O
N
U
S

Tecnico sostituto / escluso

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₁					
--------	-------------	----	------------	----------------	--	--	--	--	--

Tecnico a giocatore già espulso

Haynes	M.	0	⊗	U _X	U _X	GD			
--------	----	---	---	----------------	----------------	----	--	--	--

nessuna sanzione --> nessuna registrazione
(verrà riportato nel rapporto arbitrale)

Espulsione sostituto

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	D			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂					

Espulsione escluso

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	P _X	P _X	P _X	D
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂					

Ricapitolando (3): FALLI A COMPONENTI PANCHINA

N
O
B
O
N
U
S

Tecnico allenatore (*per suo comportamento*)

Tecnico allenatore (*per comportamento comp. panchina*)

Tecnico allenatore (*6 giocatori o rientro escluso informato*)

2° Tecnico allenatore (*per suo comportamento*)

3° Tecnico allenatore (*per comportamento comp. panchina*)

Tecnico aiuto allenatore

Tecnico aiuto allenatore (*se allenatore già espulso*)

Tecnico capitano-allenatore (*per suo comportamento*)
(*commesso se sostituto o escluso*)

Tecnico capitano-allenatore (*per componenti panchina*)
(*commesso mentre è giocatore, sostituto o escluso*)

Espulsione allenatore

Espulsione aiuto allenatore

Espulsione allenatore + aiuto allenatore

Espulsione altri componenti la panchina

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	C ₁			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₁			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₁			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	C ₁	C ₁	GD	
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₁	B ₁	B ₁	GD
Aiuto All.	Tucci	G.	Tess.	B ₁			
Aiuto All.	Tucci	G.	Tess.	C ₁			
Ress	cap	T.	14				
All.re			Tess.	C ₁			
Ress	cap	T.	14	⊗			
All.re			Tess.	B ₁			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	D ₂			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂			
Aiuto All.	Tucci	G.	Tess.	D			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	D ₂	B ₂		
Aiuto All.	Tucci	G.	Tess.	D			
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂			

Per completezza di informazione: FALLI PER RISSA

B **Espulsione** giocatore

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	D _X	—	—
--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

Espulsione sostituto

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	F	F	F
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂				

Espulsione escluso

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	P _X	P _X	P _X F
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂				

N **Espulsione** allenatore

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	D ₂	F	F		
--------	-------------	----	------------	----------------	---	---	--	--

O **Espulsione** aiuto allenatore

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂				
Aiuto All.	Tucci	G.	Tess.	F	F	F		

B **Espulsione** allenatore + aiuto allenatore

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	D ₂	F	F		
Aiuto All.	Tucci	G.	Tess.	F	F	F		

O **Espulsione** allenatore + altri comp. panchina

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	D ₂	F	F		
--------	-------------	----	------------	----------------	---	---	--	--

N **Espulsione** allenatore + sostituti

Haynes	M.	0	⊗	P _X	P _X	F	F	F
All.re	De Raffaele	W.	Tess.	D ₂	F	F		

S **Espulsione** altri componenti panchina

All.re	De Raffaele	W.	Tess.	B ₂				
--------	-------------	----	------------	----------------	--	--	--	--

SOSTITUZIONE

CHI

Va richiesto
dal **GIOCATORE**

QUANDO

- l'arbitro fischia (fallo, violazione...)
- viene realizzato l'ultimo o unico tiro libero
- la squadra ha **subìto** canestro (negli ultimi 2' del 4° periodo o di ogni tempo supplm.)

COME

Segnale di sostituzione



si indica la squadra che l'ha richiesta



TIME-OUT

Va richiesto
dall'**ALLENATORE** o dal **VICE**

- l'arbitro fischia (fallo, violazione...)
- viene realizzato l'ultimo o unico tiro libero
- la squadra ha **subìto** canestro (durante tutta la gara)

Segnale di time-out



si indica la squadra che l'ha richiesta



TIME OUT

Ogni squadra può richiedere:

2 T.O. nella **prima metà gara** (1° + 2° periodo)

3 T.O. nella **seconda metà gara** (3° + 4° periodo)

se il cronometro segna 2.00 alla fine del 4° periodo e non ha ancora richiesto il primo T.O. della seconda metà gara ne perde il diritto -> il primo va barrato (=) e ne potrà richiedere solo 2

1 T.O. in ciascun tempo supplementare

Si scrive il minuto in cui il T.O. è stato chiamato (colore del periodo)
(es. il cronometro segna 3.57 → si scrive 7)

Alla fine del 2° e del 4° periodo
o dei supplementari (se giocati)
barrare gli spazi non occupati
con due linee parallele

1		2			S	
7			9	10	4	

A fine gara barrare gli spazi dei periodi non giocati con una linea

FRECCIA di POSSESSO ALTERNATO

- Sul salto a due iniziale, si individua la squadra che **NON** ha avuto il primo **CONTROLLO** di palla
- Si posiziona la freccia nella direzione del canestro in cui quella stessa squadra attacca

Se il 1° controllo è della squadra **GIALLA**



si gira la freccia verso il canestro attaccato dalla squadra **ROSSA**



la FRECCIA va girata

all'inizio del 2°, 3°, 4° periodo e di ogni suppl.

ATTENZIONE! Alla fine del 2° periodo, **GIRARE** la freccia, poiché le squadre si scambiano i canestri!

quando l'arbitro fischia
una **PALLA A DUE**

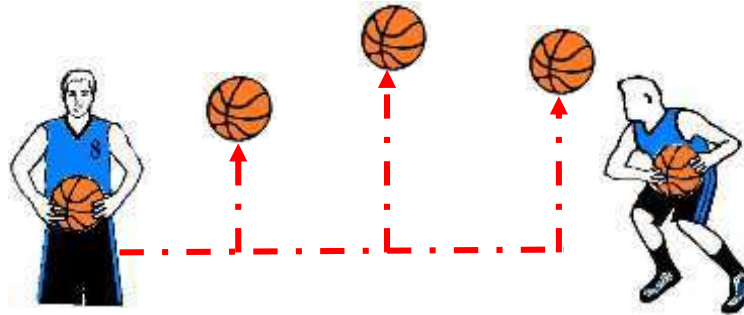


La freccia va girata nel preciso momento in cui la palla **tocca o viene toccata** da un giocatore *sul terreno di gioco!*



Fallo
di qualunque squadra
prima del termine
dell'amministrazione
della rimessa per
possessione alternata

La freccia
NON va girata



Violazione
della squadra beneficiaria
prima del termine
dell'amministrazione
della rimessa per
possessione alternata

La freccia va
girata **SUBITO**



IL CRONOMETRISTA

FERMA il tempo:

- ogni volta che l'arbitro fischia
- negli ultimi 2 minuti del 4° periodo e di ogni supplementare, ad ogni canestro

RIPARTE col tempo:

- sulla rimessa quando la palla viene toccata legalmente da un giocatore sul terreno di gioco *(non quando chi esegue rimessa ha la palla in mano)*
- dopo i tiri liberi quando, a seguito del rimbalzo, la palla viene toccata da un giocatore sul terreno *(non quando la palla tocca l'anello)*
in caso di tiro libero realizzato => sulla rimessa



IL CRONOMETRISTA

Verifica costantemente con il segnapunti la corrispondenza tra tabellone e referto

Con l'ausilio di un cronometro da tavolo:

- misura la durata degli intervalli tra i quarti (2'/10')
- misura la durata dei Time Out

Dura 1'
ma si fischia a 50''



Aspetti pratici per DIRIGENTI

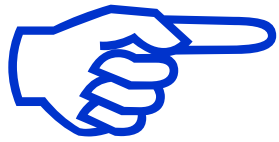
Per una **buona organizzazione**, è necessario che ognuno abbia compiti precisi e che li svolga nei giusti tempi e modi.

Basta poco per apparire una **società preparata e professionale**, nei confronti di arbitri, ufficiali di campo e della squadra ospite.



l'attrezzatura va preparata e resa funzionante almeno un'ora prima dell'orario di inizio della gara

la squadra CIA procederà al controllo, verificherà che tutto funzioni correttamente, poi si ritirerà negli spogliatoi



L' ACCOMPAGNATORE

Fornisce la “**lista R**” (almeno 40' prima della gara):

- la firma (in sua assenza la firmerà l'allenatore o, in sua assenza, il capitano)
- verifica che numeri e nomi siano esatti
- verifica che sia indicato il capitano

Consegna inoltre i **documenti** (delle persone presenti in lista R), possibilmente ordinati per numero di maglia giocatore.



RICONOSCIMENTO

Circa 30' prima dell'inizio della gara



IL MEDICO

Ove previsto, deve **obbligatoriamente** essere presente prima dell'inizio della gara, pena la perdita a tavolino *0 a 20*.

Se il medico è **tesserato per la società** potrà sedere in panchina...

...altrimenti gli arbitri lo faranno accomodare ai lati del campo, in un posto che gli permetta un rapido intervento in caso di necessità.

L' ACCOMPAGNATORE

Siede al tavolo degli
Ufficiali di Campo

IL DIRIGENTE ADDETTO ARBITRI

Siede a fianco del tavolo
(sul lato della sq. di casa)

deve seguire sempre gli arbitri ed essere a loro completa disposizione, dal momento del loro arrivo in palestra, a quando escono dalla doccia e abbandonano la palestra!

IL SECONDO DIRIGENTE

**NON SI PUÒ PIÙ
ISCRIVERE A REFERTO**

Norme speciali per i campionati **UI3 Masc. + UI3 e UI4 Femm.**

- **Sospensioni**
 - Una per squadra per ogni periodo (nel 4° periodo 2 sospensioni)
 - Le sospensioni non sono cumulabili
- **Bonus**
 - 5 per ogni periodo.(non 4)
- **Obbligo di presentarsi e iscrivere a referto**
 - almeno 10 atleti (UI3 Maschile)
 - almeno 8 atlete (UI3 e UI4 Femminile)

Norme speciali per il campionato **UI3 Maschile Silver**

- Obbligo di schierare in campo nei primi due periodi tutti gli atleti iscritti a referto
 - Quintetti liberi nel 3° e 4° periodo (si possono effettuare sostituzioni)
 - Violazione → sconfitta 0-20 o migliore risultato acquisito sul campo
- Esempio:
 - SQUADRA DI 10 GIOCATORI: a disposizione 5 giocatori per ciascuno dei primi due periodi e nessuna sostituzione possibile
 - SQUADRA DI 11 GIOCATORI: a disposizione 5 giocatori nel 1° periodo e nessuna possibilità di cambio, nel 2° periodo 6 giocatori con possibilità di rotazione (oppure nel 1° periodo a disposizione 6 giocatori con possibilità di rotazione, nel 2° periodo 5 giocatori e nessuna possibilità di cambio)
 - SQUADRA DI 12 GIOCATORI: a disposizione 6 giocatori con possibilità di rotazione per ciascuno dei primi due periodi

GRAZIE
per l'ATTENZIONE...

... e buon basket
a tutti!