



Associazione Sportiva Dilettantistica



FOLGORE

PALLACANESTRO FUCECCHIO



MINI GUIDA COMPILAZIONE REFERTI DI GARA

CAMPIONATO UNDER 13

2018/2019

GARA N. <u>6798</u>	FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO		
REFERTO UFFICIALE DI GARA			
Denominazione Sociale <u>FOLGORE VERDE</u>			Denominazione Sociale <u>BASKET CERTALDO</u>
1° Sponsor			1° Sponsor
Ulteriori Sponsor			Ulteriori Sponsor
Campionato <u>U13/M</u>	Località <u>FUCECCHIO</u>	1° Arbitro <u>VINCENTI SAVERIO</u>	Ingresso a pagamento <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> NO
Data <u>11/11/2018</u>	Girone <u>Q</u>	Arbitro	
Campo <u>PALESTRA COMUNALE</u>	Ore <u>9.30</u>	Arbitro	

DATI DA PRENDERE DALLA "LISTA R" (REGIONALE) CONSEGNA DALLE DUE SQUADRE

 **LISTA R** S - LIE
anno sportivo _____

Identificativo lista per Giudice Sportivo _____ creato il _____
Società _____ codice FIP _____ campionato _____

SPONSOR PRINCIPALE	SPONSOR SECONDARI	ALTRI SPONSOR SECONDARI
MAGLIA		
PANTALONCINI		
RETRO MAGLIA		

gara n. _____ data _____ colore maglia _____
squadre _____ vs _____

ANNERIRE COMPLETAMENTE QUELLO CHE **NON** INTERESSA

LA **LISTA R** CONTIENE TUTTI I DATI RELATIVI ALLA SQUADRA E A TUTTI I GIOCATORI PARTECIPANTI ALLA GARA E DEVE ESSERE PRESENTATA DALLE SQUADRE **ALMENO 20 MINUTI PRIMA** DELL' INIZIO DELLA PARTITA

LISTA TESSERATI DA ISCRIVERE A REFERTO

Il sottoscritto, Rappresentante della Società, dichiara, sotto la propria totale responsabilità, che i nominativi sotto elencati sono stati regolarmente tesserati nei termini e con le modalità previste dai Regolamenti in vigore.

codice fiscale	n.	cognome e nome	data nascita	doc. identità	P/D

Tessera	qualifica	cognome e nome	data nascita	doc. identità	FIP
	CAPO ALL.				
	1° ASS.				
	ADD. STAT.				
	PREP. FISICO				
	MEDICO				
	MASSAGG. RE.				
	ACCOMP. RE.				
	2° DIRIGENTE				
	ADD. ARBITRI				

CI VOGLIONO **DUE PENNE: 1 ROSSA E 1 NERA/BLU**
SCRIVERE TUTTO IL REFERTO CON PENNA **NERA/BLU**.
TRANNE TUTTO QUELLO CHE AVVIENE NEL **1° E 3° PERIODO**, COMPRESO IL PUNTEGGIO, CHE DEVE ESSERE SCRITTO CON **PENNA ROSSA**

(firma leggibile Dirigente Accompagnatore)

da compilare e far firmare dal Dirigente Accompagnatore solo in caso di modifiche manuali

Attesto che nella lista compilata con il sistema FIPonline sono state apportate le seguenti modifiche dovute a casi eccezionali di comprovata necessità (indicare cognome sostituito e sostituto per ogni modifica effettuata):

(firma leggibile Dirigente Accompagnatore)





PER OGNI FALLO PERSONALE AGGIORNARE ANCHE CON UN PALLINO I FALDI DI SQUADRA

SEGNARE I FALDI SECONDO QUESTA REGOLA

- P = FALLO PERSONALE **SENZA TIRI**
- P1 = FALLO PERSONALE **CON 1 TIRO LIBERO**
- P2 = FALLO PERSONALE **CON 2 TIRI LIBERI**
- P3 = FALLO PERSONALE **CON 3 TIRI LIBERI**

SEGNARE CON UNA "X" CERCHIATA DI ROSSO I GIOCATORI DEL QUINTETTO INIZIALE

SQUADRA A FUCECCHIO										SOSPENSIONI					
COLORE MAGLIA BIANCO															
1° P.	●	●	●	●	2° P.	1	2	3	4	1	2	S			
3° P.	1	2	3	4	4° P.	1	2	3	4				1	2	
ANNO NASC.	GIOCATORE				N.	E	FALLI								
06	Cognome	Nome			N.	1	2	3	4	5					
06	ROSSI	A.			10	X	P	P2							
06	ROSSI	(CAP) A.				X	P1	P2							
06	ROSSI	A.				X									
06	ROSSI	A.				X									
06	ROSSI	A.				X									
06	ROSSI	A.				X	P2								
06	ROSSI	A.				X									
06	ROSSI	A.				X									
06	ROSSI	A.				X									
All.re NERI GABRIELE					Tess. 000000										
Aiuto All.re					Tess.										

COMPILARE PER OGNI GIOCATORE

- ULTIME DUE CIFRE ANNO DI NASCITA
- COGNOME
- LETTERA INIZIALE DEL NOME
- IL CAPITANO (CAP) DA INSERIRE TRA COGNOME E NOME
- NUMERO MAGLIA

SEGNARE CON UNA "X" (ROSSA SE NEL 1° O 3° PERIODO) **SENZA** CERCHIARLA, TUTTI I GIOCATORI CHE ENTRANO IN SOSTITUZIONE DURANTE LA PARTITA

CONTORNARE CON UNA LINEA, I FALDI ALLA FINE DI OGNI PERIODO CON LA PENNA IN USO IN QUEL PERIODO

REGISTRARE LE SOSPENSIONI (TIME OUT) ALLA SQUADRA CHE NE HA FATTO RICHIESTA SCRIVENDO IL MINUTO INTERO DI GIOCO.

ES:VIENE RICHIESTA QUANDO MANCANO 2 MINUTI E 20 SECONDI ALLA FINE DEL PERIODO SI SCRIVE 8 (OVVERO 10 MIN. TOTALI – 2 MIN. MANCANTI)

1° TEMPO

2° TEMPO

SOSPENSIONI				
1	2	S		
8			1	2

SCRIVERE L'ORARIO DI OGNI INIZIO PERIODO E DI OGNI FINE PERIODO

	INIZIO	FINE
1° Per.	9.30	9.53
2° Per.		
3° Per.		
4° Per.		
Suppl.		

LE SOSPENSIONI SONO RIFERITE A 2 TEMPI DI GIOCO
1° TEMPO(1°E 2°PERIODO)
2° TEMPO(3°E 4°PERIODO)

REGISTRARE IL PUNTEGGIO PROGRESSIVO

IL CANESTRO DA **2 PUNTI** SI REGISTRA CON UNA **"/"** ALLA SOMMA DEL PUNTEGGIO ATTUALE +2

ES: SE IL PUNTEGGIO ATTUALE E' 4 E VIENE REALIZZATO UN CANESTRO DA 2 PUNTI SI DEVE BARRARE **SOLO IL 6** (4+2)

AD OGNI CANESTRO SCRIVERE IL NUMERO MAGLIA DI CHI LO HA REALIZZATO

IL CANESTRO DA **1 PUNTO** SI REGISTRA CON UN **"●"** CON LO STESSO SISTEMA

IL CANESTRO DA **3 PUNTI** SI REGISTRA SEMPRE CON UNA **"/"** CON LO STESSO SISTEMA MA AGGIUNGENDO ANCHE UN **CERCHIO SUL NUMERO** DELLA MAGLIA DEL GIOCATORE

OVVIAMENTE STESSO DISCORSO PER LA SQUADRA "B"

	A	B	
	1	1	
10	2	2	23
	3	3	
13	4	4	
	5	5	
13	6	6	
4	●	7	
	8	8	
	9	9	
18	10	10	
	11	11	
	12	12	
	13	13	
	14	14	
	15	15	
	16	16	

RISULTATI PARZIALI		INIZIO	FINE
1° Periodo A	10	B	2
2° Periodo A		B	
3° Periodo A		B	
4° Periodo A		B	
Suppl. A		B	

ALLA FINE DI OGNI PERIODO REGISTRARE L'ORA DI FINE ED IL PUNTEGGIO PARZIALE E TRACCIARE UNA LINEA SOTTO AL PUNTEGGIO DI ENTRAMBE LE SQUADRE



RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE
FUCECCHIO	10	FUCECCHIO
CERTALDO	2	

A FINE PARTITA SCRIVERE IL RISULTATO FINALE DI OGNI SQUADRA E LA SQUADRA VINCENTE

