



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO  
COMITATO DI BRESCIA  
COMMISSIONE TECNICA PROVINCIALE



**ISTRUZIONI**  
**COMPILAZIONE REFERTO DI GARA**  
**PER LE CATEGORIE**  
**ESORDIENTI**  
**AQUILOTTI - GAZZELLE**  
**SCOIATTOLI - LIBELLULE**

# COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA

## CATEGORIE

**Esordienti M. e F. - Aquilotti e Gazzelle - Scoiattoli e Libellule**

Al fine di facilitare la compilazione del referto di gara diamo alcune indicazioni utili che si prega di LEGGERE CON ATTENZIONE E POI APPLICARE CON SCRUPOLO.

## COMPILAZIONE RIQUADRO INDICAZIONI DI RIFERIMENTO DELLA GARA

Parte superiore referto

				<b>REFERTO UFFICIALE DI GARA MINIBASKET</b> CINQUE CONTRO CINQUE			
NUMERO GARA .....		TROFEO .....		GIRONE .....			
Squadra "A" .....	Squadra "B" .....	Arbitri .....	Segnapunti .....				
Località .....	Data .....	Cronometrista .....					

Nel riquadro superiore del referto indicare:

Dati della gara

- **Numero gara:** indica il numero della gara che sarà indicato con la seguente sigla MB seguita dal numero della partita (es. MB 1)
  - **Trofeo:** indicare la categoria Minibasket (Esordienti M o F / C o NC - Aquilotti / C o NC - Gazzelle / C o NC - Scoiattoli - Libellule)
  - **Girone:** indicare il girone (es. "Unico" - "A" - "Blu")
- Nota: C = Competitivo - NC = Non Competitivo**

I dati della gara nel riquadro inferiore sono:

- **Squadra "A":** indicare il nominativo della squadra ospitante.
- **Squadra "B":** indicare il nominativo della squadra che è ospitata.
- **Località:** indicare il nome della città in cui è ubicato l'impianto di gioco.
- **Data:** indicare la data in cui avviene l'incontro.
- **Miniarbitri:** indicare il nominativo o i nominativi delle persone che arbitrano la partita.
- **Segnapunti:** indicare il nominativo della persona che compila il referto.
- **Cronometrista:** indicare il nominativo della persona che tiene il tempo di gioco.

## ALTRO RIQUADRO INDICAZIONI DI RIFERIMENTO DELLA GARA



FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Settore Giovanile Minibasket Scuola



REFERTO UFFICIALE DI GARA 5 CONTRO 5 MINIBASKET

SQUADRA "A" .....	SQUADRA "B" .....	MINIARBITRI .....
CATEGORIA .....	DATA .....	ORE .....
GARA N° ..... GIRONE .....	CAMPO DI GIOCO .....	CRONOMETRISTA .....

In questa nuova configurazione tutti i riferimenti della gara sono stati raggruppati in un unico riquadro e inoltre sono stati aggiunti due nuovi dati "Ore" e "Campo di Gioco" e al posto di "Trofeo" c'è "Categoria".

## COMPILAZIONE RIQUADRI DELLE SQUADRE.

### ➤ Settore "Squadra ..... Maglia....."

Scrivere la denominazione della squadra, il colore della maglia e successivamente il cognome e l'iniziale del nome d'ogni singolo giocatore nella colonna sottostante.

SQUADRA "A"	
MAGLIA	
1	
2	
3	
4	

### ➤ Settore "N. Maglia"

I numeri di maglia devono essere posti in ordine crescente, dal più basso al più alto.

N° Maglia
6
7
9
10

### ➤ Settore "Istruttori"

Scrivere il cognome e l'iniziale del nome dell'istruttore o degli istruttori della squadra e il suo o loro numero di tessera. Nel caso che l'istruttore sia stato ammesso al 2° anno del Corso Istruttore Minibasket, al posto del numero di tessera scrivere "Corsi-sta"- è possibile iscrivere a referto due Istruttori.

Istruttore 1.....	N° Tessera: .....	Fallo Ist. 1	
Istruttore 2.....	N° Tessera: .....	Fallo Ist. 2	

Gli ultimi due spazi, per comprensione qui evidenziati in giallo, sono utilizzati per riportare l'eventuale fallo tecnico (T) attribuito dall'Arbitro all'istruttore per non aver rispettato quanto stabilito dall'art. 28.

### ➤ Settore "Sospensione"

Ogni qualvolta un istruttore chiede il minuto di sospensione si dovrà porre una "X" sul numero corrispondente al tempo di gioco in cui è stato richiesto (**esempio**: un istruttore chiede il minuto di sospensione nel terzo tempo si porrà la x sul numero 3); a questo proposito si ricorda che i minuti di sospensione sono uno per tempo e non sono cumulabili.

*Referto 4 tempi*

Sospensioni				
1	2	3	4	

*Referto 6 tempi*

Sospensioni					
1	2	3	4	5	6

### ➤ Settore "Entrate in gioco".

Si dovrà porre una "X" nella colonna corrispondente al tempo di gioco in cui il giocatore/trice entra in campo (**esempio**: un giocatore entra nel terzo tempo la x sarà posta all'altezza del suo nome nella colonna designata con il numero tre).

**IMPORTANTE:** nel caso in cui un giocatore entra in campo per sostituire un compagno di squadra perché si è verificato quanto previsto dall'art. 16, la "X" deve essere cerchiata per non incorrere nella sanzione, partita persa alla squadra non in regola con il punteggio di 20 a 0, per il mancato rispetto delle norme riguardo all'utilizzo dei giocatori nelle partite 5c5 e 4c4 disciplinato negli articoli 14 e 14bis. Questa norma si applica anche nel caso di disputa di due o più tempi supplementari e la gestione delle entrate in gioco è disciplinata dagli articoli sopra citati.

**Referto 4 tempi**

Entrate in gioco					
1	2	3	4	5	S

**Referto 6 tempi**

Entrate in gioco					
1	2	3	4	5	Sup.

**Nota:** La colonna "S" o "Sup." potrebbe non essere presente.

➤ **Settore "Falli":**

Ogni qualvolta un giocatore commette un fallo, dovrà essere segnalato in quest'apposito settore con delle lettere specifiche ed occupando in ordine cronologico le caselle dei cinque falli (dalla prima a sinistra verso la quinta a destra).

Falli				

Le lettere specifiche sono le seguenti.

- **P** indica un **fallo personale**;
- **T** indica un **fallo tecnico**;
- **U** indica un **fallo antisportivo**
- **D** indica un **fallo squalificante**

Nel caso che il fallo commesso comporti l'esecuzione di tiri liberi si deve indicare in "pedice" il numero di tiri assegnati: es. P<sub>1</sub> - U<sub>2</sub> - T<sub>2</sub> - D<sub>2</sub>.

➤ **Settore "Punti Segnati"**

Questo settore **nel referto di 4 tempi** è stato suddiviso in cinque riquadri, i primi quattro riferiti ai tempi di gioco, il quinto a eventuali tempi supplementari, nei quali dovranno essere riportati, in corrispondenza della riga del nome del giocatore, i canestri da lui segnati nel periodo di gara in cui sta giocando. Questa segnalazione deve essere eseguita riportando il valore dei punti del canestro realizzato che sono:

- 1 punto per ogni tiro libero realizzato
- 2 punti per ogni tiro su azione realizzato

PUNTI SEGNATI				
PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	SUPPLEMENTARE

**REFERTO 4 TEMPI**

In caso di tempi supplementari, i punti si segnano nel riquadro "Tempi Supplementari".



## RIQUADRO RIEPILOGO DELL'INCONTRO

### ➤ Settore "Punti"

E' suddiviso in due riquadri, nel primo si dovranno scrivere i punteggi parziali d'ogni singolo tempo di gioco (esempio: primo tempo la squadra A segna 10 punti si segnerà 10, nel secondo tempo la medesima squadra raggiunge nel punteggio progressivo 30 punti, nel parziale del secondo tempo si segnerà 20 punti, differenza fra i punti segnati nel primo tempo con quelli realizzati in totale e così via per il 3 e il 4 tempo ed eventuali tempi supplementari)

Nel secondo riquadro denominato "**PUNTEGGIO FINALE**" si dovrà scrivere il punteggio finale della partita che si ricava dai **punteggi progressivi** delle due squadre.

PUNTI	Primo tempo	A:	B:	PUNTEGGIO FINALE: A: ..... B: .....
	Secondo tempo	A:	B:	
	Terzo tempo	A:	B:	
	Quarto tempo	A:	B:	
	Supplementari	A:	B:	

### REFERTO 4 TEMPI

**Nel referto a 6 tempi** in questo settore dovranno essere segnati i punti, al termine di ciascun tempo di gioco, in questo modo:

- **3 punti** verranno attribuiti alla squadra vincitrice del tempo di gioco disputato.
- **1 punto** verrà assegnato alla squadra perdente nel tempo disputato.
- **2 punti** per ciascuna squadra in caso di pareggio nel tempo di gioco disputato.

Nel secondo riquadro denominato "**PUNTEGGIO FINALE**" nel referto a 6 tempi si deve porre il risultato della somma dei punti ottenuti nei singoli tempi da ogni squadra

(Fig.A); se il totale porta alla parità fra i contendenti si procede alla verifica dei punti totali realizzati (il risultato è scritto tra parentesi) con la vittoria attribuita a chi ne ha realizzato il maggior numero

Fig. A

PUNTI	Primo tempo	A:	2	3	B:	1	2	PUNTEGGIO FINALE: A: <b>13</b> ..... B: <b>11</b> .....
	Secondo tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Terzo tempo	A:	2	3	B:	1	2	
	Quarto tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Quinto tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Sesto tempo	A:	1	2	B:	1	2	
Supplementari	A:	1	2	B:	1	2		

(Fig.B), in caso di ulteriore parità è applicato l'art.13 del Regolamento MB relativo ai tempi supplementari per le categorie Esordienti F., Aquilotti e Gazzelle

Fig. B

PUNTI	Primo tempo	A:	2	3	B:	1	2	PUNTEGGIO FINALE: A: <b>12 (35)</b> ..... B: <b>12 (40)</b> .....
	Secondo tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Terzo tempo	A:	1	2	B:	1	2	
	Quarto tempo	A:	2	3	B:	1	2	
	Quinto tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Sesto tempo	A:	1	2	B:	1	2	
Supplementari	A:	1	2	B:	1	2		

(Fig.C), mentre è ammesso il pareggio per le categorie Sciattoli e Libellule.

Fig. C

PUNTI	Primo tempo	A:	2	3	B:	1	2	PUNTEGGIO FINALE: A: <b>13</b> ..... B: <b>15</b> .....
	Secondo tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Terzo tempo	A:	2	3	B:	1	2	
	Quarto tempo	A:	1	2	B:	2	3	
	Quinto tempo	A:	1	2	B:	1	2	
	Sesto tempo	A:	1	2	B:	1	2	
Supplementari	A:	1	2	B:	1	2		

Il punteggio da assegnare alla fine di ogni tempo supplementare è lo stesso dei tempi regolamentari (3, 1 o 2).

### REFERTO 6 TEMPI

## Settore "Firme"

In questo riquadro dovranno porre la propria firma, alla fine della partita, gli istruttori e gli ufficiali di gara (Segnapunti, Cronometrista e Miniarbitro/tri), **si ricorda che le firme sul referto attestano la validità della partita consentendo così l'omologazione della medesima.**

F I R M E	ISTRUTTORI	MINIARBITRI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA
	_____ _____	_____ _____	_____ _____	_____ _____

➤ Alla fine dell'incontro, **si devono annullare con una riga orizzontale**, utilizzando una biro nera, **tutte le caselle non riempite dei seguenti settori:**

- Squadra... Maglia.....
- N° maglia
- Falli
- Falli Istr.1 - Falli Istr.2 (se presente)
- Sospensione
- Punti segnati; quando il giocatore o i giocatori a referto non hanno segnato nessun punto o perché sono rimasti non compilati gli spazi appositi in quanto la squadra si è presentata con meno di 12 bambini/e.
- Punteggio progressivo.

➤ Al fine di rendere più chiara la compilazione del referto, si chiede di **utilizzare due penne a sfera di colore diverso e di utilizzarle in modo alternato nella compilazione dei dati delle sezioni "Sospensione" - "Entrate in gioco" - "Falli" - "Falli Istr.1 - Falli Istr.2" (se presente) - "Punti Segnati" - "Punteggio Progressivo" - "Punti"** (esempio: i dati del primo tempo si scrivono con la biro nera, quelli del secondo tempo con la penna a sfera rossa e così di seguito; in caso di parità, dopo i tempi regolamentari, i dati del primo tempo supplementare si scrivono con la penna a sfera del colore del primo tempo regolamentare, il nero, nel caso di ulteriore supplementare si utilizza la biro rossa e così di seguito).

PER RENDERE PIÙ CHIARO CIÒ CHE È STATO ENUNCIATO IN PRECEDENZA, RIPORTIAMO UN ESEMPIO DI COMPILAZIONE DEL REFERTO DI GARA A 4 TEMPI.

**LA COMMISSIONE TECNICA PROVINCIALE MINIBASKET**





# FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Settore Giovanile Minibasket Scuola



## REFERTO UFFICIALE DI GARA 5 CONTRO 5 MINIBASKET

SQUADRA "A" .. Virtus Brescia "A" ..... SQUADRA "B" .. Virtus Brescia "B" ..... MINIARBITRI ... Cognome e Nome .....  
 CATEGORIA .. Esordienti M. .... DATA .. 05/04/2013 ..... ORE .. 17:30 ..... SEGNAPUNTI .. Cognome e Nome .....  
 GARA N° .. MB211 .. GIRONE .. "Elite" ..... CAMPO DI GIOCO .. Palestra ICEST1 - Via del Verrocchio - Brescia ..... CRONOMETRISTA .. Cognome e Nome .....

SQUADRA "A" Virtus Brescia "A"		Entrate in gioco		FALLI		PUNTI SEGNATI							
MAGLIA	Bianca	N°	Maglia	1	2	3	4	Sup.	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	TEMPO SUPPLEMENTARE
	Cognome e Nome	6	X	X	X	P	P	P	2	2			
	Cognome e Nome	7	X	X	X	P	P			2			
	Cognome e Nome	9	X	X	X						2		
	Cognome e Nome	10	X	X	X	P	P		2	2			
	Cognome e Nome	11	X	X		P	P	P	2	1			
	Cognome e Nome	17	X	X	X	P	T		2	2	1		
	Cognome e Nome	20	X	X		P	P			2			2
	Cognome e Nome	21	X	X	X	P	P		2	2			
	Cognome e Nome	22	X	X	X	P	P			2	2		
	Cognome e Nome	23	X	X		P				1	2		
	Cognome e Nome	26	X	X	X	P	P	P	1	2			2
	Cognome e Nome	30	X	X		P	P			2			
Istruttore 1. Cognome e Nome..... N° Tessera: .. Corsista.....		Fall. 1c.	T	Sospensioni		PUNTI							
Istruttore 2. Cognome e Nome..... N° Tessera: .. Corsista.....		Fall. 1c.	T	Sospensioni		PUNTI							

SQUADRA "B" Virtus Brescia "B"		Entrate in gioco		FALLI		PUNTI SEGNATI							
MAGLIA	Blu	N°	Maglia	1	2	3	4	Sup.	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	TEMPO SUPPLEMENTARE
	Cognome e Nome	6	X	X	X	P	P	P	2	1			
	Cognome e Nome	8	X	X	X	P				2			2
	Cognome e Nome	9	X	X	X	P	T	P	2	2			1
	Cognome e Nome	10	X	X		P	P			1			
	Cognome e Nome	11	X	X	X	P			2	2			2
	Cognome e Nome	12	X	X	X	P				2			2
	Cognome e Nome	13	X	X	X	P	P	P	2	2	1		
	Cognome e Nome	14	X	X		P				2			
	Cognome e Nome	15	X	X	X	P	P	P	2	2			2
	Cognome e Nome	16	X	X		P	P			2			
Istruttore 1. Cognome e Nome..... N° Tessera: .. Corsista.....		Fall. 1c.	T	Sospensioni		PUNTI							
Istruttore 2. Cognome e Nome..... N° Tessera: .. Corsista.....		Fall. 1c.	T	Sospensioni		PUNTI							

PUNTI	Primo tempo	A: 23	B: 24	PUNTEGGIO FINALE	FIRME	ISTRUTTORI	MINIARBITRI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA
	Secondo tempo	A: 18	B: 18			Firma	Firma	Firma	Firma
	Tercio tempo	A: 23	B: 21			A	B	Firma	Firma
	Quarto tempo	A: 19	B: 20			93	94	Firma	Firma
	Supplementari	A: 10	B: 11					Firma	Firma