

**PRIMA DELLA GARA**

1-Presentarsi sul campo 1 ora prima dell'orario di inizio della gara.

1a-Mancato arrivo squadre e/o arbitri: attesa 15 minuti.

1b Mancato arrivo ufficiali di campo: nessuna attesa.

2-Controllo apparecchiature di competenza degli arbitri.

3-Compilare il referto almeno 20 minuti prima dell'orario di inizio; si ricorda che l'iscrizione a referto è sempre possibile fino a che la palla non è viva per l'inizio della gara.

4-Il riconoscimento è di competenza del 1° arbitro; coloro che non fossero presenti possono essere riconosciuti in qualsiasi momento nel corso della gara, a palla morta e cronometro fermo, purché precedentemente iscritti a referto.

5a-GIOCATORI "UNDER" (anno sportivo 2002-2003)

Serie B/Ecc.: minimo 1 nato 1982 e seguenti + 1 nato 1983 e seguenti

Serie B/M e C1/M: min. 1 nato 1982 e seg. + 2 nati 1983 e seg.

Serie C2/M e D/M: minimo 2 nati 1982 e seguenti

Serie A1/F: nessun obbligo

Serie A2/F e B/F: minimo 1 nata 1983 e seguenti

5b-GIOCATORI "OVER" (anno sportivo 2002-2003)

Serie B/Ecc – B/M – C1/M: massimo 3 nati prima del 1.1.1970

Serie A1/F: nessun obbligo

Serie A2/F: massimo 3 nate prima del 1.1.1972

Serie B/F: massimo 3 nate prima del 1.1.1972

6-Il vice Allenatore e lo Scorer possono essere iscritti a referto soltanto in presenza dell'Allenatore.

7-Dirigenti e Presidenti di Società possono fare le veci di Accompagnatore e/o di Addetto agli Arbitri.

N.B. l'Accompagnatore deve stare seduto al tavolo degli U.di C.; l'Addetto agli Arbitri deve stare seduto alla sinistra del tavolo degli U.di C. ed è obbligatorio nei campionati maschili fino alla serie D e nei campionati femminili fino alla serie C.

8-Il medico è obbligatorio per i campionati maschili fino alla serie C2 e per i campionati femminili fino alla serie B. Non è necessario che sia un tesserato.

9-Al Giocatore/Allenatore è consentito il doppio tesseramento per la stessa Società però in gara deve scegliere come desidera essere iscritto a referto in quanto non può svolgere entrambe le funzioni.

10-Un fallo tecnico dato ad un giocatore prima della gara e durante gli intervalli è punito con 2 tiri liberi (si bonus) e dopo palla a due.

**DURANTE LA GARA**

11-Un fallo tecnico dato ad un giocatore durante la gara è punito con 1 tiro libero (si bonus) più il possesso del pallone per la rimessa laterale.

11-La partita si gioca con 4 periodi da 10 minuti e periodi di 5 minuti per i tempi supplementari.

*Intervalli:* 2 minuti tra il 1°-2° e 3°-4° periodo e supplementari; 10 minuti tra il 2° e 3° periodo (15 in serie A/M).

12-Ci sono 24" per andare al tiro. A seguito di un tiro su azione si azzerano i 24" quando la palla entra nella retina o tocca l'anello. Non si azzerano in caso di doppio fallo quando si riprende con una rimessa a favore della squadra già in controllo di palla.

13-Se i 24" scadono con la palla in volo verso il canestro e questo viene realizzato il canestro è valido e si presenta l'opportunità di concedere cambio e sospensione per entrambe le squadre.

14-Sospensioni: n° 1 per il 1°-2°-3° periodo e supplementari; n° 2 per il 4° periodo. La sospensione deve durare 1 minuto.(il cronometrista, trascorsi 50", deve fischiare mostrando le mani aperte).

15-La sospensione chiesta dall'Allenatore per mantenere in campo un giocatore infortunato è sfruttabile come tutte le altre.

17-Per l'intera gara l'opportunità per chiedere una sospensione su canestro subito termina quando la palla è nelle mani del giocatore che effettua la rimessa.

18-Negli ultimi 2 minuti del 4° periodo e dei supplementari "si cambio" alla squadra che subisce un canestro. Se ciò si verifica anche la squadra che ha realizzato può fare dei cambi. (Ricordiamoci lo stop al cronometro ad ogni canestro)

19-Quando gli arbitri interrompono il gioco per un qualsiasi valido motivo, che non sia una violazione, "si cambio e sospensione" per entrambe le squadre.

*ATTENZIONE: a palla morta e cronometro fermo un ulteriore fischio arbitrale, che non comporta provvedimenti, autorizza il segnapunti a fare una richiesta di sospensione e/o di sostituzione per entrambe le squadre.*

*E' facoltà dell'arbitro dare seguito o meno alla richiesta.*

20-Il bonus si esaurisce dopo il 4° fallo di squadra per tutti i periodi di gioco.

21-Se a gara iniziata si scopre che un giocatore non è fra i primi 5 indicati dall'Allenatore il fatto deve essere ignorato.

22-Se il 3° periodo di gioco inizia con un errato schieramento delle squadre in campo l'errore deve essere ignorato e si procederà così fino alla fine.

23-Gli errori correggibili sono 4:

-Assegnazione di T.L. non dovuti

-Non aver assegnato T.L. dovuti

-Effettuazione di T.L. da parte di giocatore non beneficiario

-Aver annullato o accordato punti per errore da parte degli arbitri

24-Se il Capitano lascia il campo di gioco per una ragione qualsiasi l'Allenatore deve designarne il sostituto.

25-Se il capitano, che svolge anche le funzioni di allenatore, viene espulso come giocatore non può rimanere in panchina come allenatore e viceversa.

26-L'autocanestro si registra a favore del Capitano; se è fatto volontariamente si annulla senza alcuna sanzione.

27-Tutti i tempi supplementari sono una prosecuzione del 4° periodo pertanto non si cambia lo schieramento in campo; rimane valido il bonus e, qualora non fosse stato raggiunto nel 4° periodo, si continuano a sommare i falli di squadra.

Negli ultimi 2 minuti di ogni T.S. stop del cronometro ad ogni canestro realizzato.

28-Se la partita finisce prima del tempo regolamentare chiudere il referto in tutte le sue parti tranne negli spazi riservati al punteggio finale ed al nome della squadra vincente

29-Se la partita viene sospesa tirare una linea sotto l'ultima registrazione del punteggio progressivo e lasciare il campo assieme agli arbitri:

a)-se la gara viene ripresa e portata a termine va tutto bene;

b)-se la gara viene dichiarata conclusa il referto andrà chiuso come indicato al punto 28.

CONSERVA QUESTO FOGLIO NEL TUO BLOCCO DEI REFERTI COSI' DA AVERLO SEMPRE DISPONIBILE E.....BUON LAVORO.

*ISTRUTTORE PROVINCIALE ALFREDO ROSSINI  
(collaborazione Luigi Vetrano)*

**ROMA, novembre 2002**

vedere designazione o chiedere agli arbitri

**FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO**  
REFERTO UFFICIALE DI GARA

scrivere nell'ordine: SOCIETA' CITTA' SPONSOR (eventuale)

**CASA** **OSPITI**

Campionato ..... Località ..... Data ..... 1° Arbitro ..... di ..... Ingresso a pagamento  
Girone ..... Campo ..... Ore ..... 2° Arbitro ..... di .....  SI  NO

nome dell'impianto oppure indirizzo orario previsto dal calendario annerire la casella che non interessa

scrivere al maschile (es. BIANCO)

SQUADRA A		CASA		SOSPENSIONI					
COLORE MAGLIA				1	2	3	4	S	S
1° Per.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2° Per.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3° Per.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4° Per.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ANNO NASC.	GIOCATORE		Nome		E	FALLI			
	Cognome	N.			N.	1	2	3	4
74	COGNOME	N.			X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P
75	COGNOME	N.			X	U <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	U <sub>3</sub>	
76	COGNOME	N. cap			X	T <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>		
					X	P <sub>0</sub>	T <sub>0</sub>	U <sub>0</sub>	D <sub>0</sub>
					X	D <sub>2</sub>			
					X	P <sub>1</sub>	P <sub>0</sub>	P	U <sub>2</sub> P <sub>2</sub>
All.re	COGNOME	N.			Tess.	3024	B <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	
All.re	COGNOME	N.			Tess.	3024	D <sub>2</sub>		
Aiuto All.re	COGNOME	N.			Tess.	58324	D		
Accompagnatore	COGNOME	N.			Tess. N.	7286			
Medico	COGNOME	N.			Tess. N.				
Massaggiatore	COGNOME	N.			Tess. N.	63710			
Dirigente addetto arbitri	COGNOME	N.			Tess. N.	59274			
Scorer	COGNOME	N.			Tess. N.				

falli personali (con o senza T.L.)

falli antisportivi con T.L.

fallo tecnico con 1 T.L. (2 T.L. negli intervalli)

falli con compensazione

fallo squalificante

espulsione di sostituto con 5 falli (NO BONUS) + B<sub>2</sub> all'allenatore

fallo tecnico o espulsione di un componente della panchina (sostituti compresi)

fallo tecnico dell'allenatore

espulsione diretta dell'allenatore

espulsione del vice allenatore + B<sub>2</sub> all'allenatore

N. tessera completo

tesserato S.J.

ultime 2 cifre

sospensione accordata

SQUADRA B		OSPITI		SOSPENSIONI					
COLORE MAGLIA				1	2	3	4	S	S
1° Per.	1	2	3	4	2	3	4	X	X
2° Per.	1	2	3	4	2	3	4	X	X
3° Per.	1	2	3	4	2	3	4	X	X
4° Per.	1	2	3	4	2	3	4	X	X
ANNO NASC.	GIOCATORE		Nome		E	FALLI			
	Cognome	N.			N.	1	2	3	4
					X	P <sub>2</sub>	P	D <sub>2</sub>	
					X	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub> P
					X	P	U <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F F
					X	F	F	F	F
All.re					Tess.	B <sub>2</sub>			
All.re					Tess.	8273	D <sub>2</sub>	F	F
Aiuto All.re					Tess.	43859	F	F	F
Accompagnatore					Tess. N.				
Medico					Tess. N.				
Massaggiatore					Tess. N.				
Scorer					Tess. N.				

sospensioni non chieste e caselle non usate

D<sub>2</sub> Sì BONUS (1 fallo)

F NO BONUS

F NO BONUS

F NO BONUS

VALGONO SOLO IN CASO DI RISSA

fallo tecnico all. quando non viene espulso (NO BONUS)

espulsione allenatore per rissa

espulsione vice allenatore per rissa

PUNTEGGIO PROGRESSIVO											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		
7	2	2		42	42			82	82		
3	3			43	43			83	83		
4	4										
4	5	5									
9	6	6									
9	7	7									
8	8										
15	9										
10	10										
14	11	11									
12	12			52	52			92	92		
6	13	13		53	53			93	93		
11	14			54	54			94	94		
15	15			55	55			95	95		
10	16	16		56	56			96	96		
8	17										
13	18	18	8								
13	19										
5	20										
21	21										
22	22			62	62			102	102		
23	23			63	63			103	103		
24	24			64	64	10		104	104		
				65	65			105	105		
				66	66			106	106		
				67	67			107	107		
				68	68			108	108		
29	29			69	69			109	109		
30	30			70	70			110	110		
31	31			71	71			111	111		
32	32			72	72			112	112		
33	33			73	73			113	113		
34	34			74	74			114	114		
35	35			75	75			115	115		
36	36			76	76			116	116		
37	37			77	77			117	117		
38	38			78	78			118	118		
39	39			79	79			119	119		
40	40			80	80			120	120		

canestro da 2 punti

canestro da 3 punti

tiri liberi realizzati

chiusura 1°-2°-3° periodo e tempi supplementari

chiusura finale

- N.B.: - se un giocatore rientra in campo dopo il 5° fallo - fallo tecnico all'allenatore da registrare con C<sub>2</sub>
- se una squadra ha più di 5 giocatori in campo - fallo tecnico all'allenatore da registrare con B<sub>2</sub>
- dopo 2 falli tecnici dell'allenatore questi viene espulso (es.: C<sub>2</sub>+C<sub>2</sub>)
- dopo 3 falli tecnici l'allenatore viene comunque espulso (es.: B<sub>2</sub>+C<sub>2</sub>+C<sub>2</sub>; B<sub>2</sub>+B<sub>2</sub>+B<sub>2</sub>; ecc.)

sommare i punti di tutti i T.S.

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO	TESS. CIA	FIRMA	CITTA'	RISULTATI PARZIALI	INIZIO	FINE
Cronometr.		2° firma		1° Periodo A: ..... B: .....	1° Per.	
Segnapunti		1° firma		2° Periodo A: ..... B: .....	2° Per.	
Addetto 24"		3° firma		2° Periodo A: ..... B: .....	3° Per.	
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		2° Periodo A: ..... B: .....	4° Per.	
				Suppl. A: ..... B: .....	Suppl.	
				TESS. CIA		
				Firma 1° Arbitro ..... 5° firma (fine amm.ne gara)		
				Firma 2° Arbitro ..... 4° firma		

orari effettivi

far firmare sul campo (se c'è tumulto recarsi negli spogliatoi)