

# F.I.P Comitato Provinciale di Treviso

- ISTRUZIONI PER LA COMPILAZIONE DEI REFERTI GARA MINIBASKET

A cura Gruppo Arbitri e Ufficiali di Campo  
di Treviso 31/10/2107



# IL REFERTO MINIBASKET - COMPILAZIONE



## FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Settore Giovanile Minibasket Scuola



SQUADRA "A" ..... SQUADRA "B" ..... MINIBASTRINI .....  
 CATEGORIA ..... DATA ..... ORE ..... SEGNAPUNTI .....  
 GARA "A" ..... GIRONE ..... CAMPO DI GIOCO ..... CRONOMETRISTA .....

SQUADRA "A" POSIZIONE	SECONDO TEMPO				TOTALI	PUNTI	TERZO TEMPO				TOTALI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA			
	1	2	3	4			1	2	3	4						
Esecutore 1																
Esecutore 2																
PUNTI													1	2	3	4
SEGNAPUNTI													1	2	3	4
CRONOMETRISTA													1	2	3	4

SQUADRA "B" POSIZIONE	SECONDO TEMPO				TOTALI	PUNTI	TERZO TEMPO				TOTALI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA			
	1	2	3	4			1	2	3	4						
Esecutore 1																
Esecutore 2																
PUNTI													1	2	3	4
SEGNAPUNTI													1	2	3	4
CRONOMETRISTA													1	2	3	4

**PUNTI**

Primo tempo: A:  B:   
 Secondo tempo: A:  B:   
 Terzo tempo: A:  B:   
 Quarto tempo: A:  B:   
 Supplementari: A:  B:

**PUNTEGGIO FINALE**

A:  B:

**STRUTTORI**

F:  I:   
 R:  M:   
 E:

**MINIBASTRINI**

SEGNAPUNTI:   
 CRONOMETRISTA:

**Squadra "A":** indicare il nominativo della squadra ospitante

**Squadra "B":** indicare il nominativo della squadra che è ospitata

**Data e Ora:** indicare la data e l'orario in cui avviene l'incontro.

**Arbitro/tri:** indicare il nominativo o i nominativi delle persone che arbitreranno la partita

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO  
Settore Giovanile Minibasket Scuola

REFERTO UFFICIALE DI GARA 4 CONTRO 4 MINIBASKET

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

**Categoria:** indicare la categoria a cui le due squadre appartengono

**Segnapunti:** indicare il nominativo della persona che compila il referto

**Gara:** indicare il numero della gara desunto dal calendario ufficiale

**Campo:** indicare la palestra dove avviene la partita

**Cronometrista:** indicare il nominativo della persona che tiene il tempo di gioco.

SQUADRA "A" MONTEBELLUNA		N° Maglia	Entrate in gioco						FALLI
MAGLIA	BIANCA		1	2	3	4	5	6	
ROSSI	M.	4	X	X					
Istruttore 1.....	BIANCHI F.	N° Tessera: 17512	Fall. Ist. 1					Sospensioni	
Istruttore 2.....		N° Tessera: .....	Fall. Ist. 2					1	2

Indicare il numero di maglia dei giocatori possibilmente indicarli in ordine crescente, dal più basso al più alto, per agevolare la ricerca del giocatore nella compilazione del referto

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

Scrivere il nome della Squadra, il colore della maglia e successivamente il **COGNOME e L'INIZIALE DEL NOME** di ogni singolo giocatore nella colonna sottostante. Scrivere il cognome e il nome dell'istruttore della squadra e il suo 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 "**Corsista**".

Al fine di rendere più chiara la compilazione del referto si chiede di utilizzare due penne a sfera di colore diverso da impiegare in alternanza nei vari periodi della partita così come riportato nell'esempio sotto illustrato:

Entrate In gioco					FALLI	PRIMO TEMPO										SECONDO TEMPO									
1	2	3	4	Sop.		PRIMO TEMPO										SECONDO TEMPO									
X		X		X	PP	2 2																			
	X		X	X	PR											2									
X	X					2																			
X		X			PP <sub>1</sub>	2 2																			
	X		X		PPPP <sub>2</sub>											1 1									
X		X		X	PT <sub>2</sub>	2 2 1										23									
	X				PPD <sub>2</sub>											2 1									
X		X		X	PP	2 2 1										18									
	X		X	X	PP <sub>2</sub>											2 2									
	X		X		P											1 2									
X		X		X	PPP <sub>1</sub>	1 2																			
	X		X		PP <sub>2</sub> P											2 2									
T <sub>2</sub>					Sospensioni											PUNTI									
					XXXXXX											XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX									
																XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX									

## Entrate nel Referto Gara 5 vs 5

ENTRATE IN GIOCO	GIOCO			
	1	2	3	4
	X		X	
		X		X
	X		X	
		X		X
	X			X
		X		
	X		X	
	X			X

E' necessario segnare, con una «X», tutte le entrate in campo per ogni giocatore in ogni tempo di gioco

E' obbligatorio schierare in campo nei primi 2 periodi **TUTTI** gli atleti iscritti a referto

## Entrate nel Referto Gara 4 vs 4

ENTRATE IN GIOCO	GIOCO					
	1	2	3	4	5	6
	X		X			
	X		X			X
	X			X		
	X			X		X
		X		X		
		X		X		X
			X		X	
			X		X	X
			X		X	X

E' necessario segnare, con una «X», tutte le entrate in campo per ogni giocatore in ogni tempo di gioco

E' obbligatorio schierare in campo nei primi 3 periodi **TUTTI** gli atleti iscritti a referto

**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 disciplinate 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.

Entrate In gioco				
1	2	3	4	Sup
X		X		X
	X		X	
X	X	X		
X		X	X	
	X		X	
X		X		X
	X			X
X		X	X	
	X		X	
X		X		X
	X		X	



N. Regola	FALLI				
4	P	P	—	—	—
5	P	P	—	—	—
6	—	—	—	—	—
9	P	P	P	P	P
10	P	T	P	—	—
12	P	P	D	—	—
13	P	P	—	—	—
14	P	P	—	—	—
17	P	P	—	—	—
19	P	P	P	—	—
20	P	—	—	—	—
21	P	P	—	—	—

Ogni qualvolta un giocatore commette un fallo, dovrà essere segnalato in questo 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).

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

ISTRUTTORE Cognome e nome	Sospensioni
N°TESSERA Numero di tessera	
	X X X X X

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.**



PUNTI																													
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Ogni qualvolta si realizza un canestro, oltre a riportare i punti realizzati al singolo giocatore, si dovrà aggiornare, contemporaneamente, il punteggio progressivo della squadra barrando con una **X** tanti numeri quanto è il valore del canestro realizzato (es. per un canestro realizzato su TL si barrerà un solo numero mentre per un canestro su azione da due punti si barreranno due numeri)

Nel referto della partita a 6 tempi questo riquadro potrebbe non essere presente

## Fine periodo di gioco (4 vs 4)

PUNTI	Primo tempo	A:	X	2	1	B:	3	2	X	PUNTEGGIO FINALE	A	B		
	Secondo tempo	A:	3	X	1	B:	3	X	1				15	13
	Terzo tempo	A:	3	2	X	B:	X	2	1					
	Quarto tempo	A:	X	2	1	B:	3	2	X					
	Quinto tempo	A:	X	2	1	B:	3	2	X					
	Sesto tempo	A:	3	X	1	B:	3	X	1					
	Supplementari	A:	3	2	X	B:	X	2	1					

Questo è il riquadro dedicato ai punteggi di ogni singolo tempo giocato **IN QUELLO CHE E' IL REFERTO PER LE CATEGORIE SCOIATTOLI E AQUILOTTI.**

Per ogni periodo di tempo si assegna un punteggio così determinato:

- 3 punti per la squadra vincente del periodo
- 1 punto per la squadra perdente del periodo
- 2 punti a ciascuna squadra in caso di pareggio

**IL PUNTEGGIO NON E' PROGRESSIVO E SI AZZERA ALLA FINE DI OGNI PERIODO**

Al termine dei tempi previsti si farà il totale dei punteggi di cui sopra determinando la squadra vincente

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

Se il totale porta la parità fra le due squadre si procederà alla verifica dei punti totali realizzati (il risultato verrà riportato tra parentesi) attribuendo la vittoria a chi ne ha realizzati di più.

In caso di ulteriore parità verrà applicato l'Art. 13 del Regolamento MB relativo ai tempi supplementari per le categorie Esordienti, Aquilotti e Gazzelle. Per le categorie Scoiattoli e Libellule è, invece, ammesso il pareggio.

<b>PUNTI</b>	Primo tempo : A 23 B 24	<b>PUNTEGGIO FINALE</b>  A 93 B 94
	Secondo tempo : A 18 B 18	
	Terzo tempo : A 23 B 21	
	Quarto Tempo : A 19 B 20	
	Supplementari : A 10 B 11	

**Per la categoria Esordienti si manterrà il conteggio PROGRESSIVO dei punti, riportando per ogni tempo di gioco i punteggi parziali realizzati. Gli stessi, sommati, determineranno il punteggio finale**

SQUADRA "B" BETTINZOLI B		N. Righe	Entrate in gioco				FALLI				
MAGLIA BLU			1	2	3	4					
96	Cognome Nome - giocatore	4	X		X		P	P	P	P	P
96	Cognome Nome - giocatore	6		X		X	P				
95	Cognome Nome - giocatore	7	X		X		P	T	P		
96	Cognome Nome - giocatore	8		X		X	P	P	D		
95	Cognome Nome - giocatore	10	X		X		P				
95	Cognome Nome - giocatore	11		X		X	P				
95	Cognome Nome - giocatore	14	X		X		P	P	P		
95	Cognome Nome - giocatore	15		X		X	P	U			
96	Cognome Nome - giocatore	17	X		X		P	P	P	P	
95	Cognome Nome - giocatore	18		X		X	P	P			

Alla fine dell'incontro, prima di firmare il referto, si dovranno annullare, con una riga orizzontale, tutte le caselle non riempite dei seguenti settori:

- Falli
- Sospensione
- Eventuali righe dei giocatori non presenti

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

In questo riquadro, a fine gara, dovranno porre la propria firma, alla fine della partita, gli istruttori e gli ufficiali di gara (**Segnapunti, Cronometrista e Arbitro/tri**). Si ricorda che le firme sul referto devono essere sempre fatte con una penna di colore scuro (blu o nero) e attestano la validità della partita consentendo così l'omologazione della medesima.

Tutte le annotazioni, ritenute importanti dagli Istruttori MB, devono essere segnalate, in modo chiaro ed inequivocabile, al fondo e/o sul retro del referto, facilitando così la lettura per chi li controlla ed omologa le partite.

**Esempio:** le motivazioni e/o segnalazioni che riguardano i miniatleti relativamente ad **eventuali sostituzioni per infortunio e/o malore del bambino in un periodo di gioco**, devono essere così segnalate:

- asterisco in corrispondenza del nominativo del giocatore presente sul referto sostituito per malore e/o infortunio;
- motivazione dell'accaduto al fondo del referto e/o sul retro dello stesso.