

# COME COMPILARE IL REFERTO

## BASKET ROZZANO 2021/2022



---

### **Prerequisito: Lista R e documenti**

La lista R è un documento necessario per compilare il referto. Le squadre sono tenute a consegnare la lista al refertista (più correttamente definito segnapunti) prima dell'inizio della partita. Sulla lista sono scritte le indicazioni principali della gara e l'elenco dei giocatori, allenatori e dirigenti.

I giocatori prima dell'inizio della partita devono consegnare i documenti che vanno controllati e nel caso richiesti ai dirigenti

### **Cosa fare prima della partita?**

- 1) Controllo documenti
- 2) Compilazione dati partita:
  - a) Gara numero => comunicata dall'arbitro/dirigenti o presente sulla lista R
  - b) Denominazione sociale => indicata sulla lista R con relative segnalazioni di eventuali sponsor
  - c) Campionato
  - d) Località
  - e) Data
  - f) Girone => comunicata dall'arbitro/dirigenti o presente sulla lista R
  - g) Campo=> nome palazzetto o via
  - h) Ore=> ora prevista per l'inizio della partita
  - i) Dati arbitri=> comunicata dall'arbitro
  - j) Pagamento=> colorare la casella corretta

---

3) Compilazione dati squadre:

- a) Squadra A/B: Giocatori e dirigenti => da lista R
- b) Colore maglia
- c) Anno di nascita(solo FIP) => da lista R
- d) Dati refertista, cronometrista ed arbitro
- e) 10 minuti prima della partita chiedere il quintetto e firma coach

**Cosa fare durante la partita? (Compilazioni quarti a penne alterne)**

1) Inizio della partita

- a) Cerchiare le entrate
- b) gestire freccia del possesso alternato
- c) segnare ora inizio effettivo
- d) opzionale: sbarrare caselle giocatore vuote (si può fare anche alla fine)

2) Durante la partita

- a) Compilazione punteggio:
  - i) T.L= puntino
  - ii) due punti: sbarra
  - iii) tre punti: sbarra e cerchio numero giocatore
- b) Chiusura quarto:
  - i) Segnare ora di fine quarto
  - ii) Tracciare una riga sotto al punteggio
  - iii) cerchiare il punteggio
  - iv) Chiudere i falli personali (nel quarto periodo sbarrare quelli non commessi)
  - v) sbarrare falli di squadra non commessi
  - vi) nel secondo e quarto periodo chiudere le sospensioni non utilizzate

- 
- c) Segnalazione falli:
- i) Pn=fallo di gioco
  - ii) Tn=fallo tecnico (all'allenatore C1 o B1(panchina))
  - iii) Un=antisportivo
  - iv) D=espulsione
  - v) GD(Doppio tecnico/antisportivo) e Pc (compensato)
  - vi) ESPORRE LE PALETTE(falli personale e BONUS dopo 4°fallo di squadra)
- d) Segnalazione timeout:
- i) Fip=>minuti passati da inizio quarto
  - ii) Uisp=>sbarro la casella
  - iii) Da concedere anche quando la squadra subisce canestro! (Sostituzioni solo negli ultimi due minuti del 4°)

### **Cosa fare dopo la partita?**

- 1) Barrare le caselle di punteggio non utilizzate
- 2) opzionale: barrare caselle giocatore vuote (si può fare anche alla fine)
- 3) Doppia riga sotto i punteggi finali e cerchiare il punteggio finale
- 4) segnare punteggio finale e squadra vincente
- 5) Consegnare primi due referti (solo primo in UISP) all'arbitro, il rosa (secondo referto UISP) ai vincenti, il giallo ai perdenti.