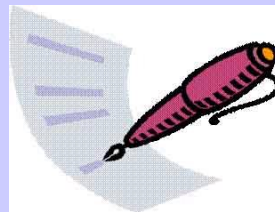




GUIDA PRATICA ALLA COMPILAZIONE DEL REFERATO GARA DI BASKET



INTESTAZIONE

NUMERO GARA: è il numero della gara fip che si può trovare nel calendario ufficiale.

DENOMINAZIONE SQUADRE: le due squadre che giocano. Vedere la LISTA R per il nome ufficiale della squadra.

INDICAZIONE CAMPIONATO e GIRONE, CAMPO e nome ARBITRO.

INGRESSO A PAGAMENTO: cancellare il quadrato che non ci interessa

GARA N. 002356		FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO			
		REFERTO UFFICIALE DI GARA			
Denominazione Sociale BASKET SAN CASCIANO ASD				Denominazione Sociale PINO DRAGONS FI	
1° Sponsor				1° Sponsor	
Ulteriori Sponsor				Ulteriori Sponsor	
Campionato UNDER 13	Località SAN CASCIANO V.P.	1° Arbitro MARIO ROSSI	di FIRENZE	Ingresso a pagamento	
Data 17/10/2016	Girone H	Arbitro	di	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Campo VIA MONTOPOLO	Ora 15.00	Arbitro	di		

GIOCATORI : PRIMA DELL'INIZIO DELL'INCONTRO

Dati da prendere dalla LISTA R ufficiale che le squadre devono aver stampato dal sito online e consegnato al tavolo di gara prima della partita.

SQUADRA A SAN CASCIANO BASKET													SOSPENSIONI				
COLORE MAGLIA BIANCO																	
1° P. 1 2 3 4				2° P. 1 2 3 4				1T		2T		5					
3° P. 1 2 3 4				4° P. 1 2 3 4								1 2					
ANNO NASC.	GIOCATORE						E		FALLI								
	Cognome			Nome			N	N	1	2	3	4	5				
04	AMBROGI			M.			5	X									
04	GIRIBARDI			F. (Cap)			15	X									
All.re	BORGHI DAVIDE						Tess. N.		33631								
Aiuto All.re	FIORINI D.						Tess. N.		005648								
Accompagnatore	ANTONELLI M.						Tess. N.		/								
2° Dirigente							Tess. N.										
Medico							Tess. N.										
Dirigente addetto arbitri							Tess. N.										
Massaggiatore							Tess. N.										
Scorer	MARCELLI O.						Tess. N.		/								
Preparatore fisico							Tess. N.										

SQUADRA

COLORE MAGLIA

ANNO DI NASCITA → es. **04 (2004)**

COGNOME E INIZIALE NOME

CAPITANO: si indica con **C o (cap)**

NUMERO MAGLIA

ALLENATORE E VICE (se c'è)

NUMERO DI TESSERA

DIRIGENTI (se ci sono)

ENTRATE: i primi **5** avranno la **x** cerchiata (es. ambrogi), mentre tutti gli altri, se e quando entrano, solo una **x** senza cerchio (es. giribardi)

GIOCATORI : DURANTE L'INCONTRO

SQUADRA A														SOSPENSIONI					
COLORE MAGLIA																			
1° P.				2° P.				1 T.						2 T.		5			
3° P.				4° P.				6								1 2			
ANNO NASC.		GIOCATORE										E		FALLI					
		Cognome				Nome						N. N.		1 2 3 4 5					
												X		P P					
												X		P ₂					
												X		P ₁					
All.re												Tess.							
Aiuto All.re												Tess.							
Accompagnatore												Tess. N.							
2° Dirigente												Tess. N.							
Medico												Tess. N.							
Dirigente addetto arbitri												Tess. N.							
Massaggiatore												Tess. N.							
Scorer												Tess. N.							
Preparatore fisico												Tess. N.							

FALLI PERSONALI

da mettere nella colonna rispettiva al numero del fallo e nella riga del giocatore che lo ha commesso.

Si scriverà una P per segnalare il fallo. Mentre se vi saranno tiri liberi avremo: P₂ per 2 tiri liberi. P₁ per 1 tiro libero, P₃ per 3 tiri liberi.

Vedi esempio prossima slide.

FALLI DI SQUADRA

Una X per ogni fallo commesso, fino ad un massimo di 4 falli oltre il quale inizierà il bonus dei tiri liberi. Ogni tempo ha i suoi 4 spazi.

TIME OUT. Ogni allenatore ne può chiamare uno per ogni tempo ad eccezione dell'ultimo in cui ve ne sono 2 a disposizione. Si registra scrivendo il numero del minuto in cui è stato assegnato.

ENTRATE DALLA PANCHINA.

Come detto precedentemente, si mette una X una sola volta ai giocatori ai giocatori che entrano.

FALLI

TIPO DI FALLO	SCRITTURA SUL REFERTO
fallo personale che non comporta tiri liberi	P
fallo personale che comporta tiri liberi	P₁ P₂ P₃
fallo antisportivo che comporta tiri liberi	U₁ U₂ U₃
fallo tecnico addebitato ad un giocatore	T₂
espulsione per aver abbandonato l'area di panchina durante una rissa	F
fallo da espulsione	D₁ D₂ D₃
fallo tecnico addebitato all'allenatore per comportamento antisportivo	C₂
fallo tecnico addebitato all'assistente allenatore, ad un sostituto o ad un altro componente della panchina	B₂

PUNTEGGIO PROGRESSIVO											
A		B		A		B		A		B	
	1	1		41	41		81	81		121	121
4	2			42	42		82	82		122	122
	3	3		43	43		83	83		123	123
	4	4		44	44		84	84		124	124
9	5			45	45		85	85		125	125
10	6			46	46		86	86		126	126
	7	7		47	47		87	87		127	127
	8	8		48	48		88	88		128	128
	9	9		49	49		89	89		129	129
	10	10		50	50		90	90		130	130
	11	11		51	51		91	91		131	131
9	12			52	52		92	92		132	132
	13	13		53	53		93	93		133	133
	14	14		54	54		94	94		134	134
	15	15		55	55		95	95		135	135
	16	16		56	56		96	96		136	136
	17	17		57	57		97	97		137	137
	18	18		58	58		98	98		138	138
	19	19		59	59		99	99		139	139
	20	20		60	60		100	100		140	140
	21	21		61	61		101	101		141	141
	22	22		62	62		102	102		142	142
	23	23		63	63		103	103		143	143
	24	24		64	64		104	104		144	144
	25	25		65	65		105	105		145	145
	26	26		66	66		106	106		146	146
	27	27		67	67		107	107		147	147
	28	28		68	68		108	108		148	148
	29	29		69	69		109	109		149	149
	30	30		70	70		110	110		150	150
	31	31		71	71		111	111		151	151
	32	32		72	72		112	112		152	152
	33	33		73	73		113	113		153	153

REGISTRAZIONE PUNTEGGIO

CANESTRO DA 2 PUNTI.

Viene registrato barrando la casella del rispettivo punto realizzato con accanto il numero del giocatore che lo ha assegnato.

es. punto 2 realizzato dal n° 4

CANESTRO DA 3 PUNTI

Viene registrato come il precedente, ma viene aggiunto un cerchio intorno al numero del giocatore che lo ha realizzato.

TIRI LIBERI – 1 punto

Il punto viene registrato con un punto nero sopra il rispettivo punto realizzato.

FINE QUARTO

Viene registrato con una linea orizzontale che “chiude” le due caselle del punto. Aggiungere anche un cerchio intorno al punto finale del tempo.

FINE PARTITA. Doppia barra sotto le caselle.

PARTE BASSA

CRONOMETRISTA e SEGNAPUNTI con rispettiva CITTA' di residenza e FIRMA

RISULTATI PARZIALI: ogni tempo ha il suo parziale, cioè il risultato del tempo di canestri fatti

INIZIO E FINE QUARTO: da scrivere orario di inizio (sempre 2 minuti dopo la fine di quello precedente e orario di fine del tempo parziale.

RISULTATO FINALE: nel primo riquadro la squadra A e nel secondo la squadra B.
Accanto il rispettivo risultato finale di punti realizzati

SQUADRA VINCENTE: scrivere la denominazione della squadra vincente (nell'es. San Casciano Basket)

COGNOME - NOME IN STAMPATELLO		TESS. CIA	FIRMA	CITTA'	RISULTATI PARZIALI			INIZIO	FINE		
Cronometrista	MILANI S.		<i>firma</i>	S. CASCIANO	1° Periodo A	17	B	13	1° Per	17.00	17.22
Segnapunti	FOSSA U.		<i>firma</i>	S. CASCIANO	2° Periodo A	24	B	10	2° Per	17.24	17.45
Arbitro 24'					3° Periodo A	7	B	8	3° Per	17.55	18.10
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE			4° Periodo A	17	B	20	4° Per	18.12	18.32
S.CASCIANO BASKET	65	SAN CASCIANO BASKET			Suppl.	A	B				
PINO DRAGONS	51				Firma ARBITRO						
Firma del capitano della squadra che intende inoltrare reclamo avverso il risultato di gara:					Firma 1° Arbitro						
per la società					Firma Arbitro						
il capitano					Firma Arbitro						
					TESS. CIA						

SOSPENSIONI (time out)

Una sospensione deve durare un minuto. **Non è possibile riprendere il gioco** prima che la sospensione sia finita, anche se la squadra che l'ha richiesta è pronta a riprendere il gioco

Ogni squadra ha a disposizione un timeout a tempo ad eccezione del 4° parziale in cui possono esserne chiesti due.

Ogni squadra ha a disposizione una sospensione per ciascun periodo supplementare.

La sospensione va segnata come segue:

o **segnare il minuto in cui la sospensione viene concessa nell'apposito quadratino**

o alla fine di ogni tempo o supplementare, dovranno essere tracciate due linee nei quadratini non utilizzati

❑ Una sospensione richiesta sarà concessa solo quando l'arbitro ferma il gioco (al suo fischio) oppure anche quando l'avversario ha segnato un canestro, se la richiesta è stata fatta prima che la palla sia stata messa a disposizione di un giocatore per la rimessa. **In questo caso il cronometrista ferma il cronometro quando la palla è nel canestro e fischia per informare della richiesta di sospensione.**

❑ Nel caso in cui entrambe le squadre richiedano una sospensione, questa sarà concessa a chi l'ha richiesta per primo. In caso di un canestro realizzato, la sospensione sarà di conseguenza concessa all'allenatore della squadra che ha subito il canestro

❑ Una sospensione dura 1 minuto. Dopo 50 secondi il cronometrista avviserà gli arbitri fischiando e segnalando "dieci" con le mani

SOSTITUZIONE GIOCATORI

- ❑ Il segnapunti avviserà gli Arbitri della richiesta di sostituzione fischiando :
 - quando la palla è ferma e l'arbitro ha interrotto il gioco
 - quando il cronometro è fermo
 - E dopo che l'Arbitro che ha fischiato il fallo ha completato la sua segnalazione

- ❑ Il segnapunti deve avvisare l'Arbitro della richiesta di cambio prima che la palla sia consegnata al giocatore per una rimessa o per il primo dei tiri liberi (palla viva)

USO DEL CRONOMETRO

Partenza

	CRONOMETRO	APPARECCHIO 24”
Salto a due (ad inizio partita)	il giocatore tocca legalmente la palla dopo che ha raggiunto il suo punto più alto	la palla è toccata e controllata da uno dei giocatori
Rimessa	il giocatore tocca la palla all'interno del campo	il giocatore controlla una palla viva
Avvio dopo tiro libero sbagliato	il giocatore tocca la palla all'interno del campo dopo che ha toccato l'anello	il giocatore prende possesso della palla

Arresto

CRONOMETRO

stop

- ogni volta che un Arbitro fischia
- alla fine di un periodo di gioco o di un supplementare
- quando viene realizzato un canestro dopo che l'allenatore della squadra avversaria ha richiesto un time out
- dopo un canestro negli ultimi due minuti della gara o dei tempi supplementari

NORMATIVA CAMPIONATO UNDER 13 (stag.2016/2017) #1

Norme tecniche di gioco

Per la stagione sportiva 2016/2017 non sono previste restrizioni alle norme tecniche di gioco (es. tipo di difesa, tiro tre punti, ecc.).

Tempi di gioco

Le gare del campionato Under 13 maschile si svolgono in quattro periodi da 10' ciascuno con recupero ed intervallo di 2' tra il primo e secondo periodo e tra il terzo e quarto periodo, mentre tra il secondo e terzo periodo si avrà un intervallo di 10'.

Sospensione

Una sospensione per ogni squadra e per ogni periodo di gioco (nel 4° periodo 2 sospensioni). Le sospensioni non sono cumulabili.

Pallone di gioco

Nel campionato Under 13 maschile viene utilizzato il pallone misura n° 5 tipo minibasket.

Bonus falli e regola 24"

Il bonus dei falli è di 5 per ogni periodo. Vigè la regola dei 24", con azzeramento del tempo ad ogni azione.

NORMATIVA CAMPIONATO UNDER 13 (stag.2016/2017) #2

Iscrizione a referto e sostituzioni

Obbligo di presentarsi e iscrivere a referto almeno 8 atleti, i cambi sono liberi e possono effettuarsi sostituzioni.

Nel caso in cui una squadra si presenta con meno di 8 atleti, e non siano stati richiesti motivi di causa di forza maggiore, la gara deve essere regolarmente disputata e omologata con il punteggio di 30 a 0 a sfavore della squadra con meno di 8 atleti se ha vinto l'incontro.

Mancato arrivo arbitri

Nei Campionati Under 15 Regionale, Under 14 Regionale e Under 13 maschile, in caso di mancato arrivo dell'arbitro, trascorsi i 15' di attesa si procederà come segue: i dirigenti (o gli allenatori) delle due squadre devono designare una o due persone, (se due, una per squadra), maggiorenni e tesserati a qualsiasi ruolo per la FIP, per dirigere la gara; la designazione deve essere sottoscritta da entrambe le squadre; nel caso che una Società si rifiuti di sottoscrivere tale designazione e la gara non venga effettuata, alla stessa è comminata una multa pari a quanto previsto per la 1^a rinuncia al Campionato; il referto di gara deve essere inviato all'ufficio gara (anche via fax) dalla Società ospitante entro i cinque giorni successivi alla disputa dell'incontro; in caso di mancato invio del referto entro 15 giorni, la partita sarà omologata 0-20 a sfavore della società di casa, tutto ciò non si applicherà nei gironi delle fasi finali provinciali e/o regionali.