

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

		REFERTO UFFICIALE DI GARA MINIBASKET CINQUE CONTRO CINQUE		
NUMERO GARA		TROFEO		GIRONE
Squadra "A"	Squadra "B"	Arbitri		
Località	Data	Segnapunti		
		Cronometrista		

Nella parte superiore del referto indicare:

Informazioni della gara

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

➤ Le informazioni della gara nei riquadri 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.

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

➤ 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 "Corsista" - è possibile iscrivere a referto due Istruttori.

Istruttore 1	N. Tessera:
Istruttore 2	N. Tessera:

➤ 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).

Referto 4 tempi

Entrate in gioco					
1	2	3	4	5	6

Referto 6 tempi

Entrate in gioco					
1	2	3	4	5	6

➤ 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

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:	
	Secondo Tempo	A:	B:	A:	B:
	Terzo Tempo	A:	B:		
	Quarto Tempo	A:	B:		
	Supplementare	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 canestri totali realizzati**, con la vittoria attribuita a chi ne ha realizzato il maggior numero (Fig.B), in caso di ulteriore parità è applicato l'art.13 del Regolamento MB relativo ai tempi supplementari per le categorie Esordienti, Aquilotti e Gazzelle (Fig.C), mentre è ammesso il pareggio per le categorie Scoiattoli e Libellule. Il punteggio da assegnare alla fine di ogni tempo supplementare è lo stesso dei tempi regolamentari (3, 1 o 2).

Fig. A

PUNTI	Primo tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	PUNTEGGIO FINALE: A: 13 B: 11
	Secondo tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Terzo tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Quarto tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Quinto tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Sesto tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Supplementare	A:	1 2 3	B:	1 2 3	

Fig. B

PUNTI	Primo tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	PUNTEGGIO FINALE: A: 12 B: 12 (35) (40)
	Secondo tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Terzo tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Quarto tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Quinto tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Sesto tempo	A:	1 2 3	B:	1 2 3	
	Supplementare	A:	1 2 3	B:	1 2 3	

Fig. C

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

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 Arbitro/tri), **si ricorda che le firme sul referto attestano la validità della partita consentendo così l'omologazione della medesima.**

FIRME:	ISTRUTTORI	SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA	MINIARBITRI
<p>.....</p> <p>.....</p>				

- 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
- Sospensione
- 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" - "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

NUMERO DI GARA MB1 TROFEO ESORDIENTI GIRONE A

SQUADRA "A" VIRTUS BRESCIA "A"	SQUADRA "B" VIRTUS BRESCIA "B"	ARBITRI	Cognome e Nome
LOCALITA' BRESCIA	DATA 23/10/2010	CRONOMETRISTA	Cognome e Nome

SQUADRA "A" - VIRTUS BRESCIA A	ENTRATE IN GIOCO				FALLI				PUNTI SEGNA TI				TEMPI SUPPLEMENTARI					
	N. Maglia	1	2	3	4	1	2	3	4	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	
Cognome Nome - giocatore	4	X				X	P			1	2	1		2	2			
Cognome Nome - giocatore	5	X				X	P					2	1					2
Cognome Nome - giocatore	6	X				X						2	2					
Cognome Nome - giocatore	9	X				X	P	P	P	1	2			1	2			1
Cognome Nome - giocatore	10	X				X	P	T	P	2	2	1		1	2			2
Cognome Nome - giocatore	12	X				X	P	P	D	2	1	1		1	2			1
Cognome Nome - giocatore	13	X				X	P	P		2	2	2						
Cognome Nome - giocatore	14	X				X	P	P				1	1	2				1
Cognome Nome - giocatore	17	X				X	P	P		2	1	2						1
Cognome Nome - giocatore	19	X				X	P	P		2	1	2		1	1			
Cognome Nome - giocatore	20	X				X	P	P		1	1			2	2			
Cognome Nome - giocatore	21	X				X	P	P				1	1					
ISTRUTTORE Cognome e nome	Punteggio																	
N° TESSERA Numero di tessera	progressivo																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Sospensioni																	
N° TESSERA Numero di tessera	2																	

SQUADRA "B" - VIRTUS BRESCIA B	ENTRATE IN GIOCO				FALLI				PUNTI SEGNA TI				TEMPI SUPPLEMENTARI					
	N. Maglia	1	2	3	4	1	2	3	4	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	TERZO TEMPO	QUARTO TEMPO	
Cognome Nome - giocatore	4	X				P	P	P	P	1	2			1	2			
Cognome Nome - giocatore	6	X				X	P							2	2			2
Cognome Nome - giocatore	7	X				X	P	T	P	2	1	1						
Cognome Nome - giocatore	8	X				X	P	P	D	1	2			2				
Cognome Nome - giocatore	10	X				X	P			2	1	2	1					1
Cognome Nome - giocatore	11	X				X	P	P				2	1					1
Cognome Nome - giocatore	14	X				X	P	P	P	1	2	1		1	2			2
Cognome Nome - giocatore	15	X				X	P	P	U					1	2	1		1
Cognome Nome - giocatore	17	X				X	P	P	P	1	2	2		2	2			2
Cognome Nome - giocatore	18	X				X	P	P	P					2	2	2		1
ISTRUTTORE Cognome e nome	Punteggio																	
N° TESSERA Numero di tessera	progressivo																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Sospensioni																	
N° TESSERA Corsista	2																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Punteggio FINALE																	
N° TESSERA Numero di tessera	A 23 B 22																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	FIRME:																	
N° TESSERA Numero di tessera	ISTRUTTORI																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Firma																	
N° TESSERA Numero di tessera	SEGNAPUNTI																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Firma																	
N° TESSERA Numero di tessera	CRONOMETRISTA																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Firma																	
N° TESSERA Numero di tessera	ARBITRI																	
ISTRUTTORE Cognome e nome	Firma																	

PUNTI A 89 B 91