



<p>FALLI dei GIOCATORI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • P P₁ P₂ P₃ fallo personale • T₁ tecnico [negli intervalli sono tutti giocatori] • U₁ U₂ U₃ fallo antisportivo • D₁ D₂ D₃ fallo da espulsione <p>Con due falli U (o T) il giocatore deve essere espulso. T o D attribuito ad un giocatore che ha appena commesso il 5° fallo (come un sostituto già in panchina con 5 falli che viene espulso non per rissa) vanno registrati come B1 all'allenatore (con D a destra del suo 5° fallo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pc Uc Dc Tc : fallo che si "compensa" <p>Giocatore escluso per aver commesso 5 falli (regolarmente informato), se rientra in campo e fa fallo: registrato a referto come suo 6° fallo, a destra della casella del 5° fallo; poi un fallo tecnico verrà sanzionato all'Allenatore, come B₁. Cronologicamente, verrà amministrata prima la sanzione relativa al fallo del giocatore e poi quella relativa al fallo tecnico. (QT 37) Se il giocatore resta in campo con 5 falli perchè non avvisato: stessa registrazione del suo fallo ma nessuna sanz all'All [NO B₁ all'allenatore]</p>	<p>FALLI ai Tesserati in Panchina</p> <p>I falli T e D addebitati ai tesserati in panchina non si registrano nei falli di squadra.</p> <p>C₁ tecnico all'Allenatore B₁ tecnico o espulsione di altri tesserati compresi i sostituti</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6° fallo a giocatore - espulsione di sostituti per rissa - perché ci sono 6 giocatori in campo - rientro in campo di giocatore che ha già 5 falli <p>D₂ espulsione dell'Allenatore D espulsione dell'Aiuto + B₁ all'Allenatore</p> <p>Fallo da espulsione ad un sostituto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se non ha 5 falli: D al giocatore + B₁ All. - se ha 5 falli : D vicino al 5° fallo + B₁ All. <p>In situazioni "compensative" mettere una "c"</p>																		
<p>TIME OUT</p> <p>2 durante 1° e 2° periodo 3 durante 3° e 4° periodo 1 per ogni supplementare</p> <p>Registrazione: si scrive il minuto nella casella</p> <p>Spazi non occupati: barrare con due linee parallele == al termine del 2° e 4° periodo o dei supplementari.</p> <p>Nelle caselle libere dei periodi non giocati: — (una linea)</p> <p>A 2:00 del 4° PERIODO se ancora disponibili 3 TO barrare con == la 1^a casella libera, solo 2 TO disponibili</p>	<p>FALLI TECNICI negli INTERVALLI</p> <ul style="list-style-type: none"> - al Giocatore: T₁ e conta nei falli personali e nei 4 di squadra - all'ALL.: C₁ scritto nella casella dell'All. - agli altri tesserati in panchina (compreso il giocatore escluso): B₁ scritto nelle caselle dell'All. 																		
<p>ESPULSIONE DALLA GARA</p> <p>Si raggiunge per somma di falli (2T-2U per i giocatori 2C/3B-C per l'allenatore)</p> <p>Non si amministra nessuna ulteriore sanzione</p> <p>Si registra con GD (sempre in rosso)</p> <p>Se le caselle falli sono piene si scrive a fianco</p> <table border="1" data-bbox="70 1160 762 1254"> <tr> <td>021</td> <td>MARTINEZ, M.</td> <td>33</td> <td>X</td> <td>T₁</td> <td>P</td> <td>P₂</td> <td>T₁</td> <td>GD</td> </tr> <tr> <td>022</td> <td>SANCHES, N.</td> <td>42</td> <td>X</td> <td>P₂</td> <td>P₂</td> <td>U₂</td> <td>P</td> <td>U₂ GD</td> </tr> </table> <p>Quando si chiudono i falli del periodo con la greca GD va fuori</p>	021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD	022	SANCHES, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD	<p>CHIUSURA PERIODI</p> <p>1°-2°-3° periodo: riga sotto i punti realizz e il N°. di maglia, cerchiare il punteggio tracciare una linea marcata tra gli spazi usati e quelli no nella "zona falli giocatori"</p> <p>Fine Gara: doppia riga, cerchiare il punteggio, annullare gli spazi rimanenti dei falli con una linea orizzontale</p> <p>Chiusura spazi non utilizzati per falli di squadra: ————</p> <p>Ricordarsi di riportare il punteggio parziale (in colore scuro) alla fine di ogni periodo. Gli orari di gara si scrivono con la penna del colore del periodo corrispondente.</p>
021	MARTINEZ, M.	33	X	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD											
022	SANCHES, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD											
<p>FALLI PER RISSA Art. 39 Il regolamento precisa che solo l'Allenatore e l'Aiuto possono lasciare l'area della panchina durante una rissa per aiutare gli arbitri.</p>																			
<p>Se solo l'allenatore è espulso Coach.....D₂ F F Aiuto</p>	<p>Se solo il vice è espulso Coach B₁ Aiuto F F F</p>																		
<p>Se entrambi sono espulsi: Coach D₂ F F Aiuto F F F</p>	<p>Se solo l'accompagnatore (o altro dirigente in panchina) Coach B₁ Aiuto</p>																		
<p>ESPULSIONE DI UN SOSTITUTO PER RISSA</p> <p>Se ha meno di 4 falli: P₁ P₂ F F F } Se ha 4 falli: P P₁ P P₂ F } Se ha 5 falli: P P₁ P₂ P P₂ F } + Un solo B₁ all'allenatore</p>																			

AIUTO ALL - 2° ASSISTENTE - PREPARATORE ATLETICO possono stare in panchina solo se è presente l'ALLENATORE [Se l'allenatore viene espulso gli altri tesserati possono continuare a svolgere il proprio compito; se l'ALLENATORE non è presente nel pregara, non possono rimanere sul terreno di gioco]

2° Aiuto All./Scorer: Nei campionati professionistici le funzioni di rilevamento dati tecnici e collaborazione con l'All. devono essere assolte esclusivamente da **tesserati CNA con qualifica minima di "Allenatore"** con regolare tessera gara per la società. Nei campionati nazionali maschili e femminili le funzioni devono essere assolte **esclusivamente da tesserati CNA** con regolare tessera gara per la società. Nei campionati regionali possono assolvere la funzione di addetto alle statistiche i **tesserati della Società a qualsiasi titolo**. L'inserimento in lista elettronica e la conseguente partecipazione alla gara è consentito solo in presenza del 1° assistente.