

Corso
compilazione
referto
CSI 2023



C E N T R O
S P O R T I V O
I T A L I A N O

Comitato di Modena

LE APPARECCHIATURE



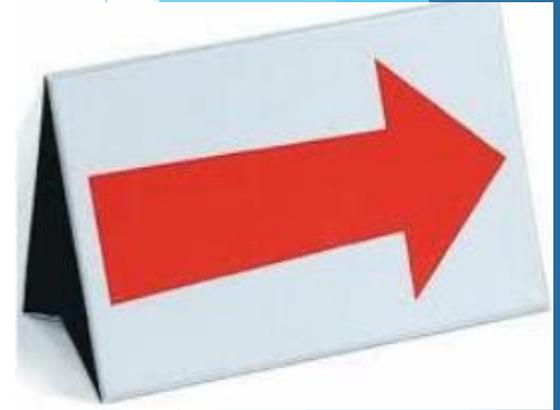
Cronometro e
Tabellone
segnapunti



Palette falli
personali e
bonus



Cronometro per
sospensioni



Freccia
possessiono
alternato

STRUMENTAZIONE

- ▶ Per la sua compilazione dovranno essere utilizzate due penne di colore diverso che dovranno essere utilizzate in modo alternato durante i tempi di gioco.
- Compilazione referto con la pena blu/nera
- Primo periodo pena rossa
- ▶ Righello per chiusura spazi e fine periodo e fine partita



DATI DISEGNAZIONE



CENTRO SPORTIVO ITALIANO REFERTO UFFICIALE DI GARA DI PALLACANESTRO

gara nr.

102

Squadra A

Squadra B

Campionato	OPEN	Data	10/11/2022	Ora	21:00	1° arbitro	
Campo	PALESTRA	Località	Mirandola	2° arbitro			

Centro Sportivo Italiano
Comitato CSI di Mantova (046)
Associazione Sportiva Dilettantistica Controluce Basket Mirandola (00456)

Pallacanestro

Numero gara: 501DA0102	Categoria: Open Girone: D
Squadra ospitante: ASD CONTROLUCE MIRANDOLA	Squadra ospite: MEDOLLA B
Gara del giorno: 10/11/2022	alle ore: 21
Località: Palestra Owens - Mirandola	Colore maglia: BIANCO BW
Orario consegna distinta:	Risultato gara: /

- ▶ squadra "A" - squadra chi gioca in casa
- ▶ squadra "B" - squadra ospite

INSIRIMENTO DATI

- ▶ Riportare nome squadra

squadra A										colore maglia								
MIRANDOLA										BLU								
falli di squadra										time-outs								
1 ^{p.}	1	2	3	4		3 ^{p.}	1	2	3	4		1	1	2	2	2	S	S
2 ^{p.}	1	2	3	4		4 ^{p.}	1	2	3	4								

	Centro Sportivo Italiano Comitato CSI di Mantova (046) Associazione Sportiva Dilettantistica Controluce Basket Mirandola (00456)	Pallacanestro
Numero gara: 501DA0102	Categoria: Open Girone: D	
Squadra ospitante: ASD CONTROLUCE MIRANDOLA	Squadra ospite: MEDOLLA B	
Gara del giorno: 10/11/2022	alle ore: 21	
Località: Palestra Owens - Mirandola	Colore maglia: BIANCO BLU	
Orario consegna distinta:	Risultato gara: /	

Players	No.	Player in
<i>MAYER, F.</i>	5	⊗
<i>JONES, M.</i>	8	⊗
<i>SMITH, E.</i>	9	⊗
<i>FRANK, Y.</i>	12	×
<i>NANCE, L.</i>	18	⊗
<i>KING, H. (CAP)</i>	22	⊗
<i>WONG, P.</i>	24	
<i>RUSH, S.</i>	25	×
<i>MARTINEZ, M.</i>	33	×
<i>SANCHES, N.</i>	42	×
<i>MANOS, K.</i>	55	×

▶ Giocatore titolare :

x - viene messa dal allenatore quando sceglie i 5 titolari a 10 min dal inizio della gara.
L'allenatore conferma le entrate apponendo una firma sul bordo del referto

Poi viene cerchiato quando sta per iniziare la gara con la pena rossa.

▶ Giocatori che entrano come sostituto vengono segnati sempre con la x, usando colore della penna del periodo.

PUNTEGGIO

- ▶ **CANESTRO DA 1 PUNTO (Tiro libero):** segnare il numero giocatore e punto pieno sul punteggio in progressione.
- ▶ **CANESTRO DA 2 PUNTI:** barrare il numero indicante il punteggio con una barra diagonale.
- ▶ **CANESTRO DA 3 PUNTI:** barrare il numero indicante il punteggio con una barra diagonale e cerchiare il numero del giocatore.
- ▶ **Fine periodo:** Alla fine di ogni periodo si deve chiudere il punteggio tracciando una linea sotto il progressivo, in ciascuna colonna, e cerchiare il punteggio finale del periodo.

	A		B
	1	🏀	6
	2	🏀	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	🏀	🏀	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	🏀	14	
5	🏀	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6

REGISTRAZIONE FALLI

- ▶ La trascrizione dei falli dovrà avvenire secondo i seguenti modi:
- ▶ un fallo personale deve essere registrato con una **P**
- ▶ un fallo antisportivo deve essere registrato con una **U**
- ▶ un fallo da espulsione deve essere registrato con una **D**
- ▶ un fallo tecnico deve essere registrato con una **T**
- ▶ espulsione per aver abbandonato l'area di panchina durante una rissa **F**
- ▶ fallo tecnico addebitato all'allenatore per comportamento antisportivo **C**
- ▶ fallo tecnico addebitato all'assistente allenatore, ad un sostituto o ad un altro componente della panchina **B**

ANDAMENTO DEI FALLI

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁	-
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			

Falli tecnici del coach e della panchina:

▶ ALLENATORE

Falli tecnici del coach e della panchina:

ALL.	ROSSI	B	B2	C2	B2
------	-------	---	----	----	----

Falli tecnici solo del allenatore:

ALL.	ROSSI	B	C2	C2	D
------	-------	---	----	----	---

Il vice allenatore (o il capitano) che a seguito dell'allontanamento dell'allenatore ne assume i compiti e le responsabilità, dovrà essere matematicamente espulso a seguito di una nuova serie di due o tre falli tecnici, segnata nell'apposito spazio a fianco della casella riservata al vice-allenatore, seguendo lo stesso criterio di registrazione usato per l'allenatore.

I falli tecnici e di espulsione addebitati ai tesserati in panchina

NON FANNO PARTE DEL CONTEGGIO DEI FALLI DI SQUADRA.

SOSPENSIONI E FALLI DI SQUADRA

SOSPENSIONI: riportare i time-out. Segnare con minuto del gioco

squadra A										colore maglia								
falli di squadra										time-outs								
1°p.	X	X	3	4		3°p.	1	2	3	4		6	1	2	2	2	S	S
2°p.	1	2	3	4		4°p.	1	2	3	4								

- ▶ Se sul tabellone abbiamo 4:54 da giocare metto 6 come minuto della sospensione se sul tabellone abbiamo 8:23 segniamo 2 come min della sospensione.
- ▶ 1° / 2° / 3° / 4° P.: riportare per ogni periodo di gioco i falli di squadra. Segnare con una X i falli commessi. A fine periodo annullare gli spazi non utilizzati con un tratto.
- ▶ **Dopo 4 falli di squadra c'è il bonus, e il 5 fallo di squadra porta a tirare 2 tiri liberi.**

CHIUSURA PERIODO

- ▶ Registrare l'orario di fine periodo con la pena del periodo
- ▶ Tracciare una riga sotto il punteggio
- ▶ Cerchiare il punteggio
- ▶ Riportare i punteggi parziali con penna scura
- ▶ Chiudere i falli con una riga i falli di squadra se non a bonus
- ▶ Abbassare la paletta bonus
- ▶ Tra secondo e terzo periodo tracciare una riga sul falli personali. Chiudere i time-out non chiamati.

TEMPI SUPPLEMENTARI

- ▶ Si fa chiusura del periodo e si prosegue con stessa pena del quarto periodo

RISULTATI PARZIALI	
1° Periodo A	B
2° Periodo A	B
3° Periodo A	B
4° Periodo A	B
Suplem. A	B

- ▶ Le squadre hanno diritto ad **1 SOLO Time Out** per ogni tempo supplementare

CHIUSURA DEL REFERATO

- ▶ **Chiusura punteggio finale:** Tracciare 2 linee orizzontali marcate sotto il numero finale
- ▶ Al termine della gara registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente.
- ▶ Riportare le firme del Cronometrista, segnapunti e per ultima firma del arbitro che segnala fine di possibile corizioni.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

cronometrista	ROSSI	A.	<input checked="" type="checkbox"/> sq. A	sq. B	design.
segnapunti	OLIVERO	M.	<input checked="" type="checkbox"/> sq. A	sq. B	design.

inizio	1 p. 15	2 p. 22	3 p. 20	4 p. 21	s. —
fine	1 p. 12	2 p. 20	3 p. 20	4 p. 20	s. —

risultato finale		squadra vincente
MODENA A	76	MODENA A
MODENA B	72	

1° arbitro *A. Olivero*

2° arbitro —

Art. 48 Segnapunti e assistente segnapunti:

- ▶ Doveri 48.1 Il segnapunti deve avere a disposizione il referto ufficiale e tenere nota:
- ▶ Delle squadre, registrando i nomi ed i numeri dei giocatori che inizieranno la gara nonché di tutti i sostituti che vi partecipano. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai 5 giocatori iniziali, alle sostituzioni o ai numeri di maglia dei giocatori, il segnapunti deve darne comunicazione all'arbitro più vicino, non appena possibile.
- ▶ Del punteggio progressivo della gara, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.
- ▶ Dei falli addebitati a ciascun giocatore. Il segnapunti deve avvertire immediatamente un arbitro quando un giocatore ha commesso 5 falli. Deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve avvertire immediatamente un arbitro quando un allenatore deve essere espulso. Analogamente, deve avvertire immediatamente un arbitro che un giocatore deve essere espulso, se ha commesso 2 falli tecnici o 2 antisportivi o 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.
- ▶ Delle sospensioni. Deve avvertire gli arbitri, alla prima opportunità di sospensione, che una squadra ha richiesto una sospensione e avvertire l'allenatore per mezzo di un arbitro quando l'allenatore non ha più sospensioni a disposizione nella metà-gara o tempo supplementare.
- ▶ Del successivo possesso alternato, azionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire la direzione della freccia di possesso alternato immediatamente dopo il termine della prima metà-gara, poiché le squadre si scambieranno i canestri nella seconda metà-gara.

48.2 Il segnapunti deve anche:

- ▶ Indicare il numero dei falli commessi da ciascun giocatore alzando, in modo che sia visibile ad entrambi gli allenatori, la paletta indicante il numero dei falli commessi da quel giocatore
- ▶ Posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo sul lato più vicino alla panchina della squadra in situazione di penalità, nel momento in cui la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.
- ▶ Accordare le sostituzioni.
- ▶ Attivare il suo segnale acustico solo quando la palla è morta e prima che la palla diventi di nuovo viva. Il segnale acustico del segnapunti non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare la palla morta

Grazie per attenzione