# **B – IL REFERTO UFFICIALE**



# FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A						Tea	m B										
Competition	Date	Ti	me			F	Refer	ree									
Game No.	Date Place					i	Jmpi	re 1				_ U	mpir	e 2 _			
I ICAIII A					_,					RUN	NIN	G SC	ORE				
Time-outs		Team fo	uls	Lat	_		Α	E	3	Α	В		Α	В		Α	В
	Period ① 12:	3 4 2	1 2	3	4		1	1		41	41	$\neg$	81	81	$\top$	121	121
	Period 3 12:	3 4 4	1 2	3	4		2	2		42	42		82	82		122	122
	Extra periods						3	3		43	43	$\perp$	83	83		-	
Licence	Players	No. Player	F	ouls			4	4		44	44		84	84		-	124
no.	Tiuyoto	in in	1 2	3 4	4 5		5	5		45	45	$\perp$	85	85		_	125
		+++	-		+	l ⊢	6	6		46	46	_	86	86	$\bot$	-	126
		+	$\vdash$		+	l ⊢	7	7		47	47	+	87	87	+	_	127
					+	l	8	8	-	48	48	-	88	88	-		128
-					$\top$	l ⊢	9	9	-	49	49	+	89	89 90	+		129
					$\top$	l ⊢	10	10	-	50	50 51	+	90	91	+	_	130
					1	l ⊢	12	12		52	52	+	92	92	+	-	132
						1 ⊢	13	13		53	53	+	93	93	+		133
						H	14	14		54	54	+	94	94	+		134
						⊢	15	15	$\vdash$	55	55	+	95	95	+	_	135
						l ⊢	16	16		56	56	+	96	96	+		136
							17	17		57	57	$\neg$	97	97	+		137
Coach						-	18	18		58	58	$\top$	98	98	+		138
Assistant Coach							19	19		59	59	$\neg$	99	99	$\top$	_	139
Team B							20	20		60	60	$\top$	100	100	$\top$	140	140
Time-outs		Team fo					21	21		61	61	$\neg$	101	101	$\top$	141	141
	Period ① 123	4 2	1 2	3	4		22	22		62	62		102	102		142	142
	Period 3 123	3 4 4	1 2	3	4		23	23		63	63		103	103	$\top$	143	143
<del>       </del>	Extra periods	<u> </u>					24	24		64	64		104	104		144	144
Licence		Player		oulo			25	25		65	65		105	105		145	145
no.	Players	No. Player	F 1 2	3	4 5		26	26		66	66		106	106			146
						l ∟	27	27		67	67	$\perp$	107	107	$\perp$	_	147
		$\perp$		Ш		l ∟	28	28	$\Box$	68	68	_	108	108	_		148
		+			_	l ⊢	29	29		69	69	_	-	109	_		149
		+		$\vdash$	_	l ⊢	30	30	$\vdash$	70	70	-	_	110	+	-	150
				$\vdash$	+	<b>I</b> ⊢	31	31		71	71	+	111	111	_	-	151
		+		$\vdash$	+	<b>I</b> ⊢	32	32	$\vdash$	72	72	+	112	112	+		152
		+++		$\vdash$	+	<b> </b>	33	33	$\vdash$	73 74	73 74	+		113	+	-	153 154
		+	-	$\vdash$	+	l ⊢	35	35	$\vdash$	75	75	+	115	115	+	-	155
					+	l	36	36		76	76	+	_	116	+	_	156
					+	▎├	37	37		77	77	+		117	+		157
				$\vdash$	+	-	38	38	$\vdash$	78	78	+	_	118	+	158	
Coach					+	1  -	39	39		79	79	+		119	+	159	
Assistant Coach				$\vdash$	+	1  -	40	40		80	80	+		120	+	160	
Scorer						Sco			eriod		_	١			B _		
Assistant scor	or							P	eriod	2	1	<b>1</b>			В		
NAME AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE PAR								P	eriod	3		·			В _		
Timer	g-				-8				eriod			<u> </u>			B _		
Shot clock op	erator						E		peri			<u> </u>			B _		
Referee						Fins	ıl Sc	ore		Tes	am /	1	4	Геат	R		
Umpire 1	Umpi	re 2			_							•	70	calli	<b>.</b>		
Captain's signature	in case of protest					Nar	ne o	f wi	nning	j tear	n	-					

Figura 8 - II referto ufficiale

- B.1 Il Referto ufficiale di gara mostrato in Figura 8 è quello approvato dalla Commissione Tecnica della FIBA.
- B.2 Consiste di 1 originale e 3 copie, ciascuna su carta di diversi colori. L'originale in bianco è per la FIBA. La prima copia blu va all'ente organizzatore della competizione, la seconda copia, rosa, è per la squadra vincitrice e l'ultima copia, gialla, è per la squadra perdente.

Nota: 1. Si raccomanda che il segnapunti usi 2 penne di colori diversi, una per il primo e terzo periodo e un'altra per il secondo e quarto periodo.

- 2. Il referto di gara può essere preparato e completato elettronicamente.
- B.3 Almeno 20 minuti prima dell'inizio della gara, il segnapunti deve preparare il referto nel seguente modo:
- B.3.1 Deve registrare i nomi delle 2 squadre nello spazio in cima al referto. La prima squadra sarà sempre la squadra locale (ospitante).

In caso di tornei o gare in campo neutro, la prima squadra sarà quella menzionata per prima nel programma.

La prima squadra sarà la squadra 'A' e la seconda la squadra 'B'.

B.3.2 Il segnapunti registrerà inoltre:

Il nome della competizione Il numero della gara La data, l'ora ed il luogo della gara Il nome del primo arbitro e del secondo(i) arbitro(i)



# FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A HOOPERS	Te	eam B POINTERS
Competition WCM	Date 20. 11. 2014 Time20:00	Referee WALTON, M.
Game No5	Place <u>GENEVA</u>	Umpire 1 <u>CHANG, Y.</u> Umpire 2 <u>BARTOK, K.</u>

Figura 9 - Intestazione del referto

- B.3.3 Il segnapunti registrerà poi i nomi dei componenti di entrambe le squadre così come riportati nelle liste fornite dagli allenatori o da loro rappresentanti. La squadra 'A' occuperà la parte superiore e la squadra 'B' quella inferiore del referto.
- B.3.3.1 Nella prima colonna registrerà il numero (ultime 3 cifre) del cartellino di ogni giocatore. In caso di tornei, il numero di cartellino del giocatore sarà indicato solo in occasione della prima gara della sua squadra.
- B.3.3.2 Nella seconda colonna registrerà il cognome di ogni giocatore e le sue iniziali accanto al numero di maglia, il tutto in lettere MAIUSCOLE, utilizzando la lista dei componenti la squadra provvista dall'allenatore o dal suo rappresentante. Il capitano della squadra sarà indicato da (CAP) immediatamente dopo il suo nome.
- B.3.3.3 Se una squadra presenta meno di 12 giocatori, il segnapunti traccerà una linea(e) nella ultima(e) riga(e) corrispondente(i).
- B.3.4 In fondo ad ogni spazio della squadra, il segnapunti registrerà (in lettere MAIUSCOLE) i nomi dell'allenatore e del vice-allenatore della squadra.
- B.4 Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono:
- B.4.1 Confermare i nomi e i corrispondenti numeri dei componenti delle loro squadre.
- B.4.2 Confermare il nome dell'allenatore e del vice-allenatore.

- B.4.3 Indicare i 5 giocatori che inizieranno la gara tracciando una piccola 'x' accanto al numero del giocatore nella colonna 'Player in' .
- B.4.4 Firmare il referto di gara.
  - L'allenatore della squadra 'A' sarà il primo a fornire le informazioni sopraccitate.
- B.5 **All'inizio della gara**, il segnapunti cerchierà la piccola 'x' dei 5 giocatori di entrambe le squadre che dovranno iniziare la partita.
- B.6 **Durante la gara**, il segnapunti deve tracciare una piccola 'x' (non cerchiata) accanto al numero del giocatore nella colonna 'Player in' quando un sostituto entra per la prima volta in gara come giocatore.

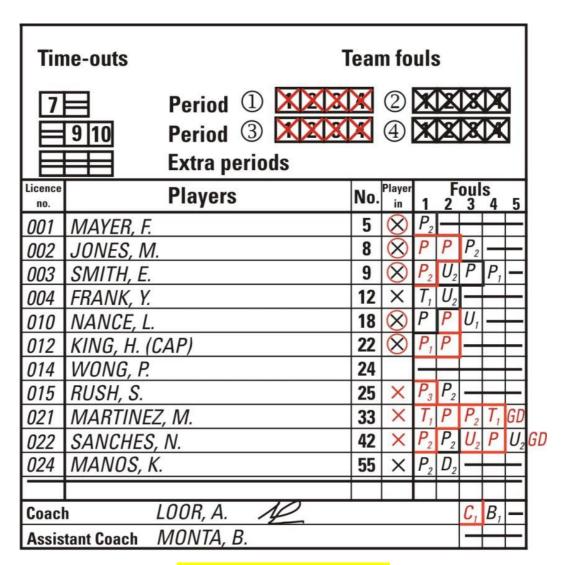


Figura 10 - Squadre sul referto

# B.7 Minuti di sospensione

- B.7.1 I minuti di sospensione concessi devono essere registrati sul referto riportando il minuto del tempo di gioco del periodo o tempo supplementare nelle caselle appropriate, sotto il nome della squadra.
- B.7.2 Alla fine di ogni periodo e di ogni tempo supplementare, le caselle inutilizzate devono essere annullate con 2 linee orizzontali parallele. Nel caso una squadra non utilizzi la sua prima sospensione prima degli ultimi 2 minuti nel corso della seconda metà-gara, il segnapunti traccerà 2 linee orizzontali nella prima casella del secondo tempo della squadra.
- B.8 Falli
- B.8.1 I falli di un giocatore possono essere personali, tecnici, antisportivi o da espulsione e devono essere registrati a carico del giocatore.
- B.8.2 I falli commessi dal personale di squadra in panchina possono essere falli tecnici o da espulsione e devono essere registrati a carico dell'allenatore.
- B.8.3 La registrazione di tutti i falli deve essere effettuata come segue:
- B.8.3.1 Un fallo personale deve essere indicato con una 'P'.
- B.8.3.2 Un fallo tecnico a carico di un giocatore deve essere indicato con una 'T'. Un secondo fallo tecnico sarà anch'esso indicato con una 'T', seguita da 'GD' nello spazio seguente per l'espulsione dalla gara.
- B.8.3.3 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per il suo personale comportamento antisportivo, sarà indicato con una 'C'. Un secondo simile fallo tecnico sarà indicato con una 'C', seguita da 'GD' nello spazio seguente.
- B.8.3.4 Un fallo tecnico a carico dell'allenatore per qualsiasi altra ragione dovrà essere indicato con una 'B'. Un terzo fallo tecnico (uno di questi potrebbe essere una 'C') sarà indicato con una 'B' o 'C', seguita da 'GD' nello spazio seguente.
- B.8.3.5 Un fallo antisportivo a carico di un giocatore deve essere indicato con una 'U'. Anche un secondo fallo antisportivo sarà indicato con una 'U', seguita da una 'GD' nello spazio seguente.
- B.8.3.6 Un fallo da espulsione deve essere indicato con una 'D'.
- B.8.3.7 Qualsiasi fallo che comporti tiri(o) liberi(o) sarà indicato aggiungendo il corrispondente numero di tiri liberi (1, 2 o 3) accanto alla 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D',
- B.8.3.8 Tutti i falli a carico di entrambe le squadre che comportino sanzioni della stessa gravità e compensate come previsto dall'Art. 42 (Situazioni speciali) dovranno essere indicati con l'aggiunta di una piccola 'c' accanto a 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Al termine di ogni periodo, il segnapunti traccerà una marcata linea tra gli spazi che sono stati usati e quelli che non lo sono ancora.
  - Al termine del tempo di gioco, annullerà gli spazi rimanenti con una marcata linea orizzontale.

#### B.8.3.10 Esempi di falli da espulsione per il personale di squadra in panchina:

Un fallo da espulsione a carico di un sostituto si dovrà registrare come segue:

001 MAYER, F.		4	$\bigotimes D$		_
е					
Coach	LOOR, A.			$B_{i}$	
Assistant Coach	MONTA, B.				

Un fallo da espulsione a carico di un vice-allenatore si dovrà registrare come segue:

Coach	LOOR, A.	B <sub>1</sub>
<b>Assistant Coach</b>	MONTA, B.	D

Un fallo da espulsione a carico di un giocatore escluso dopo il suo quinto fallo si dovrà registrare come segue:

015 RUSH, S.	25	X	$T_{1}$	$P_3$	$P_2$	$P_1$	$P_2$	D
--------------	----	---	---------	-------	-------	-------	-------	---

е

Coach	LOOR, A.	$B_{i}$	
<b>Assistant Coach</b>	MONTA, B.		

# B.8.3.11 Esempi di falli da espulsione (Rissa):

I falli da espulsione a carico del personale di squadra in panchina per aver lasciato l'area della panchina (Art. 39) devono essere registrati come mostrato sotto. In tutti i rimanenti spazi per i falli della persona espulsa, deve essere tracciata una 'F'.

Se viene espulso solo l'allenatore:

Coach	L00R, A.	$D_2$	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Se viene espulso solo il vice-allenatore:

Coach	LOOR, A.	B,		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Se vengono espulsi entrambi:

Ī	Coach	LOOR, A.	$D_2$	F	F
	Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Se il sostituto ha meno di 4 falli, allora si dovrà tracciare una 'F' in tutti i rimanenti spazi per falli:

003 SMITH, E.	6	$\otimes$	$P_2$	$P_2$	F	F	F
---------------	---	-----------	-------	-------	---	---	---

Se si tratta del quinto fallo del sostituto, allora si dovrà tracciare una 'F' nell'ultimo spazio per falli:

```
002 JONES, M. 8 \times T_1 | P_3 | P_1 | P_2 | F
```

Se il giocatore escluso ha già commesso 5 falli, allora si dovrà tracciare una 'F' nella colonna dopo l'ultimo fallo:

015 RUSH, S.	25	X	$T_1$	$P_3$	$P_2$	$P_{1}$	$P_2$	F
--------------	----	---	-------	-------	-------	---------	-------	---

Oltre agli esempi di cui sopra dei giocatori Smith, Jones e Rush o se una persona al seguito della squadra viene espulsa, si dovrà registrare un fallo tecnico:

Coach	LOOR, A.	B,	
<b>Assistant Coach</b>	MONTA, B.		

Nota: I falli tecnici o da espulsione previsti dall'Art. 39 non conteranno come falli di squadra.

### B.9 Falli di squadra

- B.9.1 Per ogni periodo, sul referto sono presenti 4 spazi (immediatamente sotto il nome della squadra e sopra i nomi dei giocatori) per registrare i falli di squadra.
- B.9.2 Quando un giocatore commette un fallo personale, tecnico, antisportivo o da espulsione, il segnapunti deve registrare il fallo a carico della squadra di quel giocatore tracciando una grande 'X' negli spazi appositi, in successione.

# B.10 Punteggio progressivo

- B.10.1 Il segnapunti dovrà tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati da entrambe le squadre.
- B.10.2 Ci sono 4 colonne per il punteggio progressivo nel referto di gara.
- B.10.3 Ciascuna colonna è divisa a sua volta in 4 colonne.

Le 2 colonne sulla sinistra sono per la squadra 'A' e le 2 sulla destra per la squadra 'B'. Le colonne centrali vengono usate per il punteggio progressivo (160 punti) delle due squadre. Il segnapunti deve:

Per prima cosa tracciare una linea diagonale / per ogni canestro valido e un cerchio pieno (●) per ciascun tiro libero realizzato al di sopra del nuovo numero totale di punti realizzato dalla squadra che ha appena segnato.

**Quindi**, nello spazio vuoto sullo stesso lato del nuovo numero totale di punti (accanto alla nuova / o ●), registrare il numero del giocatore che ha realizzato il canestro o il tiro libero.

- B.11 Punteggio progressivo: Ulteriori istruzioni
- B.11.1 Un tiro da 3 punti segnato da un giocatore deve essere registrato tracciando un cerchio attorno al numero del giocatore.
- B.11.2 Un canestro realizzato accidentalmente da una squadra nel proprio canestro deve essere registrato come segnato dal capitano in campo della squadra avversaria.
- B.11.3 Punti segnati quando la palla non entra nel canestro (Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro) devono essere registrati come segnati dal giocatore che ha effettuato il tiro.
- B.11.4 Al termine di ogni periodo, il segnapunti traccerà un cerchio marcato (**O**) attorno all'ultimo numero dei punti segnati da ciascuna squadra e una linea orizzontale marcata sotto questi punti, come sotto il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti.
- B.11.5 All'inizio di ciascun periodo il segnapunti continuerà a tenere una registrazione cronologica progressiva dei punti segnati dal punto di interruzione.
- B.11.6 Ogni qualvolta sia possibile, il segnapunti dovrebbe confrontare il punteggio progressivo con il tabellone segnapunti. Se c'è discordanza, e il suo punteggio è corretto, egli provvederà

В

Figura 11 Punteggio progressivo

immediatamente a far correggere il tabellone. Se in dubbio o se una delle squadra contesta la correzione, deve informare il primo arbitro non appena la palla diventa morta e il cronometro di gara viene fermato.

- B.12 **Punteggio progressivo: Chiusura**
- B.12.1 Al termine di ciascun periodo, il segnapunti registrerà il punteggio acquisito in quel periodo nell'apposito spazio nella parte inferiore del referto.
- B.12.2 Al termine della gara, il segnapunti traccerà 2 linee orizzontali marcate sotto il numero finale di punti di ciascuna squadra ed il numero dei giocatori che hanno segnato questi ultimi punti. Inoltre, traccerà una linea diagonale fino alla fine della colonna per annullare i rimanenti numeri (punteggio progressivo) di ogni squadra.
- B.12.3 Al termine della gara registrerà il punteggio finale e il nome della squadra vincente.
- B.12.4 Quindi il segnapunti registrerà sul referto il proprio cognome, in lettere maiuscole, dopo che la stessa cosa sia stata fatta dall'assistente segnapunti, dal cronometrista e dall'addetto ai 24 secondi.
- B.12.5 Dopo la firma del secondo(i) arbitro(i), il primo arbitro sarà l'ultimo ad approvare e firmare il referto.

Questo atto pone fine all'amministrazione e al coinvolgimento con la gara.

Nota: Se uno dei capitani dovesse firmare il referto in caso di reclamo (usando lo spazio 'firma del capitano in caso di reclamo'), gli ufficiali di campo ed il secondo(i) arbitro(i) devono restare a disposizione del primo arbitro fino a che lo ritenga necessario.

Scorekeeper N. MAIER	Scores Period ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorekeeperO. SABAY	Period ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timekeeper	Period ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
24" operator <u>K. AUSTIN</u>	Period ④ A <u>16</u> B <u>25</u> Extra periods A <u>/</u> B <u>/</u>
Referee Umpire 1 Umpire 2 Umpire 2	Final Score Team A 76 Team B 72
Captain's signature in case of protest	Name of winning team <u>HOOPERS</u>

Figura 13 - Parte inferiore del referto

71

(2)

**V**4

76

77

78

79

80

71

72

73

75

77

78

**7**9

80

Figura 12 Chiusura del

punteggio