



**GUIDA ALLA COMPILAZIONE
DEL REFERTO DI PALLACANESTRO**

CONSIDERAZIONI GENERALI:

La presente guida fornisce semplicemente le indicazioni base. In caso di dubbi o incertezze è buona cosa chiedere all'arbitro come comportarsi. Il refertista oltre ad assicurare la correttezza sportiva della gara deve assicurare il giusto sostegno all'azione arbitrale.

Per la compilazione del referto si consiglia l'utilizzo di 2 penne di colori diversi (es. nero e rosso), una per il primo ed il terzo periodo e l'altra per il secondo ed il quarto periodo.

PARTE PRIMA: Testata

Nella testata vanno riportati tutti i dati riguardanti la partita:

SQUADRA A: riportare la denominazione della squadra di casa.

SQUADRA B: riportare la denominazione della squadra ospite.

Nel caso si giocasse in campo neutro, riportare come squadra A la squadra prima nominata nel comunicato ufficiale della gara.

CATEGORIA: Segnare la categoria di appartenenza della gara da disputarsi. Le categorie del CSI sono: Open, Allievi, Inventori.


LOCALITA': riportare la località in cui si svolge la gara.

DATA: riportare la data di svolgimento della gara.

ORA: riportare l'ora effettiva di inizio della gara

1° ARBITRO: riportare il cognome e la città di provenienza dell'arbitro/i (dati forniti dall'arbitro stesso).

2° ARBITRO: riportare il cognome e la città di provenienza dell'arbitro/i (dati forniti dall'arbitro stesso). Se il secondo arbitro non è presente lasciare libero il campo.

		REFERTO PALLACANESTRO	
CENTRO SPORTIVO ITALIANO			
SQUADRA A	<u>FORTITUDO</u>	SQUADRA B	<u>VIRTUS</u>
Categoria	<u>OPEN</u>	Località	<u>BERGAMO</u>
		Data	<u>1/1/2012</u>
		Ora	<u>20.30</u>
1° Arbitro	<u>ROSSI A. (BERGAMO)</u>	2° Arbitro	<u> / / </u>

PARTE SECONDA: Squadre e Falli

In questa parte vanno riportati i dati delle 2 squadre, comprese le sospensioni ed i falli di squadra e di ogni giocatore.

- SQUADRA A/B: riportare il nome della squadra come segnalato dalla testata.
- COLORE MAGLIA: riportare il colore della divisa di gioco.
- 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.
- SOSPENSIONI: riportare i time-out. DUE sospensioni per ciascuna squadra possono essere assegnate in qualsiasi momento durante la prima semi gara (1° e 2° quarto). TRE in qualunque momento della seconda semi gara (3° e 4° quarto) ed una durante ogni tempo supplementare regola 18.2.3.
- TESS: Riportare il numero di tessera (le ultime 5 cifre) CSI riportata in alto sul cartellino .
- ANNO NASC.: riportare l'anno di nascita del giocatore.
- GIOCATORE: riportare il cognome e l'iniziale del nome del giocatore. Il capitano va indicato con una K dopo il nome.
- N.: riportare il numero di maglia del giocatore.
- EN.: segnare con una X cerchiata i giocatori che entrano in quintetto. Ogni altro giocatore che entra sul campo di gioco va segnato con una X.
- FALLI: riportare i falli fischiati ad ogni giocatore. I falli vanno riportati così:
P per un fallo personale; U per un fallo antisportivo;
D per un fallo da espulsione;
T per un fallo tecnico fischiato ad un giocatore in campo;
C per un fallo tecnico fischiato all'allenatore;
B per un fallo tecnico fischiato alla panchina.
Ognuna di queste lettere sarà seguita dal numero di tiri liberi assegnati dall'arbitro per il fallo commesso (vedi esempio).
- All.re: riportare il nome dell'allenatore.
- Aiuto All.re: riportare il nome dell'aiuto allenatore
- Accompagnatore / Dirigente: riportare il nome del tesserato
- Medico / Massaggiatore / Preparatore fisico: riportare il nome del tesserato
- Scorer: riportare il nome del tesserato (solo un tesserato può essere iscritto a referto come Scorer).

Tutti gli spazi non utilizzati durante la partita vanno annullati in fase di chiusura del referto.

Tutte le persone iscritte a referto devono essere tesserate per A.S. corrente.

Squadra A FORTITUDO				SOSPENSIONI										
Colore Maglia BLU														
1° P	X	X	X	+	2° P	X	X	X	X					
3° P	X	X	+	+	4° P	X	X	X	+	X	X	X	X	S
Tess.	Anno Nasc.	GIOCATORE		E N.	N.	FALLI								
						1	2	3	4	5				
46010	90	ROSSI	A.	4	⊗	P	P ₁							
46011	89	BIANCHI	P.	6	X	P ₂								
52111	90	ROTA	D.	12	⊗	P	P	P						
25603	90	COLOMBO	T.	15	X	P	P ₁	P	U	P ₂				
25604	91	ROMANO	P.	17	X	P								
25605	77	RIZZO	G. (K)	8	⊗	P ₂	P ₂							
25606	79	FERRARI	F.	25	⊗	P	P	P						
01901	85	BONI	A.	27	⊗	P ₃	P	P						
19000	86	MASSA	H.	9	X	P ₂								
18704	75	GUERRA	P.	13	//									
Allenatore VINCI C.				Tess.	15405	G								
Aiuto Allenatore _____				Tess.										
Accompagnatore _____				Tess.										
Medico _____				Tess.										
Massaggiatore _____				Tess.										
Addetto all'arbitro _____				Tess.										
Scorer _____				Tess.										

Vinci C.

PARTE TERZA: A - Punteggio

In questa parte va riportato il punteggio progressivo della partita. Nella casella bianca va indicato il numero del giocatore che segna il canestro, mentre nella casella numerata va indicato il tipo di canestro segnato, nel modo seguente:

- 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.
- CANESTRO DA 1 PUNTO (Tiro libero): segnare il numero indicante il punteggio con un cerchio pieno. I tiri liberi non segnati non vengono riportati sul referto.

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. È necessario inoltre “chiudere” i falli personali del periodo tracciando una linea verticale dopo l’ultimo fallo commesso da ciascun giocatore, in modo da separare i falli del periodo da quelli del successivo (vedi esempio pagina precedente).

Infine si deve riportare il punteggio parziale nella parte bassa del referto, assieme all’orario effettivo di inizio e fine del periodo (vedi esempio nella pagina successiva).

Parte terza: C - Fine partita

Alla fine della partita si deve “chiudere” il punteggio tracciando una doppia linea sotto il punteggio finale, in ciascuna colonna, e cerchiare il punteggio.

A questo punto si procede all’annullamento di tutti gli spazi non utilizzati:

- le rimanenti colonne del punteggio;
- gli spazi relativi ai giocatori, ai falli personali e di squadra, alle sospensioni (vedi esempio pagina precedente).

Prima di presentare il referto all’arbitro bisogna ricordarsi di farlo firmare agli allenatori di entrambe le squadre, in verticale sul lato sinistro della tabella con i nomi dei giocatori (vedi esempio pagina precedente). Per comodità spesso questa operazione viene effettuata prima dell’inizio della gara, quando gli allenatori forniscono i nominativi al refertista.

PONTEGGIO PROGRESSIVO

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

PARTE QUARTA: Piede

In questa parte vanno riportate tutte le informazioni finali della gara (risultato, squadra vincente), nonché i nomi degli ufficiali di campo. Inoltre, come già visto in precedenza, verranno riportati in questa parte anche i risultati parziali di ogni periodo ed i relativi tempi di inizio e fine.

- Cronometr. / Segnapunti / Addetto 24'': riportare i nominativi, il numero della tessera e la località degli ufficiali di campo che devono apporre la propria firma. Ognuno deve tesserato. L'addetto ai 24'' non è richiesto dal regolamento (barrare quindi gli spazi non utilizzati).

- RISULTATO FINALE: riportare i nomi delle 2 squadre con il risultato finale.

- SQUADRA VINCENTE: ripetere il nome della squadra vincente.

- RISULTATI PARZIALI: riportare i parziali di ogni periodo. Per parziale si intende il numero di punti segnati nel periodo e non il progressivo della partita. Pertanto a fine partita sommando i parziali si dovrà ottenere il risultato finale.

- 1° / 2° / 3° / 4° Per. INIZIO - FINE: riportare gli orari effettivi di inizio e fine di ogni periodo. Si ricorda che gli intervalli previsti da regolamento sono di 2 minuti tra il primo ed il secondo periodo e tra il terzo ed il quarto periodo, mentre è di 15 minuti tra il secondo ed il terzo periodo.

- Firma Arbitro: far firmare il referto all'arbitro/i.

- RECLAMO: se si dovesse mai presentare il caso di una squadra che vuole presentare reclamo contro il risultato chiedere all'arbitro come comportarsi.

COGNOME E NOME	FIRMA	TESSERA	RISULTATI PARZIALI		INIZIO	FINE
Cronometr. SALA A.	<i>[Firma]</i>	15111	1° Periodo A 9	B 13	1° Periodo 2030	2046
Segnapunti FRANCESE P.	<i>[Firma]</i>	17202	2° Periodo A 17	B 11	2° Periodo 2047	2100
Addetto 24'			3° Periodo A 18	B 13	3° Periodo 2106	2120
			4° Periodo A 18	B 20	4° Periodo 2122	2136
			Supplem. A 62	B 57	Supplem.	
RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE		Firma 1° Arbitro		
FORTITUDO	62	FORTITUDO	<i>[Firma]</i>			
VIRTUS	57		Firma 2° Arbitro			

Conclusione

Per finire si riportano alcuni articoli del regolamento tecnico utili per chi si trova al tavolo:

Art. 8 Tempo di gioco, punteggio pari e tempi supplementari

8.1 La gara comprende quattro (4) periodi di dieci (10) minuti ciascuno.

8.2 Ci saranno intervalli di due (2) minuti tra il primo ed il secondo periodo (prima semi-gara), tra il terzo e il quarto (seconda semi-gara) e prima di ogni tempo supplementare.

8.3 Ci sarà un intervallo di metà-gara, tra il 2° ed il 3° periodo, di quindici (15) minuti.

8.4 Ci sarà un intervallo di venti (20) minuti prima dell'orario di inizio della gara.

8.5 Un intervallo di gara inizia:

- Venti minuti prima dell'orario di inizio della gara.
- Quando il segnale acustico del cronometro di gara suona per la fine di un periodo.

8.6 Un intervallo di gara termina:

- All'inizio del primo periodo, quando la palla viene legalmente toccata da uno dei giocatori durante il salto a due.
- All'inizio di tutti gli altri periodi, quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo dopo la rimessa in gioco.

8.7 Se il punteggio è pari al termine del quarto periodo, la gara continuerà con tanti periodi di cinque (5) minuti quanti sono necessari per determinare la squadra vincente.

8.8 Se viene commesso un fallo contemporaneamente o appena prima del segnale acustico del cronometro di gara per la fine del tempo di gioco, gli eventuali tiri liberi verranno effettuati dopo la fine del tempo di gioco.

8.9 Se, come risultato di questi tiri liberi, si rende necessario un tempo supplementare, tutti i falli commessi dopo la fine del tempo di gioco devono essere considerati come accaduti durante un intervallo di gara ed i tiri liberi verranno effettuati prima dell'inizio del tempo supplementare.

Art. 9 Inizio e termine di un periodo o della gara

9.1 Il primo periodo inizia quando nel salto a due la palla viene legalmente toccata da uno dei due giocatori.

9.2 Tutti gli altri periodi iniziano quando la palla tocca o viene toccata legalmente da un giocatore in campo dopo la rimessa in gioco.

9.3 La gara non può iniziare se una delle due squadre si presenta sul terreno di gioco con meno di cinque giocatori pronti a giocare.

9.4 Per tutte le gare, la prima squadra nel programma (squadra ospitante) avrà la panchina ed il proprio canestro sul lato sinistro del tavolo degli ufficiali di campo, avendo di fronte il campo di gioco. Comunque, se le due squadre si accordano diversamente, possono scambiarsi le panchine e/o i canestri.

9.5 Prima del primo e del terzo periodo le squadre possono riscaldarsi nella metà campo dove è situato il canestro degli avversari.

9.6 Le squadre cambieranno campo per l'inizio della seconda semi-gara.

9.7 In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare nello stesso senso nel quale hanno giocato il quarto periodo.

9.8 Un periodo, un tempo supplementare o la gara terminano quando il segnale acustico del cronometro di gara indica la fine del tempo di gioco.

Art. 18 Sospensione

18.1 Definizione

Una sospensione è un'interruzione del gioco richiesta dall'allenatore o dal vice-allenatore.

18.2 Regola

18.2.1 Ogni sospensione deve durare un minuto.

18.2.2 Una sospensione può essere concessa durante un'opportunità per una sospensione.

18.2.3 L'opportunità per una sospensione inizia:

- Quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- Quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Per la squadra che subisce un canestro, quando viene realizzato un canestro su azione.

18.2.4 L'opportunità per una sospensione termina quando:

- La palla è a disposizione di un giocatore per il primo o l'unico tiro libero.
- La palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo.

18.2.5 Due (2) sospensioni possono essere accordate per ciascuna squadra in qualunque momento durante la prima semi-gara; tre (3) in qualunque momento della seconda semi-gara ed una (1) durante ogni tempo supplementare.

18.2.6 Le sospensioni non utilizzate non possono essere riportate nella successiva semi-gara o nel successivo tempo supplementare.

18.2.7 La sospensione viene addebitata alla squadra il cui allenatore ne ha fatto richiesta per primo, a meno che la sospensione sia assegnata a seguito di un canestro su azione degli avversari e senza che venga sanzionata una violazione o un fallo.

18.3 Procedura

18.3.1 Solo un allenatore o un vice-allenatore ha il diritto di richiedere una sospensione. A tale scopo egli deve stabilire un contatto visivo con il segnapunti o recarsi personalmente al tavolo degli ufficiali di campo e chiedere chiaramente una sospensione, effettuando l'apposita segnalazione convenzionale con le mani.

18.3.2 Una richiesta di sospensione può essere ritirata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

18.3.3 La sospensione:

- Inizia quando un arbitro fischia ed effettua l'apposita segnalazione.
- Termina quando l'arbitro fischia ed invita le squadre a ritornare sul campo di gioco.

18.3.4 Il segnapunti deve comunicare agli arbitri che è stata richiesta una sospensione azionando il suo segnale acustico non appena inizia un'opportunità per una sospensione. Se viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che aveva richiesto una sospensione, il cronometrista fermerà immediatamente il cronometro di gioco ed azionerà il suo segnale acustico.

18.3.5 Durante la sospensione (e durante gli intervalli di gara prima dell'inizio del secondo, del quarto periodo o di ogni tempo supplementare), i giocatori possono

uscire dal terreno di gioco e sedersi in panchina, come pure le persone autorizzate a stare nell'area della panchina possono entrare in campo, a condizione di rimanere nelle vicinanze dell'area della loro panchina.

18.3.6 Se la richiesta per una sospensione è effettuata dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sospensione deve essere concessa per ambedue le squadre se:

- L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.
- È seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa.
- Un fallo avviene tra i tiri liberi. In questo caso i tiri liberi vengono completati e la sospensione effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sospensione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi e/o possesso di palla risultanti da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

18.3.7 Non deve essere accordata una sospensione alla squadra realizzatrice, quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare, a meno che:

- Un arbitro abbia interrotto il gioco.
- Una sospensione o sostituzione sia stata concessa alla squadra che ha subito il canestro.

Art. 19 Sostituzione

19.1 Definizione

Una sostituzione è un'interruzione del gioco richiesta dal sostituto per diventare giocatore.

19.2 Regola

19.2.1 Una squadra può sostituire uno o più giocatori durante un'opportunità per la sostituzione.

19.2.2 Un'opportunità di sostituzione inizia:

- Quando la palla diventa morta, il cronometro di gara viene fermato e l'arbitro ha terminato la sua comunicazione con il tavolo degli ufficiali di campo.
- Quando la palla diventa morta dopo l'ultimo o unico tiro libero realizzato.
- Per la squadra che ha subito il canestro, quando viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti del quarto periodo o tempo supplementare.

19.2.3 Un'opportunità di sostituzione termina quando:

- La palla è a disposizione di un giocatore per il primo o l'unico tiro libero.
- La palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa da fuori campo.

19.2.4 Un giocatore che è diventato sostituito e un sostituto che è divenuto giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco fino a che la palla non diventi di nuovo morta, dopo una fase di gioco con cronometro in movimento.

Eccezioni:

- La squadra è rimasta con meno di cinque (5) giocatori in campo.
- Il giocatore tenuto ad effettuare dei tiri liberi a seguito della correzione di un errore si trova in panchina dopo essere stato legalmente sostituito.

19.3 Procedura

19.3.1 Solo un sostituto ha il diritto di chiedere una sostituzione. Egli stesso (non l'allenatore o il vice-allenatore) deve recarsi al tavolo degli ufficiali di campo, richiedendo in modo chiaro "sostituzione", effettuando l'apposito segnale convenzionale con le mani o sedendosi sulla sedia del cambio. Deve essere pronto a giocare immediatamente.

19.3.2 Una richiesta di sostituzione può essere annullata solo prima che venga azionato il relativo segnale del segnapunti.

19.3.3 Non appena inizia l'opportunità per una sostituzione, il segnapunti deve segnalare agli arbitri che è stata fatta una richiesta di sostituzione azionando il proprio segnale acustico.

19.3.4 Il sostituto deve rimanere all'esterno della linea di delimitazione fino a che l'arbitro lo invita ad entrare in campo con l'apposito segnale.

19.3.5 Il giocatore sostituito può andare direttamente alla panchina della propria squadra senza l'obbligo di presentarsi al segnapunti o all'arbitro.

19.3.6 Le sostituzioni devono essere effettuate il più rapidamente possibile. Un giocatore che ha commesso il suo quinto fallo o che è stato espulso deve essere sostituito immediatamente (approssimativamente 30 secondi). Se, a giudizio dell'arbitro, avviene un ritardo senza motivo, deve essere addebitata una sospensione alla squadra responsabile. Se la squadra ha esaurito le sospensioni a disposizione, può essere addebitato un fallo tecnico ('B') all'allenatore.

19.3.7 Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco.

19.3.8 Se il giocatore incaricato di effettuare un tiro/i libero/i deve essere sostituito poiché:

- È infortunato.
- Ha commesso il suo quinto fallo.
- È stato espulso.

Il tiro/i libero/i deve essere effettuato dal suo sostituto, il quale non potrà essere di nuovo sostituito prima di aver partecipato ad una fase di gioco con cronometro in movimento.

19.3.9 Se la richiesta per una sostituzione è effettuata da una qualsiasi delle due squadre dopo che la palla sia stata messa a disposizione del giocatore per il primo o unico tiro libero, la sostituzione deve essere concessa se:

- L'ultimo o unico tiro libero è realizzato.
- È seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa.
- Un fallo avviene tra tiri liberi. In questo caso i tiri liberi devono essere completati e la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Un fallo avviene prima che la palla diventi viva in seguito all'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la nuova sanzione.
- Una violazione viene fischiata prima che la palla diventi viva dopo l'ultimo o unico tiro libero. In questo caso la sostituzione sarà effettuata prima di amministrare la rimessa in gioco.

Nel caso di blocchi consecutivi di tiri liberi risultanti da più di una sanzione per falli, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

19.3.10 Non deve essere accordata una sostituzione alla squadra realizzatrice quando il cronometro di gara è fermo in seguito alla realizzazione di un canestro su azione durante gli ultimi due (2) minuti del quarto periodo o tempo supplementare, a meno che:

- Un arbitro abbia interrotto il gioco.
- Una sospensione o sostituzione sia stata concessa alla squadra che ha subito il canestro.

Art. 40 Quinto fallo commesso da un giocatore

40.1 Un giocatore che ha commesso cinque (5) falli, personali e/o tecnici, deve esserne informato ed abbandonare la gara immediatamente. Deve essere sostituito entro trenta secondi.

40.2 Un fallo commesso da un giocatore che aveva precedentemente commesso il suo quinto fallo viene considerato come commesso da un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ('B').

Art. 41 Falli di squadra: Penalità

41.1 Definizione

41.1.1 Una squadra esaurisce il bonus dei falli di squadra (situazione di penalità) quando ha commesso quattro (4) falli di squadra in un periodo.

41.1.2 Tutti i falli commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo.

41.1.3 Tutti i falli commessi in un tempo supplementare devono essere considerati come avvenuti nel quarto periodo.

41.2 Regola

41.2.1 Quando una squadra ha esaurito il bonus, tutti i successivi falli personali dei giocatori, commessi su un giocatore che non è in atto di tiro, devono essere sanzionati con due (2) tiri liberi, invece che con una rimessa in gioco.

41.2.2 Se viene commesso un fallo personale da un giocatore della squadra in controllo della palla viva, o della squadra che deve effettuare una rimessa in gioco, tale fallo deve essere sanzionato con l'assegnazione di una rimessa in gioco per gli avversari.

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 delle regole relative alla lista dei cinque (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 il suo quinto fallo. 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 quando un giocatore ha commesso due (2) falli antisportivi e deve essere espulso.
- 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 semi-gara o tempo supplementare.

- Del successivo possesso alternato, azionando la freccia del possesso alternato. Il segnapunti deve adeguare la direzione della freccia del possesso alternato immediatamente al termine della prima semi-gara, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri nella seconda metà.

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 periodo.
- 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.

48.3 L'assistente segnapunti aziona il tabellone ed è di supporto al segnapunti. In caso di qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti ed il referto ufficiale di gara è il referto che conta e pertanto il tabellone segnapunti deve essere ripristinato in conformità al referto.

48.4 Se viene rilevato un errore di registrazione:

- Durante la gara, il segnapunti deve attendere la prima palla morta prima di attivare il suo segnale acustico.
- Prima della fine del tempo di gioco e prima che il referto venga firmato dal primo arbitro, l'errore deve essere corretto, anche se questa correzione influenza il risultato finale della gara.
- Dopo che il referto di gara è stato firmato dal primo arbitro, l'errore non è più correggibile. Il primo arbitro deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione.

Art. 49 Cronometrista: Doveri

49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara ed uno per le sospensioni e deve:

- Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.
- Assicurarsi che un forte segnale acustico suoni automaticamente allo scadere del tempo di gioco di ciascun periodo.
- Usare ogni altro mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il suo segnale acustico non funziona o non viene udito
- Avvertire le squadre e gli arbitri con almeno tre minuti di anticipo, dell'inizio del terzo periodo.

49.2 Il cronometrista deve misurare il tempo di gioco come segue:

- Attivando il cronometro di gara quando:
 - Durante un salto a due, la palla viene legalmente toccata da un giocatore.
 - Dopo un ultimo o unico tiro libero non realizzato e la palla continua ad essere viva, la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo.
 - Durante una rimessa in gioco, la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo.
- Fermando il cronometro di gara quando:
 - Il tempo scade al termine di un periodo.
 - Un arbitro fischia mentre la palla è viva.
 - Viene realizzato un canestro su azione contro la squadra che ha richiesto una sospensione.
 - Viene realizzato un canestro su azione negli ultimi due minuti del quarto periodo e negli ultimi due minuti di un tempo supplementare.
 - Suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24 secondi, mentre una squadra è in controllo di palla.

49.3 Il cronometrista deve misurare una sospensione come segue:

- Attivando il cronometro per le sospensioni immediatamente quando l'arbitro effettua la segnalazione per la sospensione.
- Azionando il suo segnale acustico quando sono trascorsi 50 secondi dall'inizio della sospensione.
- Azionando il suo segnale acustico al termine della sospensione.

49.4 Il cronometrista deve misurare un intervallo di gara come segue:

- Attivando il cronometro immediatamente al termine del periodo precedente.
- Azionando il suo segnale acustico prima del primo e del terzo periodo quando mancano 3 minuti, 1 minuto e 30 secondi all'inizio del periodo.
- Azionando il suo segnale acustico prima del secondo periodo, del quarto e di ogni tempo supplementare quando mancano 30 secondi all'inizio del periodo.
- Azionando il suo segnale e simultaneamente fermando il cronometro quando un intervallo di gioco termina.

Nota: compilazione referto minibasket

I referti del Minibasket del CSI si compilano utilizzando le stesse note della presente guida.

Tranne nei seguenti casi:

INVENTORI:

- le entrate in campo vanno segnate con un **X** che andrà cerchiata nel caso di sostituzione del giocatore. Anche il giocatore entrante va indicato nella casella del tempo di gioco con la **X** cerchiata, risulterà così più chiaro il rispetto della regola dell'insostituibilità.

ESPLORATORI:

- le entrate in campo vanno segnate con un **X** che andrà cerchiata nel caso di sostituzione del giocatore. Anche il giocatore entrante va indicato nella casella del tempo di gioco con la **X** cerchiata, risulterà così più chiaro il rispetto della regola dell'insostituibilità
- sul referto va indicato, nell'apposito spazio, la squadra vincente del gioco iniziale.