

# INGAME

## REFERTO DIGITALE FIP

Manuale di istruzioni · Vademecum  
*per tutti i segnapunti che utilizzano InGame*

**Riccardo Corsolini**

Responsabile Italia NBN23

[r.corsolini@nbn23.tech](mailto:r.corsolini@nbn23.tech)

Edizione Luglio 2026

# 1. Nozioni di base

## 1.1 L'app InGame

InGame (by NBN23) è l'app ufficiale del Referto Digitale, disponibile per tablet e smartphone e scaricabile dagli app store. Questo manuale è rivolto a tutti coloro che vanno a referto al tavolo con InGame, indipendentemente dal fatto che siano Ufficiali di Campo o meno. Per l'uso in gara è consigliato un tablet con:

- schermo di almeno 10.1 pollici;
- sistema operativo iOS 16 oppure Android 13+;
- 4 GB di RAM.

**Tablet e app sono considerati attrezzatura obbligatoria.** In caso di problemi: alternativa 1 – tablet della squadra ospite (si raccomanda di portarlo sempre anche in trasferta); alternativa 2 – smartphone; alternativa 3 - referto cartaceo.

## 1.2 Manutenzione del tablet

- **Non sovraccaricare il tablet:** poche app installate, nessuna app aperta in background durante la gara.
- **Sistema operativo e app aggiornati** (MAI aggiornare immediatamente prima di una gara, ma con debito anticipo). Al login un pop-up segnala eventuali nuove release.
- Disinstallare e reinstallare periodicamente l'app per ripartire con una versione pulita (anche qui: mai a ridosso della gara).
- **Batteria carica oltre l'80%** all'inizio della gara.
- **Chiusura corretta a fine partita:** effettuare sempre il log-out e spegnere il tablet.

## 1.3 Connessione a internet

È necessario il collegamento Wi-Fi o a rete mobile (es. hotspot dello smartphone) per:

- il log-in alla app;
- il download della gara nella fase di preparazione;
- la firma degli allenatori, la conferma dei roster e l'inizio della partita;
- la sincronizzazione online durante la gara (non obbligatoria ma **FORTEMENTE** consigliata);
- la visualizzazione e il controllo del referto;
- l'invio dei dati al termine della partita.

**NOTA** senza rete le azioni restano nel play-by-play con una sola spunta (non sincronizzate). Con connessione stabile, in caso di guasto del tablet si può riaprire la gara da un altro dispositivo e riprendere dall'ultima azione con doppia spunta verde.

## 1.4 Credenziali di accesso

Prima di iniziare le partite verificare di avere l'ultimo aggiornamento dell'app (Apple Store o Google Play); la versione installata è visibile in basso nella schermata di login (es. v2.0.11-126). Per accedere alle partite ufficiali, collegate al sistema FIP Online e MyFIP, esistono **2 modi** di inserire nome utente e password nel riquadro a destra di InGame:

### Modalità 1 – Credenziali arbitro o componente CIA designato (es. UdC)

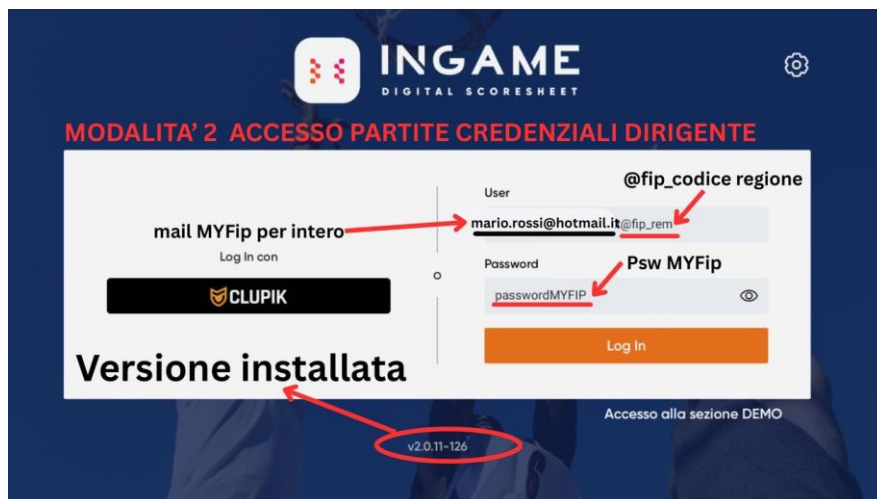
- **USER:** il **nome utente FIP Online / tessera CIA per esteso**, seguito da @fip\_(codice della regione). Esempio: *A074418@fip\_rem*
- **PASSWORD:** la password di accesso a **FIP Online**.



Modalità 1: accesso con credenziali CIA

### Modalità 2 – Credenziali dirigente squadra di casa

- **USER:** la **mail d'accesso a MyFIP per intero**, seguita da @fip\_(codice della regione). Esempio: *mario.rossi@hotmail.it@fip\_rem*
- **PASSWORD:** la password di accesso a **MyFIP**.



Modalità 2: accesso con credenziali dirigente

**ATTENZIONE!** accertarsi di aver inserito correttamente username e password: nessuno spazio prima o dopo il nome utente (attenzione agli automatismi della tastiera) e uso corretto di maiuscole e minuscole. Serve la connessione a internet.

**Codici progetto per ufficio gare che gestisce il campionato:**

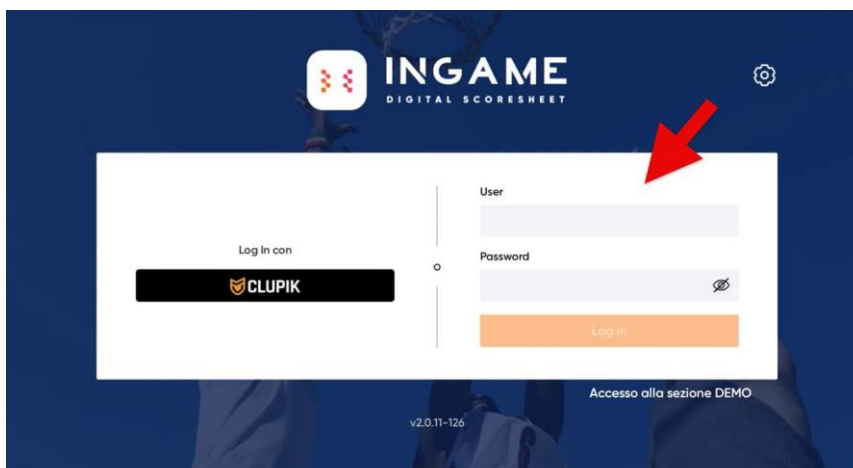
Ufficio gare	Codice progetto	Esempio user
FIP (Campionati Nazionali)	fip	A012345@fip
FIP Abruzzo	fip_rab	A012345@fip_rab
FIP Basilicata	fip_rba	A012345@fip_rba
FIP Calabria	fip_rca	A012345@fip_rca
FIP Campania	fip_rcm	A012345@fip_rcm
FIP Emilia-Romagna	fip_rem	A012345@fip_rem
FIP Friuli-Venezia Giulia	fip_rfr	A012345@fip_rfr
FIP Lazio	fip_rla	A012345@fip_rla
FIP Liguria	fip_rli	A012345@fip_rli
FIP Lombardia	fip_rlo	A012345@fip_rlo
FIP Marche	fip_rma	A012345@fip_rma
FIP Piemonte	fip_rpi	A012345@fip_rpi
FIP Puglia	fip_rpu	A012345@fip_rpu
FIP Sardegna	fip_rsa	A012345@fip_rsa
FIP Sicilia	fip_rso	A012345@fip_rso
FIP Toscana	fip_rto	A012345@fip_rto
FIP Trentino-Alto Adige	fip_rtn	A012345@fip_rtn
FIP Umbria	fip_rum	A012345@fip_rum
FIP Veneto	fip_rve	A012345@fip_rve

**NOTA** “Accesso alla sezione DEMO” nella schermata di login permette di aprire una partita di prova per esercitarsi. Per le partite di prova CLUPIK: contattare r.corsolini@nbn23.tech o fipstats@nbn23.com.

## 2. Pre-gara

### 2.1 Accesso e log-in (da 40 a 20 minuti prima dell’inizio)

1. Aprire la app.
2. Nella schermata iniziale inserire user e password nel riquadro a destra, con una delle due modalità del § 1.4 (credenziali CIA o dirigente squadra di casa).
3. Confermare il log-in.

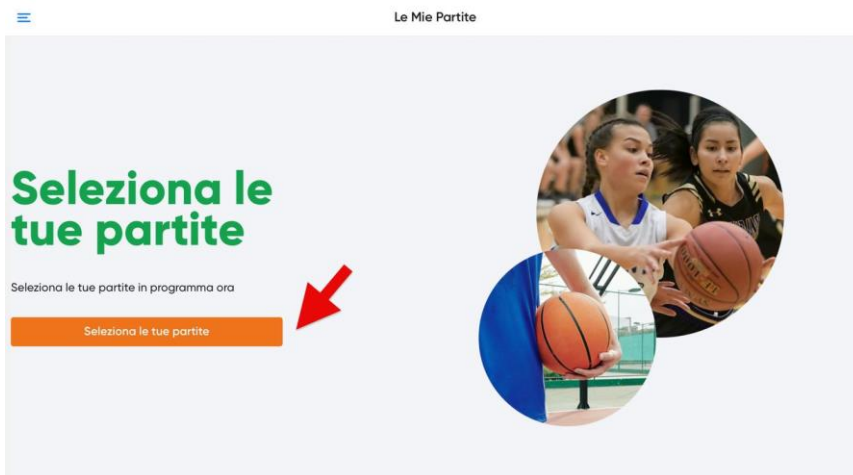


Schemata di log-in

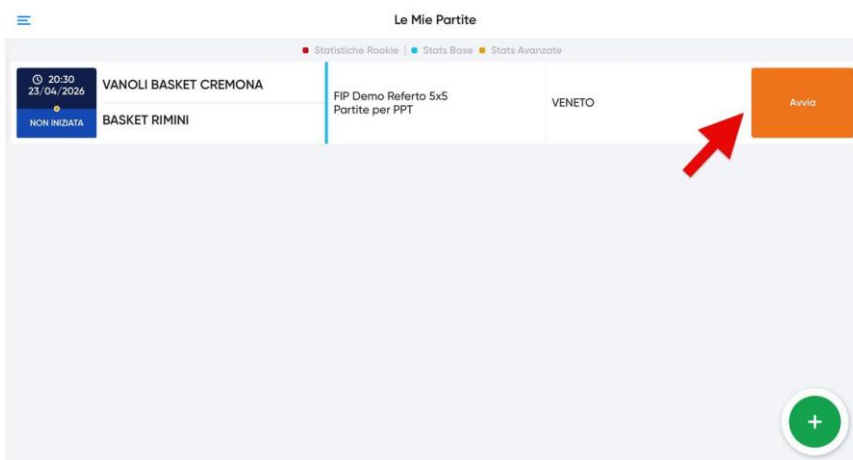
**NOTA** prima di iniziare la partita verificare che siano stati selezionati tutti i giocatori in lista, i 5 del quintetto, il capitano e le firme degli allenatori. Controllare anche il colore di maglia: in partita serve come riferimento visivo (v. cap. 2).

## 2.2 Selezione della gara e download

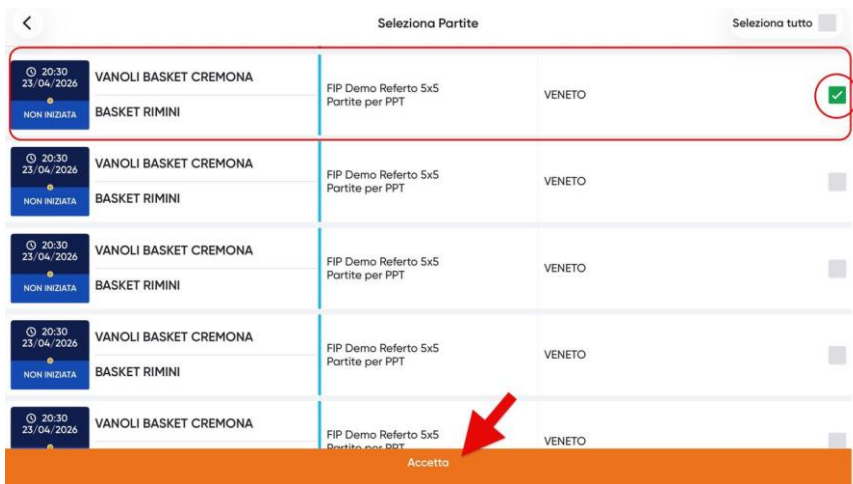
1. Proseguire con il tasto **“Seleziona le tue partite”**.
2. Individuare la gara nell’elenco, impostare la spunta a destra (diventerà verde) e toccare **“Accetta”**: parte il download dei dati della partita.
3. Verificare i dati principali della gara e proseguire con **“Avvia”**.



Selezione delle partite



Elenco gare: spunta verde e “Accetta”



Verifica dei dati e “Avvia”

## 2.3 Controllo di giocatori, squadre e ufficiali di gara

La schermata riporta tre macro-sezioni: **Squadra di casa (A)**, **Squadra ospite (B)** e **Ufficiali di Gara**. Toccare i nomi per spostarsi fra le sezioni.

N°	Giocatore	CF/Tessera	Capitano	Quintetto	Giocatori
0	CHRISTOPHER IKE ANIGBOGU	N/A	0/1	0/5	0/14
1	ALBERTO ZANCHETTA	N/A			
2	PAYTON TERRELL WILLIS	N/A			
3	TAJION JONES	N/A			
7	DAVIDE CASARIN	N/A			
8	SASHA MATTIAS GRANT	N/A			
12	FILIPPO GALLI	N/A			
16	GIOVANNI VERONESI	N/A			
17	MATTIA UDOM	N/A			
21	RAEQUAN BATTLE	N/A			
23	CHRISTIAN BURNS	N/A			

Le tre macro-sezioni

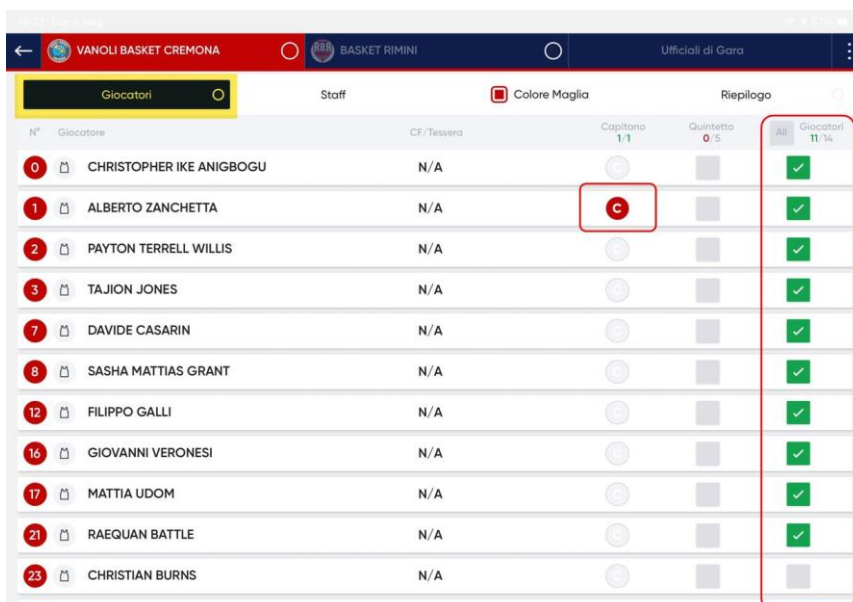
Ogni squadra ha 4 sotto-sezioni: **Giocatori** (lista, numeri di maglia, capitano, quintetto), **Staff** (panchina, accompagnatore, addetto agli arbitri), **Colore Maglia** e **Riepilogo** (quintetto, staff e firma dell'allenatore).

N°	Giocatore	CF/Tessera	Capitano	Quintetto	Giocatori
0	CHRISTOPHER IKE ANIGBOGU	N/A	0/1	0/5	0/14
1	ALBERTO ZANCHETTA	N/A			
2	PAYTON TERRELL WILLIS	N/A			
3	TAJION JONES	N/A			
7	DAVIDE CASARIN	N/A			
8	SASHA MATTIAS GRANT	N/A			
12	FILIPPO GALLI	N/A			
16	GIOVANNI VERONESI	N/A			
17	MATTIA UDOM	N/A			
21	RAEQUAN BATTLE	N/A			
23	CHRISTIAN BURNS	N/A			

Le sotto-sezioni della squadra

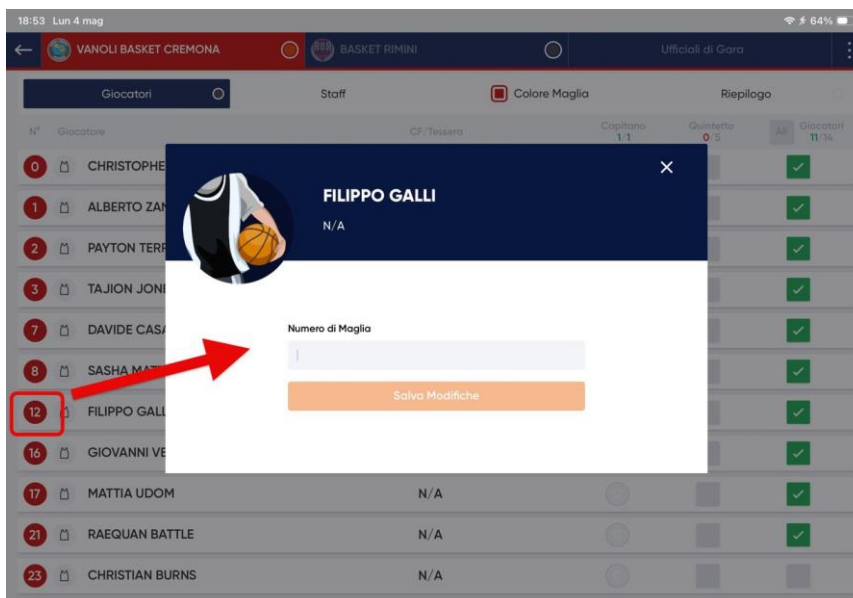
### Sezione Giocatori

- Controllare che giocatori e numeri corrispondano alla **lista R/G**.
- Impostare la spunta a destra per **confermare ogni giocatore presente**: solo i giocatori spuntati risulteranno a referto.
- Toccare la “**C**” in corrispondenza del capitano indicato in lista.



Conferma dei giocatori e capitano

**Correggere un numero di maglia:** toccare il numero errato, inserire quello corretto nel pop-up e toccare “Salva modifiche”.



Correzione del numero di maglia

**Giocatore mancante:** scorrere in fondo alla lista, toccare “Aggiungi nuovo Giocatore” e poi “Crea profilo giocatore”. Inserire Nome, Cognome, Numero di maglia e Codice Fiscale, concludere con “Aggiungi Giocatore” e verificare la spunta di conferma.

N°	Giocatore	CF/Tessera	Capitano	Quintetto	All	Giocatori
2	PAYTON TERRELL WILLIS	N/A	0/1	0/5	✓	10/14
3	TAJION JONES	N/A	0/1	0/5	✓	
7	DAVIDE CASARIN	N/A	0/1	0/5	✓	
8	SASHA MATTIAS GRANT	N/A	0/1	0/5	✓	
12	FILIPPO GALLI	N/A	0/1	0/5	✓	
16	GIOVANNI VERONESI	N/A	0/1	0/5	✓	
17	MATTIA UDOM	N/A	0/1	0/5	✓	
21	RAEQUAN BATTLE	N/A	0/1	0/5	✓	
23	CHRISTIAN BURNS	N/A	0/1	0/5	✓	
33	SIMONE DE GREGORI	N/A	0/1	0/5	✓	

**+ Aggiungi nuovo Giocatore**

*“Aggiungi nuovo Giocatore” in fondo al roster*

**Nuovo Giocatore**

Nome \*

PAOLO

Cognome \*

BIANCHI

CF/Tessera

Numero di Maglia \*

55

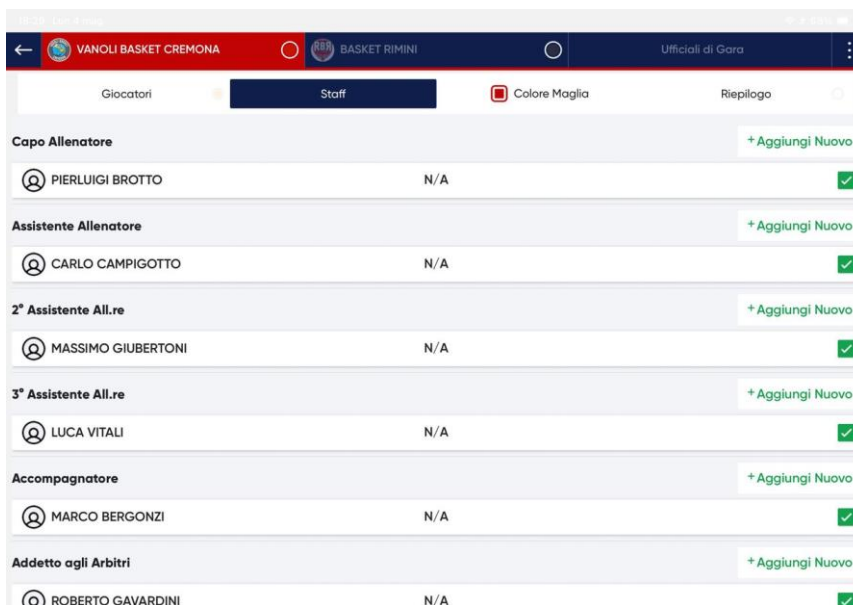
\* Campi Richiesti

**Aggiungi Giocatore**

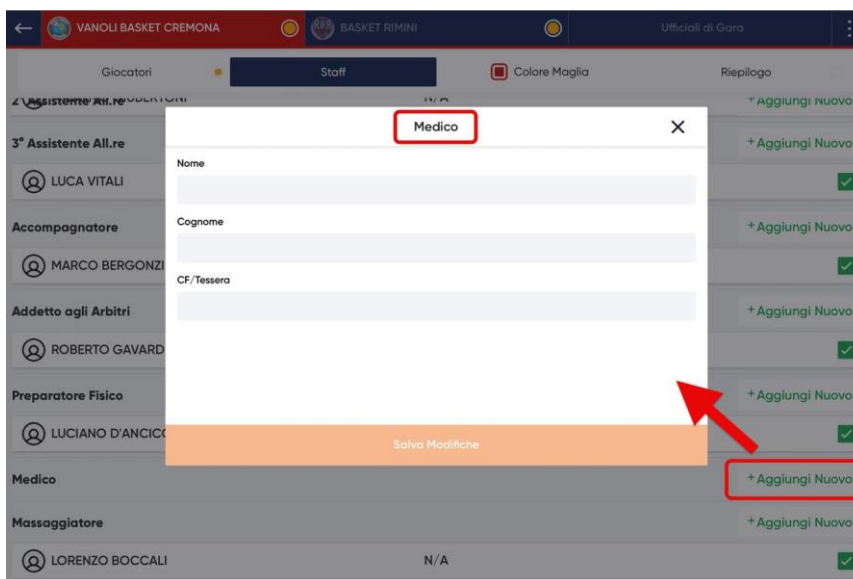
*Creazione del profilo giocatore*

## Sezione Staff

- Controllare che allenatore, vice, accompagnatore ecc. corrispondano alla lista R; spunta solo per i componenti confermati.
- Per correggere un nominativo: toccare il nome errato, correggere nel pop-up, “Salva modifiche”.
- Per inserire un componente mancante: toccare “Aggiungi Nuovo” in corrispondenza del ruolo, inserire Nome e Cognome, “Salva Modifiche” e verificare la spunta.



Sezione Staff

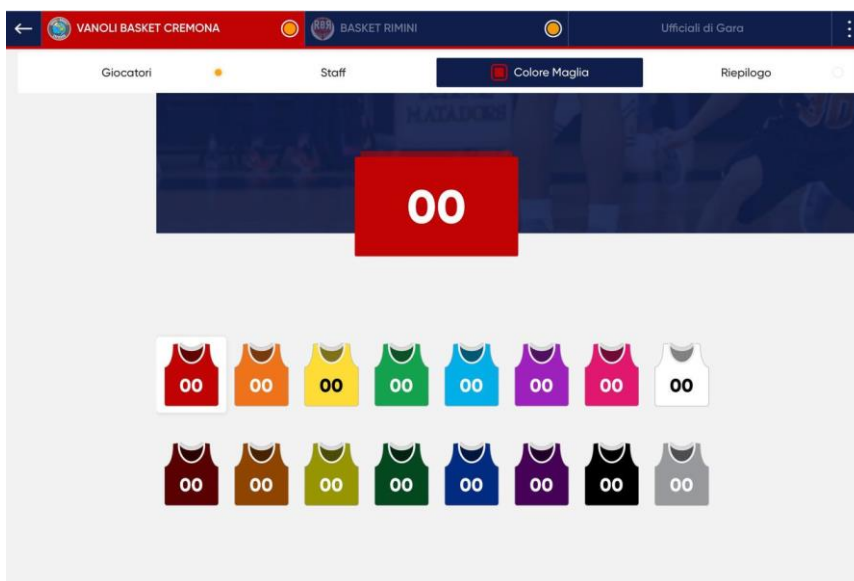


Inserimento componenti mancanti

**NOTA** in caso di giocatore-allenatore, il nominativo va inserito anche nello spazio del “Capo Allenatore”.

## Sezione Colore Maglia

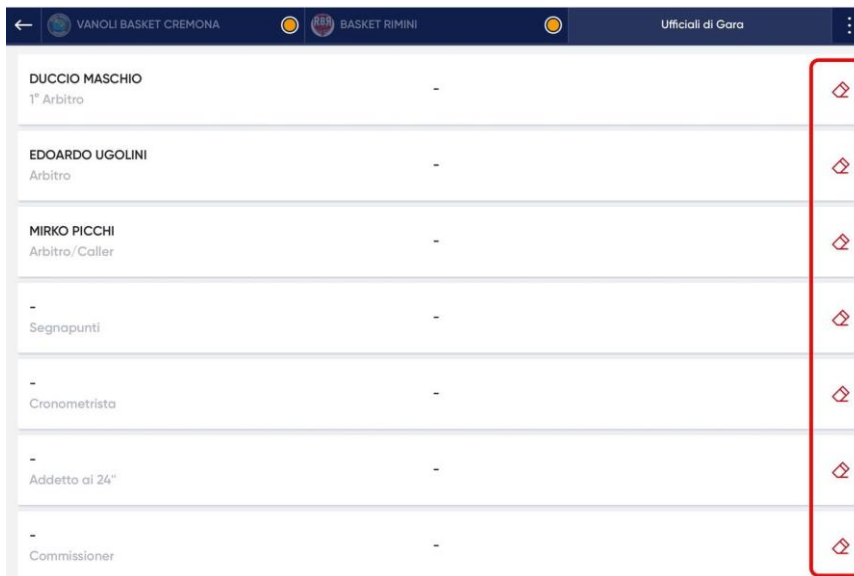
Toccare il colore (prevalente) della maglia che la squadra vestirà per la gara.



Selezione del colore maglia

## Sezione Ufficiali di Gara

- Controllare che i nominativi degli arbitri siano presenti e corretti.
- Inserire i nomi degli ufficiali di campo (segnapunti e cronometrista).
- Per correggere/inserire: toccare il nominativo; per cancellare: toccare la “gomma” a destra.



Sezione Ufficiali di Gara

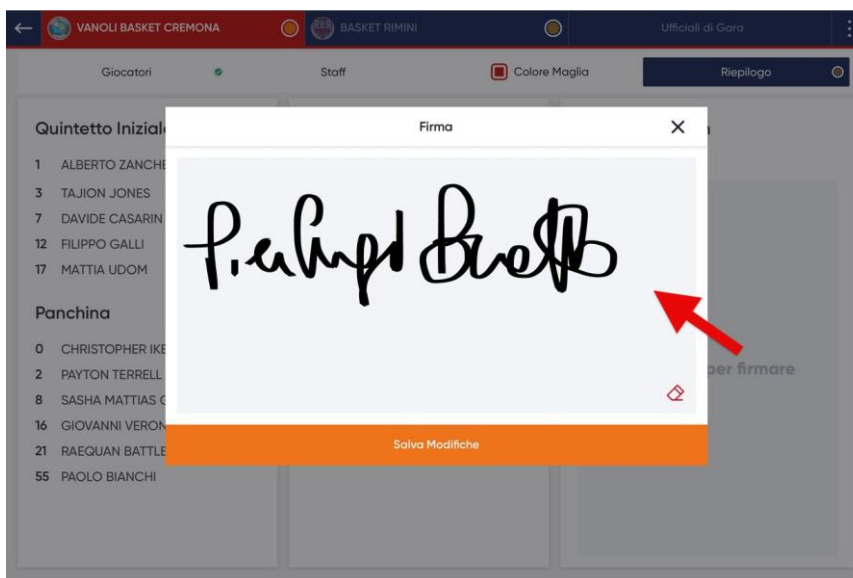
**NOTA** sostituire il codice fiscale di arbitri e UdC con i rispettivi numeri di tessera. Nei campionati con 3° arbitro, inserirne il nominativo al posto del Caller.

## 2.4 Quintetti iniziali e firma degli allenatori (10 minuti prima)

1. Gli allenatori indicano il quintetto iniziale nella sezione Giocatori, impostando il flag nella colonna “**Quintetto**” per 5 giocatori.
2. Nella sezione “**Riepilogo**” verificano quintetto, altri giocatori e staff.
3. Toccare il riquadro “**Firma dell’allenatore**”, firmare nel pop-up e toccare “Salva modifiche”.

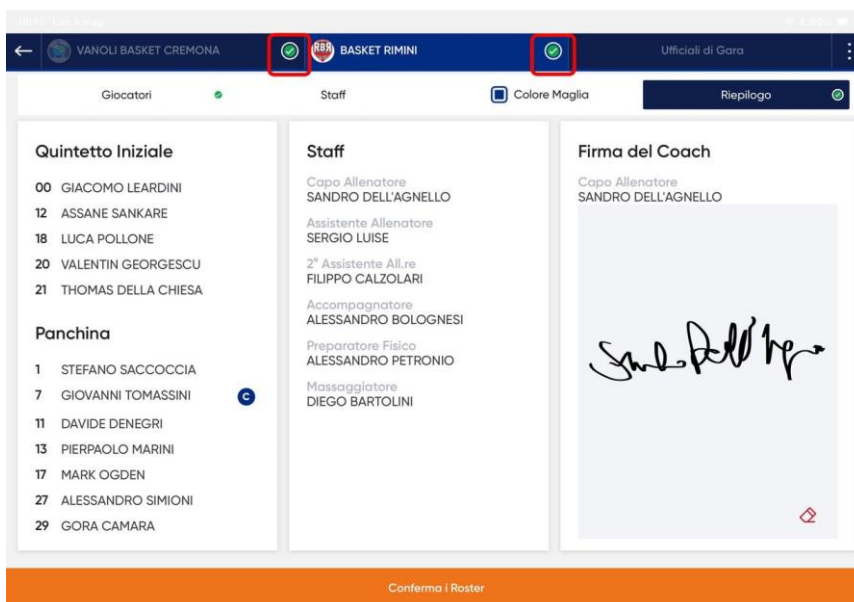
N°	Giocatore	CF/Tessera	Capitano	Quintetto	All	Giocatori
0	CHRISTOPHER IKE ANIGBOGU	N/A	1/1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	11/14
1	ALBERTO ZANCHETTA	N/A	C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	PAYTON TERRELL WILLIS	N/A		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	TAJION JONES	N/A		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
7	DAVIDE CASARIN	N/A		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	SASHA MATTIAS GRANT	N/A		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	FILIPPO GALLI	N/A		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
16	GIOVANNI VERONESI	N/A		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
17	MATTIA UDOM	N/A		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
21	RAEQUAN BATTLE	N/A		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
23	CHRISTIAN BURNS	N/A		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Selezione del quintetto iniziale



Pop-up per la firma dell’allenatore

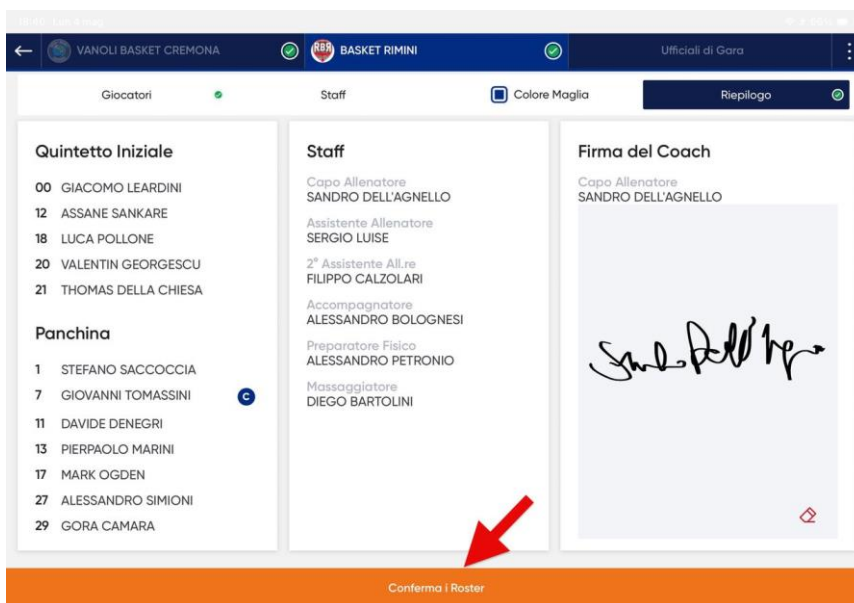
**ATTENZIONE!** solo con il “bollino verde” per entrambe le squadre (quintetti e firme inseriti) è possibile cominciare la partita.



Bollino verde: squadra pronta

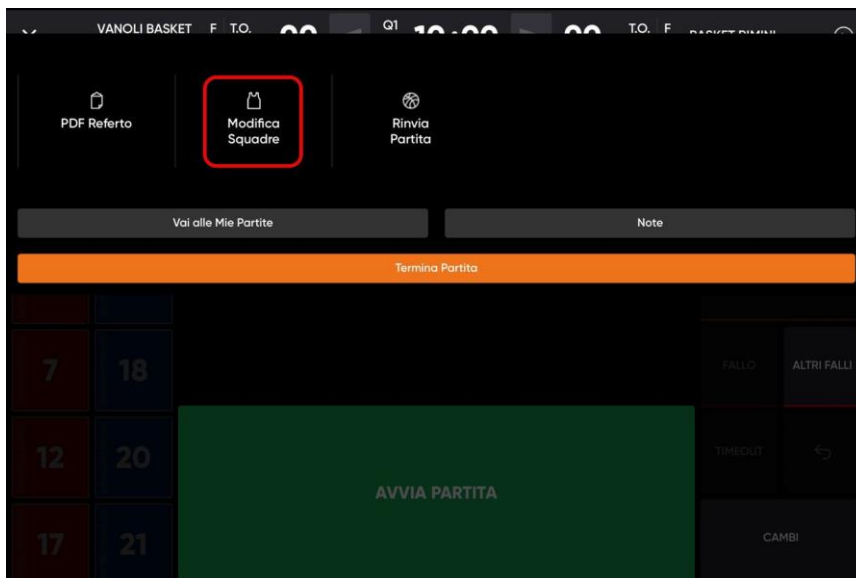
## 2.5 Conferma dei roster (appena prima dell'inizio)

Una volta inseriti quintetti e firme compare il comando **“Conferma i Roster”**. Attendere l'imminente inizio della gara prima di procedere, per poter gestire eventuali modifiche (es. cambio di quintetto per infortunio). Toccando **“Conferma i Roster”** si passa alla schermata di gara.



Comando “Conferma i Roster”

**NOTA** apportare modifiche a una squadra implica dover reinserire la firma dell'allenatore. Dopo la conferma è comunque possibile tornare indietro con il tasto ☰ in alto a sinistra → **“Modifica Squadre”** (con modifiche limitate).



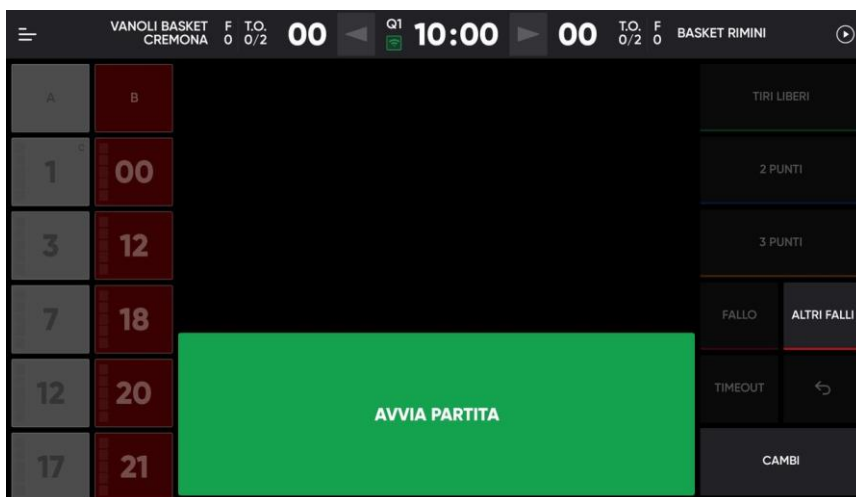
“Modifica Squadre” dopo la conferma dei roster

**CONSIGLIO** verificare con la massima precisione la corrispondenza tra i dati sul tablet e le liste. Dopo l’inizio della gara i numeri errati si possono ancora correggere, ma un giocatore o messo **NON** potrà più essere aggiunto: al momento della firma dei coach far controllare quintetto, staff e sostituti.

### 3. Interfaccia e gestione del tempo

#### 3.1 Avvio della partita

Dopo la conferma dei roster compare la schermata di avvio: toccare “**AVVIA PARTITA**”. Tra la conferma dei roster e l’avvio sono disponibili solo i pulsanti **ALTRI FALLI** e **CAMBI** (es. per un tecnico pre-gara o un cambio di quintetto). L’inizio degli altri quarti è analogo.



Schermata di avvio della partita



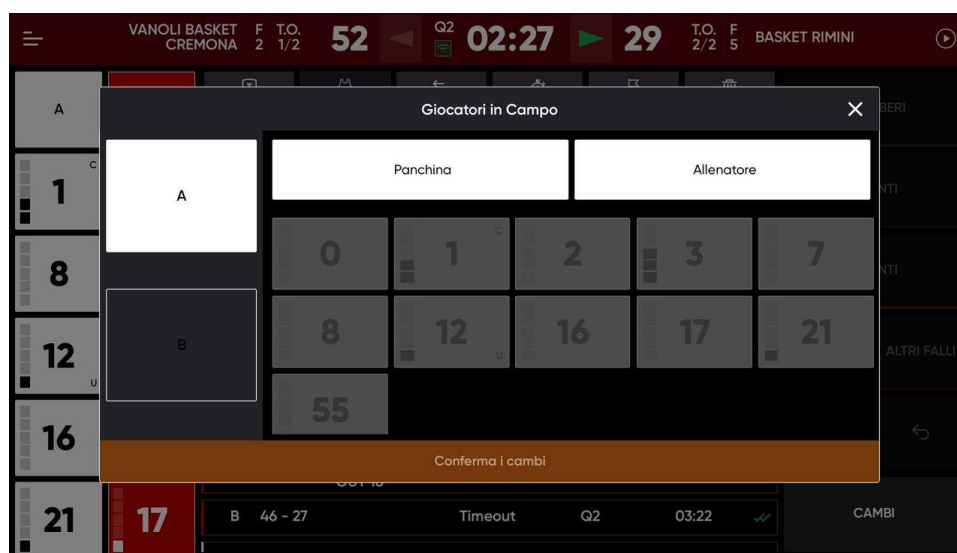
Inizio degli altri quarti

### 3.2 L'interfaccia principale



Interfaccia principale di InGame

- **Parte superiore – dati di squadra:** nomi, punteggio, falli di squadra (F), sospensioni (T.O.), cronometro con avvio/pausa, freccia del possesso alternato, quarto di gioco, stato della connessione (dell'app, non del tablet) e menu applicazione.
- **Parte sinistra:** tasti squadra (A/B), giocatori in campo, falli personali e indicatori: C = capitano, T = fallo tecnico, U = antisportivo, D = espulso.
- **Parte destra:** azioni da registrare (TIRI LIBERI, 2 PUNTI, 3 PUNTI, FALLO, ALTRI FALLI, TIMEOUT, freccia indietro, CAMBI).
- **Parte centrale:** cronologia delle azioni (play-by-play) con filtri per squadra, giocatore, azione, quarto, azioni segnalate ed eliminate.



Parte sinistra: quintetti e falli personali

### 3.3 Il cronometro dell'app

Per avviare o arrestare il tempo toccare il pulsante in alto o direttamente il tempo. Cronometro verde = tempo che scorre; barra superiore rossa = tempo fermo.

**Si ferma da solo** toccando FALLO, ALTRI FALLI (alla scelta del tipo di fallo) e TIMEOUT. **Non si ferma** toccando TIRI LIBERI, 2/3 PUNTI e CAMBI.

**CONSIGLIO** tenere il tempo dell'app allineato al cronometro di gara per quanto possibile (meglio 5-10 secondi indietro rispetto al tempo effettivo). Anche se non perfettamente allineato, far scorrere il tempo rispettando start e stop del cronometro di gara: serve ad avere una cronologia corretta delle azioni. Usare START/STOP toccando direttamente il tempo, con il tablet appoggiato o leggermente inclinato.

### 3.4 Modifica del tempo

Con il cronometro fermo (barra rossa), **tenere premuto il tempo visualizzato** finché si apre il menu di modifica; impostare il tempo corretto e toccare "Salva".



Menu di modifica del tempo

**ATTENZIONE!** fondamentale prima di registrare un TIMEOUT: il minuto del T.O. viene registrato a referto con il tempo dell'app, che deve coincidere (almeno nel minuto) con il cronometro di gara. **NON** è possibile tornare indietro tra i quarti (dal 3° quarto non si torna al 1°).

### 3.5 Fine di un quarto

Quando il cronometro arriva a zero compare un pop-up di conferma:

- **“Accetta”** se tutte le registrazioni sono state inserite: si prosegue con la partita;
- **“Torna indietro” (Cancella)** se manca qualcosa (es. canestro allo scadere): registrare l'azione e toccare nuovamente il tempo per far riproporre il pop-up.



Pop-up di fine quarto

**CONSIGLIO** fermare il tempo quando mancano pochi secondi alla fine del quarto e far scorrere i secondi residui solo quando tutte le registrazioni sono state effettuate.

**ATTENZIONE!** fare le correzioni possibilmente PRIMA di terminare il quarto: negli intervalli tra i quarti non si possono fare correzioni. Non terminare il quarto (o la partita) se gli arbitri si stanno consultando sull'ultima azione.

### 3.6 Menu dell'app (☰ in alto a sinistra)

Dal pulsante **menu** ☰ in alto a sinistra si accede alle funzioni di utilità: scansione del **QR code**, accesso al **referto digitale**, scrittura delle **note**, “Modifica Squadre” e “Rinvia Partita” (v. cap. 7).

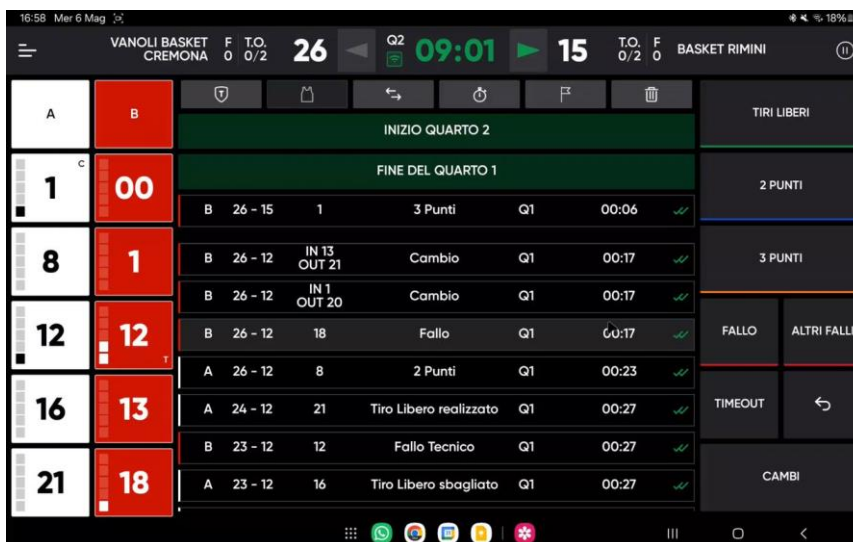
## 4. Registrazione delle azioni

### 4.1 L'ordine di registrazione

L'app prevede un ordine fisso: **1) si sceglie la tipologia di azione** (tasti a destra), **2) si seleziona il giocatore o la squadra** che l'ha compiuta, più le eventuali informazioni aggiuntive (sanzione, tiratore, ecc.).

### 4.2 Canestri (2 e 3 punti)

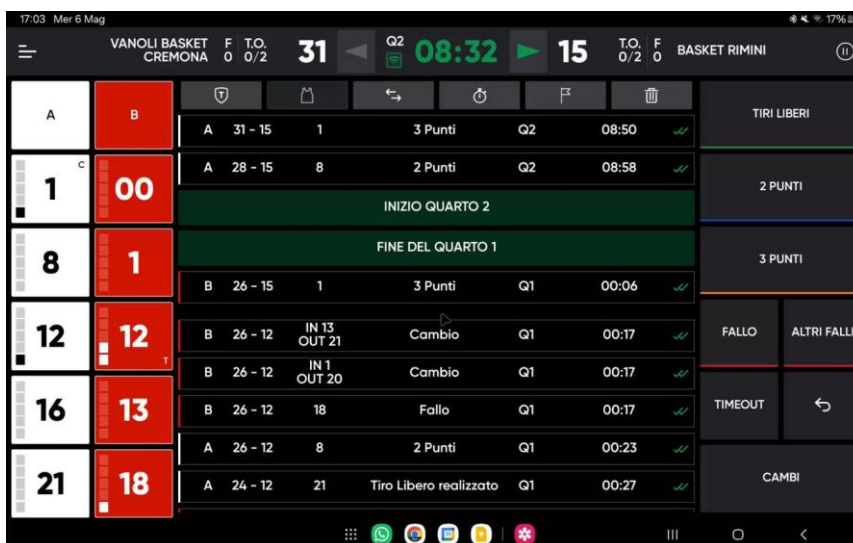
1. Toccare “**2 PUNTI**” o “**3 PUNTI**” a destra.
2. Scegliere il giocatore che ha segnato.



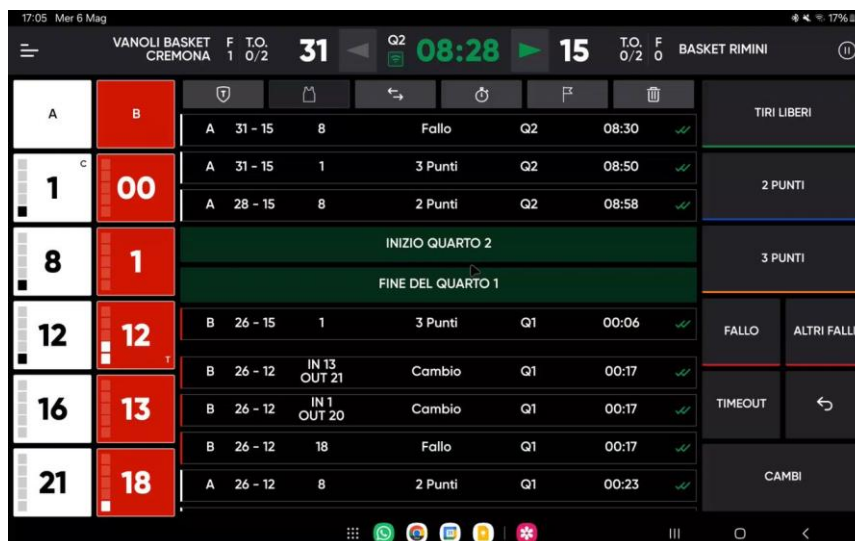
Registrazione di un canestro

### 4.3 Falli personali

1. Toccare “**FALLO**” a destra.
2. Scegliere il giocatore che ha commesso il fallo.
3. Selezionare la sanzione: P (no tiri liberi/rimessa), P1, P2 o P3.
4. In caso di tiri liberi: indicare il giocatore che ha subito il fallo (= il tiratore).



Registrazione di un fallo personale



Selezione della sanzione

**Fallo su tiro realizzato (P1/U1):** registrare PRIMA i 2 o 3 punti, POI il fallo con il relativo tiro libero.

**NOTA** il conteggio dei falli di squadra si aggiorna automaticamente. Se non è subito chiaro chi ha subito il fallo, chiudere la schermata del tiratore (X) per registrare altre azioni (es. sostituzioni) e assegnare i tiri liberi in un secondo momento con il tasto “TIRI LIBERI”.

**ATTENZIONE!** quali schermate si possono chiudere per riprenderle più tardi: SÌ il tiratore dei tiri liberi – NO la sanzione del fallo: **se si chiude la schermata della sanzione, il fallo NON viene registrato.**



Si può chiudere: scelta del tiratore



Non chiudere: scelta della sanzione

## 4.4 Tiri liberi

**Assegnazione automatica:** i TL si aggiungono da soli registrando un fallo che li comporta.

**Assegnazione manuale** (tiratore non visto subito, giocatore sbagliato, TL del tecnico dopo un cambio):

1. Toccare “TIRI LIBERI” a destra.
2. Scegliere il giocatore che tirerà.
3. Scegliere il numero di tiri liberi.



Assegnazione manuale dei tiri liberi

**Esito dei tiri liberi:** toccare “1” se realizzato o “X” se sbagliato, poi “ACCETTA”. Si passa automaticamente al tiro successivo (conteggio sopra i pulsanti); dopo l’ultimo TL si torna alla schermata principale.



Registrazione dell’esito dei tiri liberi

## 4.5 Avvisi automatici sui falli

L’app mostra avvisi automatici al raggiungimento di:

- bonus di squadra (4° fallo di squadra nel quarto);
- limite di falli personali di un giocatore (5° fallo: il giocatore diventa escluso e va sostituito immediatamente);
- limite per l’allontanamento dalla gara (GD, es. doppio tecnico: espulsione automatica).



Avviso automatico dell'app



Giocatore da sostituire: "Cambio" o "Termina"

**NOTA** se non si conosce subito il sostituto, toccare "Termina", completare la registrazione (eventuali TL) e appena noto il sostituto usare la sostituzione 1x1 (v. § 4.8), anche durante i tiri liberi.

#### 4.6 Altri falli (tecnico, antisportivo, espulsione, rissa)

### N.B. VERSIONE CHE VERRA' AGGIORNATA IN ESTATE, POST CAMBIO REGOLE FIBA

Tutti i falli non personali si registrano dal tasto "ALTRI FALLI": FALLO TECNICO, FALLO ANTISPORATIVO, FALLO PER RISSA, FALLO DA ESPULSIONE.



Menu "Altri falli"

## A un giocatore in campo:

1. Toccare “ALTRI FALLI” e scegliere la tipologia.
2. Scegliere il giocatore che ha commesso il fallo.
3. Selezionare la sanzione: T1 (tecnico), U2/U3 (antisportivo su tiro non realizzato), U1 (su tiro realizzato: prima i punti, poi il fallo), D2 (espulsione).
4. Indicare chi ha subito il fallo / chi tirerà i tiri liberi.

Player	Score	Time	Event	Q	Time	Status
B	43 - 28	18	2 Punti	Q2	07:41	✓
A	43 - 26	21	2 Punti	Q2	07:43	✓
A	41 - 26	8	2 Punti	Q2	07:46	✓
B	39 - 26	1	2 Punti	Q2	07:50	✓
A	39 - 24	1	Fallo	Q2	07:57	✓
A	39 - 24	8	Tiro Libero realizzato	Q2	08:01	✓
A	38 - 24	8	Tiro Libero realizzato	Q2	08:01	✓
A	37 - 24	8	Tiro Libero realizzato	Q2	08:01	✓
A	36 - 24	8	Fallo subito	Q2	08:01	✓
B	36 - 24	1	Fallo	Q2	08:01	✓
B	36 - 24	13	3 Punti	Q2	08:07	✓

Registrazione di un altro fallo

**Ad allenatore, panchina o sostituto** (tecnico anche ad allenatore/panchina; rissa ed espulsione anche ad allenatore/sostituti):

1. Toccare “ALTRI FALLI” e scegliere la tipologia.
2. Scegliere la SQUADRA che ha commesso il fallo.
3. Scegliere a chi registrarlo: ALLENATORE (fallo C), PANCHINA (fallo B) o il numero del sostituto.
4. Selezionare la sanzione (quanti tiri liberi).
5. Indicare il giocatore che tirerà i tiri liberi.

Player	Score	Time	Event	Q	Time	Status
B	44 - 28	IN 11 OUT 1	Cambio	Q2	06:22	✓
B	44 - 28	IN 20 OUT 12	Cambio	Q2	06:36	✓
B	44 - 28	IN 27 OUT 00	Cambio	Q2	06:43	✓
B	44 - 28	13	Tiro Libero sbagliato	Q2	06:45	✓
A	44 - 28	B	Fallo Tecnico	Q2	06:45	✓
A	44 - 28	1	Tiro Libero realizzato	Q2	07:02	✓
B	43 - 28	00	Fallo Tecnico	Q2	07:02	✓
B	43 - 28	18	2 Punti	Q2	07:41	✓
A	43 - 26	21	2 Punti	Q2	07:43	✓
A	41 - 26	8	2 Punti	Q2	07:46	✓

Altri falli non a giocatori in campo

**NOTA** esempi: 6 giocatori in campo o ritardo del gioco senza T.O. disponibili → tecnico all'allenatore, registrato B1 (ALTRI FALLI → TECNICO → squadra → PANCHINA → 1 TL). Rissa: espulsione dei sostituti con ALTRI FALLI → RISSA → squadra → numero del sostituto → “Termina”, sanzione DF (partecipazione non attiva, senza tiri) o D2F (attiva, 2 TL); più tecnico B2 al coach. I falli non gestibili dall'app (B/B2 cerchiati a staff senza caselle, falli compensati, giocatore-allenatore) vanno annotati nelle NOTE (v. § 7.2).

## 4.7 Sospensioni (timeout)

1. **Controllare che il tempo dell'app coincida (almeno nel minuto) con il cronometro di gara:** il minuto viene registrato a referto.
2. Toccare **“TIMEOUT”** a destra.
3. Scegliere la squadra che ha richiesto la sospensione.

A	B	Score	Time	Event	Q	Time	Action
	B	44 - 33	13	3 Punti	Q2	05:42	✓
1	11	44 - 30	20	Tiro Libero realizzato	Q2	05:54	✓
	B	44 - 29	20	Tiro Libero sbagliato	Q2	05:54	✓
8	13	44 - 29	17	Espulsione	Q2	05:54	✓
	B	44 - 29	20	Fallo subito	Q2	05:54	✓
12	18	44 - 29	11	Tiro Libero realizzato	Q2	06:01	✓
	A	44 - 28	B	Fallo Tecnico	Q2	06:01	✓
16	20	44 - 28	IN 11 OUT 1	Cambio	Q2	06:22	✓
	B	44 - 28	IN 20 OUT 12	Cambio	Q2	06:36	✓
21	27	44 - 28	IN 27 OUT 00	Cambio	Q2	06:43	✓

Registrazione di una sospensione

Parte automaticamente un conto alla rovescia di 1 minuto (con suono al termine); toccandolo si interrompe e riappare il tasto TIMEOUT. Il T.O. va comunque cronometrato anche con il cronometro fisico in dotazione.

A	B	Score	Time	Event	Q	Time	Action
	A	73 - 68	1	2 Punti	Q4	02:10	✓
0	1	71 - 68	IN 27 OUT 18	Cambio	Q4	02:10	✓
	B	71 - 68	IN 7 OUT 29	Cambio	Q4	02:10	✓
1	7	71 - 68	IN 0 OUT 7	Cambio	Q4	02:10	✓
	B	71 - 68	21	2 Punti	Q4	02:18	✓
2	20	71 - 66	7	Tiro Libero sbagliato	Q4	02:19	✓
	A	71 - 66	7	Tiro Libero realizzato	Q4	02:19	✓
21	21	70 - 66	7	Fallo subito	Q4	02:19	✓
	B	70 - 66	1	Fallo	Q4	02:19	✓
55	27	70 - 66	18	2 Punti	Q4	02:22	✓

Avviso: sospensioni terminate

**ATTENZIONE!** negli ultimi 2 minuti del 4° quarto, se una squadra non ha ancora usato il primo T.O. della seconda metà gara, l'app lo toglie automaticamente (da 0/3 a 0/2) quando il tempo in app segna 01:59. Se il primo T.O. viene concesso esattamente a 02:00 la squadra lo perde comunque da regolamento: è una imprecisione nota dell'app. Registrare la sospensione e verificare che il contatore risulti corretto.

**NOTA** la richiesta di sospensione si registra solo quando viene **CONCESSA**: se prima avvengono falli o esclusioni, registrare prima quelli (fallo → eventuale sostituzione) e poi il T.O.

## 4.8 Sostituzioni

**Tutte le sostituzioni devono essere registrate:** nella parte sinistra dell'app devono sempre esserci gli effettivi 5+5 giocatori in campo, altrimenti non è possibile attribuire correttamente le azioni. Esistono 3 modalità più le sostituzioni "in sospeso".

### Modalità 1 – Tasto “CAMBI” (sostituzioni multiple)

1. Toccare “CAMBI” a destra.
2. Selezionare i sostituti che entrano (colonna di sinistra).
3. Selezionare i giocatori che escono (colonna di destra).
4. Toccare “Conferma i cambi”.



Modalità 1: tasto CAMBI

### Modalità 2 – Reinserimento dell'intero quintetto

Utile all'inizio di ogni quarto, al rientro da ogni timeout e quando ci sono più di 2 sostituzioni per squadra.

1. Toccare il tasto della squadra (A o B) sulla sinistra.
2. Selezionare uno a uno i 5 giocatori effettivamente in campo.
3. Toccare “Conferma i cambi”.



Modalità 2: reinserimento del quintetto

**NOTA** con questo metodo non è possibile selezionare meno di 5 giocatori. Usarlo sistematicamente nelle situazioni indicate per velocizzare la ripresa del gioco.

## Modalità 3 – Sostituzione 1x1

Utilizzabile quando c'è un solo sostituto pronto a entrare, quando si vede prima chi esce, o per i cambi comunicati durante una sospensione.

1. **Tenere premuto per 2 secondi** il giocatore da sostituire.
2. Scegliere il sostituto che entra.
3. Toccare **“Conferma”**.



Modalità 3: sostituzione 1x1

## Sostituzioni in sospenso

Permettono di inserire un sostituto che ha chiesto il cambio (es. seduto sul cubo) o un giocatore che dovrà uscire (es. infortunato) senza completare subito la sostituzione, continuando a registrare altre azioni.

1. Toccare **“CAMBI”**.
2. Selezionare i sostituti che entrano (a sinistra) e/o i giocatori che usciranno (a destra).
3. Toccare **“Salva modifiche”**: il tasto CAMBI diventa rosso con la dicitura **“IN SOSPESO”**.
4. Quando il cambio può essere completato: toccare **“IN SOSPESO”**, selezionare i giocatori che si avvicinano e toccare **“Conferma i cambi”** (oppure annullare).



Sostituzioni in sospenso

**ATTENZIONE!** toccare esattamente **“Salva modifiche”** e **“Conferma i cambi”**: chiudendo il menu in altro modo la sostituzione **NON** viene effettuata. Il metodo è consigliato fino a un massimo di 4 sostituzioni contemporanee; oltre, reinserire i quintetti (modalità 2).

**CONSIGLIO** sfruttare il play-by-play per verificare le sostituzioni registrate senza che si sia mosso il cronometro. L'azione dei cambi NON si può cancellare né modificare: un cambio errato si corregge solo con la sostituzione inversa.

## 5. Correzione degli errori

### 5.1 I tre metodi

- **Tasto indietro (freccia in basso a destra):** cancella le ultime azioni registrate, una alla volta.
- **Trascina e cancella:** trascinando un'azione da destra a sinistra nel play-by-play → tasto rosso (cestino).
- **Trascina e modifica:** stesso gesto → tasto blu (penna). Il tasto giallo (bandiera) evidenzia l'azione per ritrovarla più tardi.

Per alcune azioni (es. minuto di un timeout) non tutti i metodi sono utilizzabili: v. tabella al § 5.5.

### 5.2 Tasto indietro

Time	Score	Action	Q	Time	Status
00:42	50 - 51	Timeout	Q3	00:42	✓
00:50	50 - 51	2 Punti	Q3	00:50	✓
00:59	50 - 49	Cambio (IN 7 OUT 29)	Q3	00:59	✓
00:59	50 - 49	Cambio (IN 20 OUT 27)	Q3	00:59	✓
00:59	50 - 49	Cambio (IN 18 OUT 13)	Q3	00:59	✓
01:05	50 - 49	2 Punti	Q3	01:05	✓
01:51	50 - 47	3 Punti	Q3	01:51	✓
02:31	47 - 47	2 Punti	Q3	02:31	✓
03:23	47 - 45	Fallo subito	Q3	03:23	✓
03:23	47 - 45	Fallo	Q3	03:23	✓
04:44	47 - 45	2 Punti	Q3	04:44	✓

Tasto indietro: annulla le ultime azioni

Time	Score	Action	Q	Time	Status
00:15	50 - 53	7	Q3	00:15	✓
00:42	50 - 51	Timeout	Q3	00:42	✓
00:50	50 - 51	2 Punti	Q3	00:50	✓
00:59	50 - 49	Cambio	Q3	00:59	✓
00:59	50 - 49	Cambio	Q3	00:59	✓
00:59	50 - 49	Cambio	Q3	00:59	✓
01:05	50 - 49	2 Punti	Q3	01:05	✓
01:51	50 - 47	3 Punti	Q3	01:51	✓
02:31	47 - 47	2 Punti	Q3	02:31	✓
03:23	47 - 45	Fallo subito	Q3	03:23	✓
03:23	47 - 45	Fallo	Q3	03:23	✓

Conferma dell'annullamento

## 5.3 Trascina e cancella

1. Trascinare l'azione da destra verso sinistra nel play-by-play.
2. Toccare il tasto rosso (cestino).
3. Confermare con "Sì" nel pop-up. L'azione comparirà come cancellata nel play-by-play.

Team	Player	Time	Action	Points	Q	Time	Status
B	14 - 13	17	2 Punti	Q1	02:33	✓	
B	14 - 11	7	2 Punti	Q1	02:36	✓	
A	14 - 9	IN 7 OUT 23	Cambio	Q1	02:44	✓	
A	14 - 9	IN 8 OUT 2	Cambio	Q1	02:44	✓	
A	14 - 9	IN 12 OUT 1	Cambio	Q1	02:44	✓	
A	14 - 9	IN 16 OUT 0	Cambio	Q1	02:44	✓	
B	14 - 9	IN 7 OUT 21	Cambio	Q1	02:51	✓	
B	14 - 9	IN 17 OUT 12	Cambio	Q1	02:51	✓	
B	14 - 9	IN 13 OUT 00	Cambio	Q1	02:51	✓	
A	14 - 9	3	2 Punti	Q1	03:02	✓	
B	12 - 9	00	2 Punti	Q1	03:05	✓	

*Trascina e cancella*

Team	Player	Time	Action	Points	Q	Time	Status
B	14 - 13	17	2 Punti	Q1	02:33	✓	
B	14 - 11	7	2 Punti	Q1	02:36	✓	
A	14 - 9	IN 7 OUT 23	Cambio	Q1	02:44	✓	
A	14 - 9	IN 8 OUT 2	Cambio	Q1	02:44	✓	
A	14 - 9	IN 12 OUT 1	Cambio	Q1	02:44	✓	
A	14 - 9	IN 16 OUT 0	Cambio	Q1	02:44	✓	
B	14 - 9	IN 7 OUT 21	Cambio	Q1	02:51	✓	
B	14 - 9	IN 17 OUT 12	Cambio	Q1	02:51	✓	
B	14 - 9	IN 13 OUT 00	Cambio	Q1	02:51	✓	
A	14 - 9	3	2 Punti	Q1	03:02	✓	

*I tre pulsanti: cancella, modifica, evidenza*

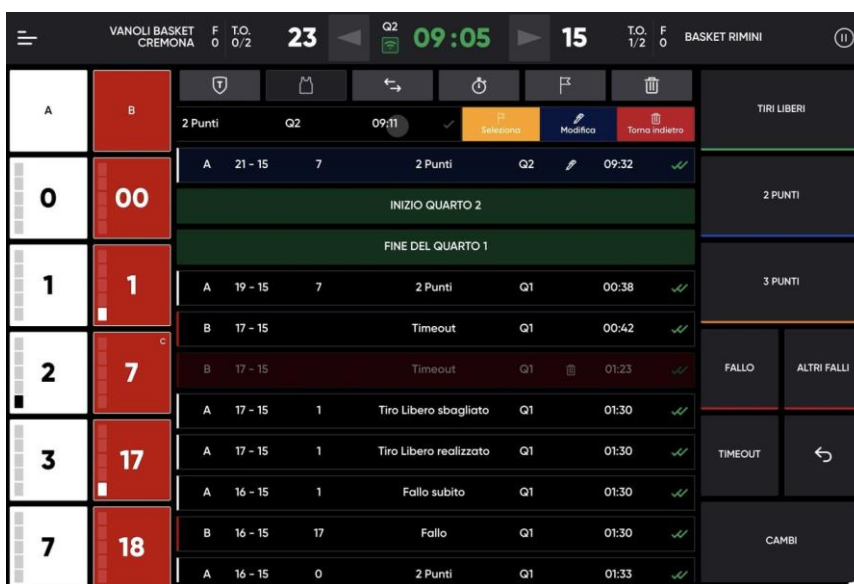
**NOTA** è possibile cancellare tutte le azioni ECCETTO i cambi.

## 5.4 Trascina e modifica

1. Trascinare l'azione da destra verso sinistra.
2. Toccare il tasto blu (penna).
3. Modificare le voci disponibili e salvare.



Trascina e modifica

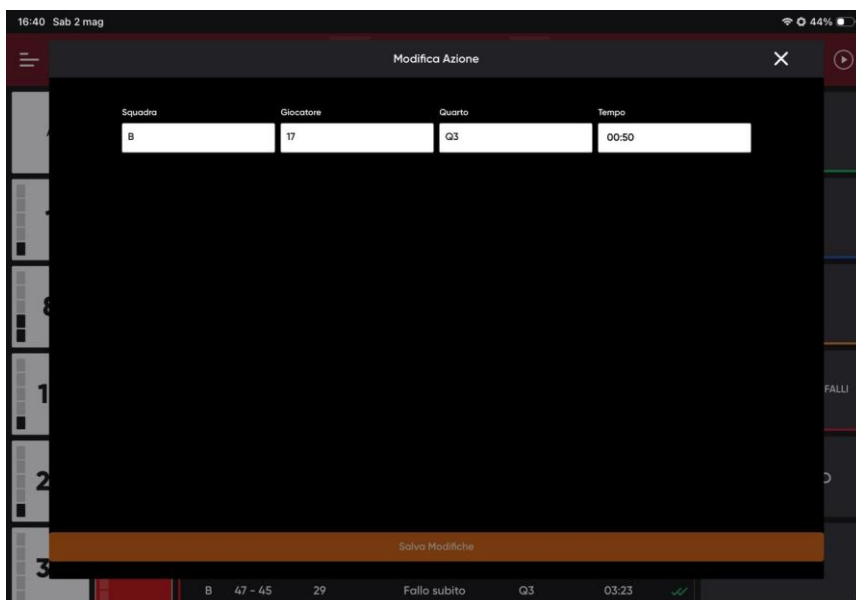


Menu di modifica dell'azione

**ATTENZIONE!** se si modifica la SQUADRA di un'azione, l'app reimposta automaticamente il giocatore al primo del roster della nuova squadra: verificare SEMPRE che il numero del giocatore sia corretto.

## 5.5 Che cosa si può modificare

Azione	Modificabile	Se sbagliato ...
Canestro	Squadra, giocatore, quarto e tempo	Valore (2/3 punti) NON modificabile: cancellare e reinserire
Tiro libero	Squadra, giocatore, quarto e tempo, esito (1/X)	—
Fallo	Squadra, giocatore, quarto e tempo	Sanzione/tipologia NON modificabile: cancellare fallo (e fallo subito) e reinserire
Fallo subito	NON modificabile	Cancellare il fallo subito, chiudere il menu TL e inserire l'azione "TIRI LIBERI" sul giocatore corretto
Timeout	NON modificabile	Cancellare e reinserire (v. § 5.7 per il minuto)
Cambi	NON modificabile né cancellabile	Registrare la sostituzione inversa



Modifica di un canestro



Modifica dell'esito di un tiro libero

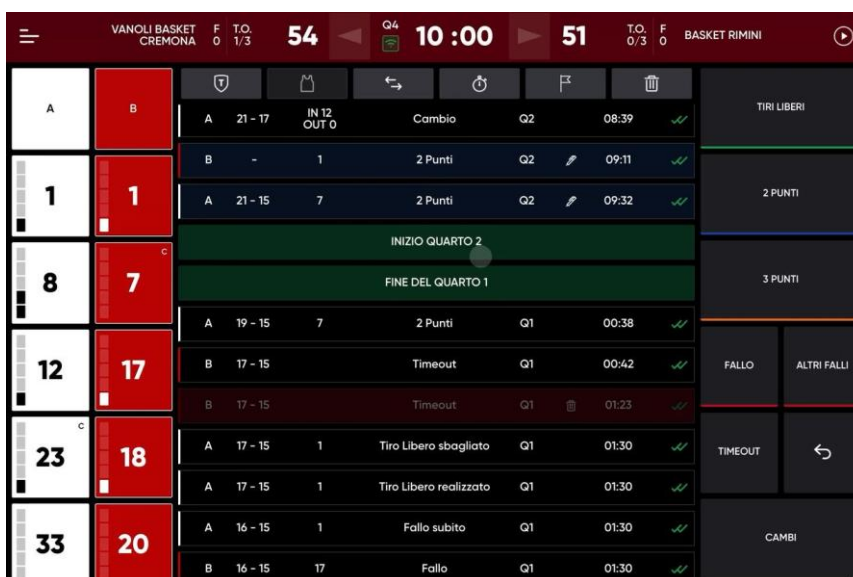
**NOTA** le correzioni si possono fare anche nei quarti successivi, individuando l'azione nel play-by-play. In tal caso verificare che i campi “Quarto” e “Tempo” riportino i valori del momento in cui l'azione è realmente avvenuta.

## 5.6 Inserire un'azione dimenticata (in un punto preciso del play-by-play)

1. Fermare il tempo sul tablet.
2. Tenere premuto nel play-by-play in corrispondenza del minuto desiderato finché compare la riga bianca “**Aggiungi nuova azione qui**”.
3. Toccare l'azione da inserire e registrarla come di consueto.



*Correzioni nel play-by-play*



*Inserimento di un'azione in un punto preciso*

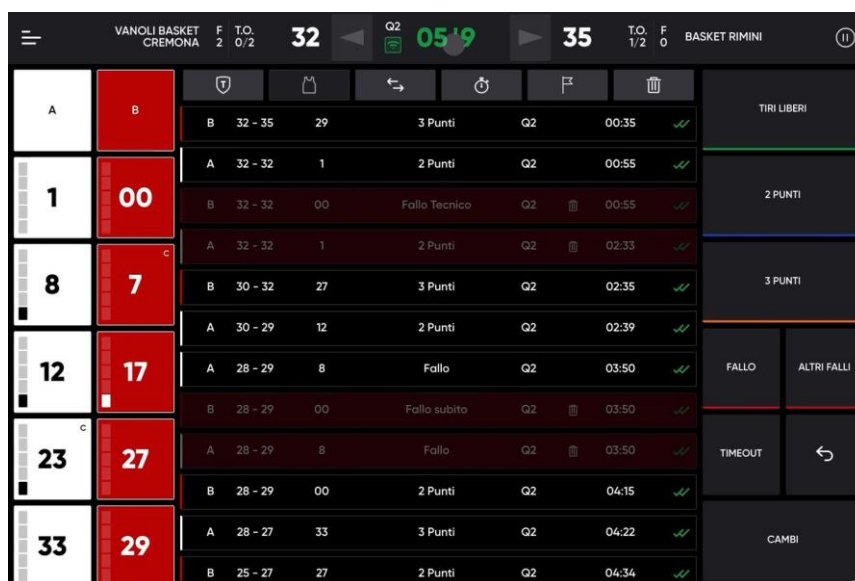
## 5.7 Correzione del minuto di un timeout

Cancellare la sospensione errata, poi:

- **tablet in ANTICIPO sul cronometro di gara:** impostare prima il tempo corretto sul tablet (§ 3.4), poi reinserire il T.O.;
- **tablet in RITARDO:** tenere premuto nel play-by-play sul minuto corretto → “Aggiungi nuova azione qui” → T.O. → squadra. Funziona anche per sospensioni di quarti già conclusi.

## 5.8 Termine del quarto per errore

Se il quarto viene terminato per errore è possibile recuperare come mostrato:



Termine del quarto per errore

## 5.9 Quick S.O.S. – correzioni rapide

Errore	Procedura
Fallo al giocatore sbagliato	Trascina → penna blu → correggere “Squadra”/“Giocatore” (verificare il numero!)
Canestro alla squadra sbagliata	Trascina → penna blu → “Squadra” → verificare il giocatore
Valore canestro sbagliato (2/3)	Cancellare l’azione e reinserirla corretta
Tipologia fallo / n° TL sbagliati	Cancellare fallo commesso (+ fallo subito e TL) e reinserire tutto
Fallo subito al giocatore sbagliato	Cancellare il fallo subito, chiudere il menu TL, inserire “TIRI LIBERI” sul giocatore corretto
Sospensione alla squadra sbagliata	Cancellare e reinserire
Sospensione al minuto sbagliato	Cancellare; v. § 5.7
Esito TL sbagliato	Trascina → penna blu → correggere l’esito

## 5.10 Quintetto errato: come cavarsela

Molti errori nascono da un quintetto a referto diverso da quello effettivo in campo. Se accade:

- **Segna un giocatore non in quintetto:** attribuire il canestro a un altro giocatore, annotare su un foglio chi ha realmente segnato e a chi è stato temporaneamente assegnato; reinserire il quintetto effettivo appena possibile e modificare il canestro alla prima occasione di gioco fermo.
- **Fallo a un giocatore non in quintetto:** registrare immediatamente una sostituzione (anche non corretta) per far entrare quel giocatore, registrare il fallo, poi reinserire il quintetto effettivo.

**CONSIGLIO** non farsi prendere dal panico: aiutarsi con un post-it segnando tutto ciò che c’è da correggere/aggiungere, il minutaggio sul tablet dell’azione interessata e la correzione da apportare. Evitare le comunicazioni sovrapposte al tavolo: una comunicazione ordinata riduce gli errori.

## 6. Chiusura della gara

### 6.1 Fine del 4° quarto: supplementare o termine

Portare il tempo a 00'0, toccarlo e poi **“ACCETTA”**. Nella finestra che compare:

- **“CANCELLA”** per restare sulla schermata e correggere le giocate;
- **“AVVIA UN SUPPLEMENTARE”** in caso di parità;
- **“TERMINA”** per chiudere la partita e passare alla schermata di chiusura.

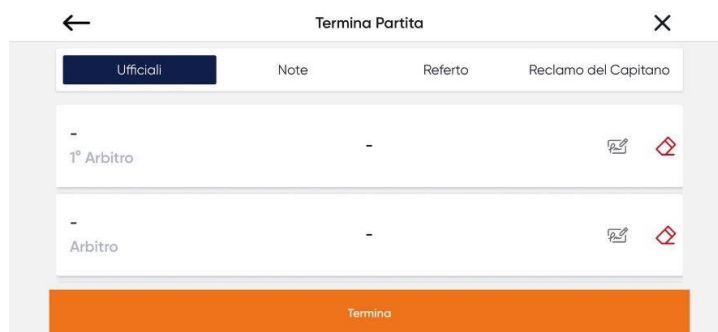
Time	Score	Play	Time	Status
00:00	77 - 77	Timeout	09:56	✓
00:20	77 - 75	2 Punti	09:56	✓
00:43	77 - 73	2 Punti	09:56	✓
01:06	75 - 73	2 Punti	09:56	✓
01:29	73 - 73	2 Punti	09:56	✓
01:52	73 - 71	Cambio	09:56	✓
02:15	73 - 71	Cambio	09:56	✓
02:38	73 - 71	Cambio	09:56	✓
03:01	73 - 71	Cambio	09:56	✓
03:24	73 - 71	Cambio	09:56	✓
03:47	73 - 71	Cambio	09:56	✓

Avvio di un tempo supplementare

Time	Score	Play	Time	Status
00:00	77 - 75	Timeout	08:56	✓
00:20	77 - 75	2 Punti	09:56	✓
00:43	77 - 73	2 Punti	09:56	✓
01:06	75 - 73	2 Punti	09:56	✓
01:29	73 - 73	2 Punti	09:56	✓
01:52	73 - 71	Cambio	09:56	✓
02:15	73 - 71	Cambio	09:56	✓
02:38	73 - 71	Cambio	09:56	✓
03:01	73 - 71	Cambio	09:56	✓
03:24	73 - 71	Cambio	09:56	✓

Chiusura della gara

**ATTENZIONE!** toccare **“TERMINA”** solo DOPO aver verificato che tutte le azioni del play-by-play abbiano la **doppia spunta verde**. Se si tocca prima, si può ancora tornare indietro con la freccia in alto a sinistra.



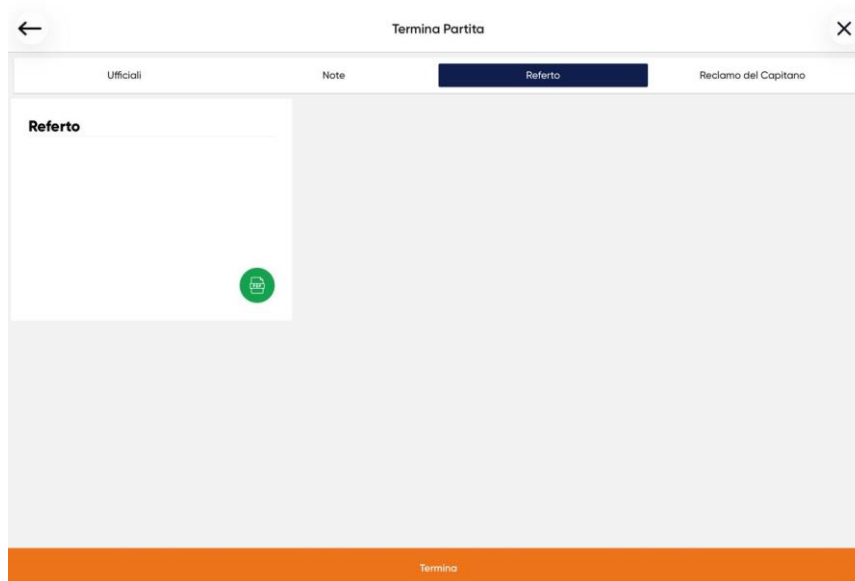
Freccia per tornare indietro dopo “Termina partita”

## 6.2 La schermata di chiusura

Terminata la gara si apre la schermata di chiusura con 4 sezioni: **Ufficiali** (firme), **Note**, **Referto** (PDF/QR) e **Reclamo del capitano**. Da questo momento è fondamentale che il tablet sia connesso a internet.

## 6.3 Controllo del PDF del referto

Visionare il PDF del referto per verificarne la correttezza, specialmente in caso di registrazioni particolari (C1, U2, note, ...), PRIMA di inviare la gara. Con i due pulsanti dedicati si può accedere al referto digitale (QR code o link diretto) per condividerlo.



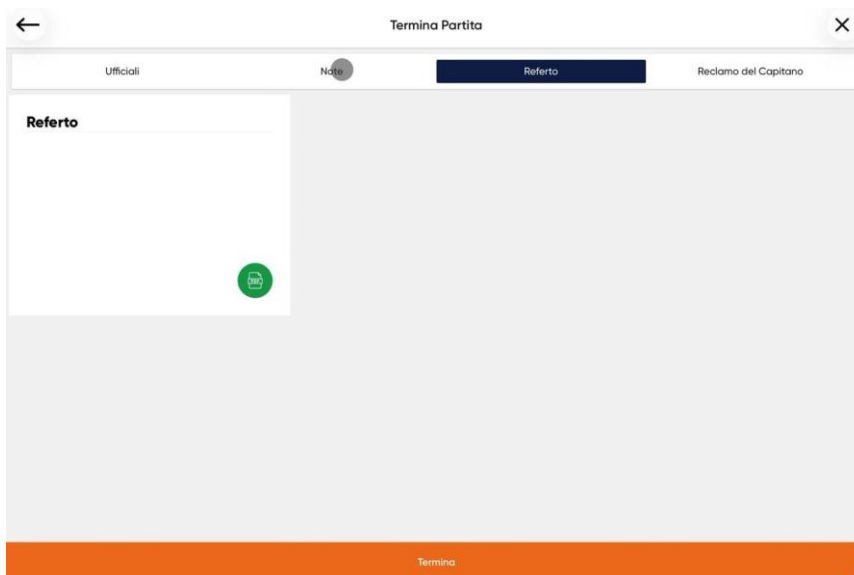
Controllo del PDF del referto

**ATTENZIONE!** quando si “stampa” il referto in PDF dal browser (Chrome/Safari/Edge), verificare che in fase di stampa sia attiva la spunta “Grafica in background/Sfondo”, altrimenti il referto esce incompleto.

## 6.4 Note al referto

Dalla sezione Note si aggiungono annotazioni scritte, utili quando:

- non è stato possibile inserire una registrazione;
- c'è stato un errore non correggibile;
- gli arbitri chiedono di riportare a referto un infortunio;
- occorre inserire membri dello staff non presenti in InGame (medico, preparatore fisico, ecc.);
- qualsiasi cosa da registrare in accordo/su indicazione degli arbitri.

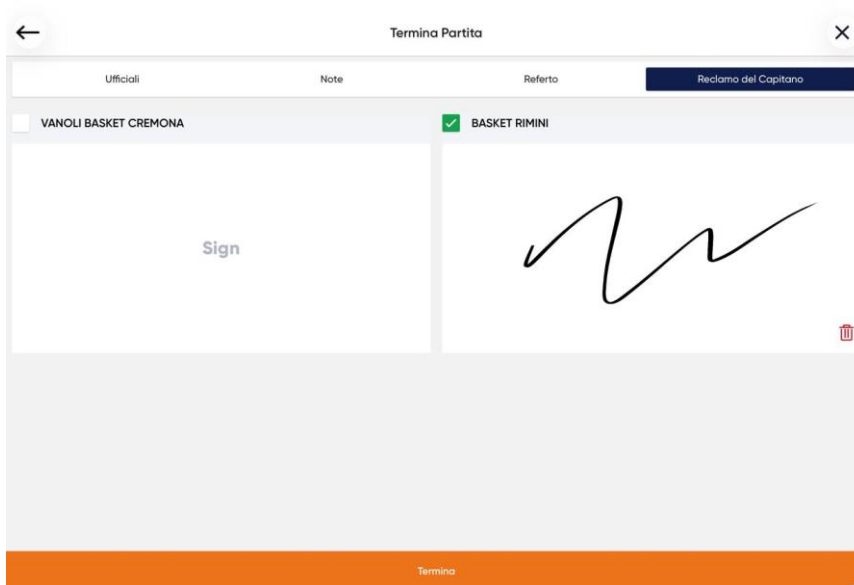


Inserimento delle note

**ATTENZIONE!** le note inserite NON possono essere cancellate.

## 6.5 Reclamo del capitano

La sezione dedicata raccoglie la firma del capitano che intende presentare reclamo, entro 15 minuti dal termine della gara.



Sezione reclamo del capitano

## 6.6 Firme di arbitri e ufficiali di campo

Concluse le operazioni finali, arbitri e UdC firmano digitalmente il referto. La firma è possibile solo se i nominativi sono già stati inseriti: se rimasti incompleti dal pre-gara, toccare i nomi per correggerli o i ruoli per inserire i mancanti.

Nome	Referto	Reclamo del Capitano
GIULIO PEPPONI 1° Arbitro	CGNNMO80A01H501M	
FRANCESCO CASSINA Arbitro	CGNNMO80A01H501M	
- Arbitro/Caller	-	
FRANCESCO ROSSI Segnapunti	CGNNMO80A01H501M	
MARIO BIANCHI Cronometrista	CGNNMO80A01H501M	
- Addetto al 24"	-	

Termino

*Firme degli arbitri e degli ufficiali di campo*

## 6.7 Invio del referto e backup

1. Verificare la connessione a internet.
2. **Prima di inviare:** salvare una copia PDF di backup con il tasto verde in alto a sinistra (Android → Bluetooth solo verso Android; Apple → AirDrop solo verso Apple).
3. Dopo le firme di tutti, chiudere e inviare definitivamente con il comando di chiusura: il referto viene spedito automaticamente al primo arbitro e alle due squadre.
4. Consegnare comunque agli arbitri le liste R/G della partita.

Referto

**Squadra A** 75 BASKET CASALNUOVO **Squadra B** BAGALIER FEBA CIVITANOVA MARCHE

Campionato: FIP DEMO REFERTO 5X5 Data: 17/09/2025 Ore: 21:38 Campo: \_\_\_\_\_

Gara N.: \_\_\_\_\_ 1° Arbitro: \_\_\_\_\_ Arbitro: \_\_\_\_\_ Arbitro/Caller: \_\_\_\_\_

**Squadra A** 75 BASKET CASALNUOVO **Punteggio Progressivo**

	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	-	41	41	81	81	121	121
2	2	-	42	42	82	82	122	122
3	3	-	43	43	83	83	123	123
4	4	-	44	44	84	84	124	124
5	5	-	45	45	85	85	125	125
6	6	-	46	46	86	86	126	126
7	7	-	47	47	87	87	127	127
8	8	-	48	48	88	88	128	128
9	9	-	49	49	89	89	129	129
10	10	-	50	50	90	90	130	130
11	11	-	51	51	91	91	131	131

Tess.	Giocatori	N.	En.	Falli	1	2	3	4	5
	CRISPINO, S.	1	X						
	BIANCO, V.	4	O						
	ESPOSITO, G.	6	O	T					
	GALLO, R.	9	O	P					
	VIVENZIO, A.	11	O						

*Tasto per il salvataggio del PDF di backup*

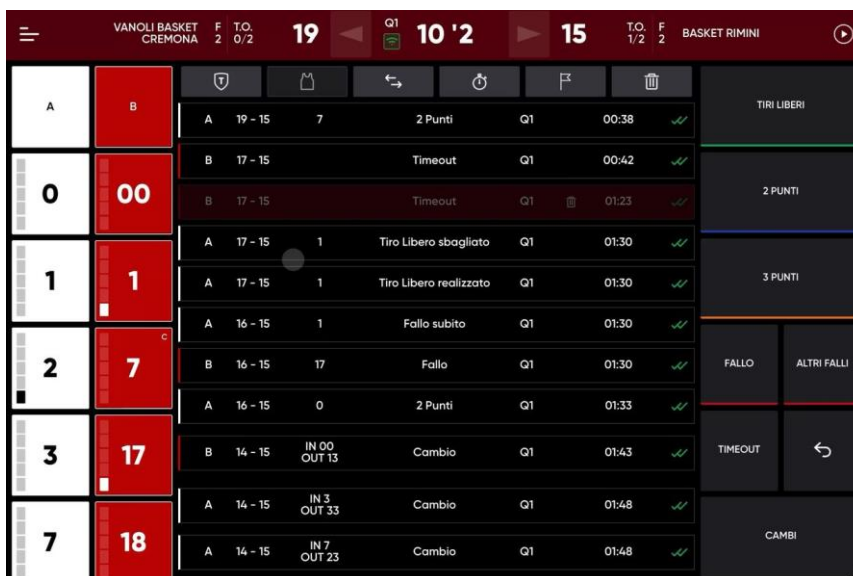
Dopo l'invio, il server spedisce entro circa 2-5 minuti una mail con il referto in PDF a: **1° arbitro, squadra A e squadra B (nelle rispettive caselle Spes) e ufficio gare** che gestisce quel campionato.

**ATTENZIONE!** una volta chiusa l'ultima schermata NON si può tornare indietro né riaprire la partita. Senza connessione la gara resta "In attesa di invio" e non risulta conclusa: al ripristino della rete accedere all'app e inviare la partita al server (l'app ritenta anche in automatico). Se dopo 5-10 minuti il primo arbitro non ha ricevuto il referto, usare la copia di backup.

## 7. Casi particolari

### 7.1 Gara non iniziata o sospesa (“Rinvia Partita”)

Procedura generale: dal menu (☰ o ⋮) selezionare “Rinvia Partita” → “Accetta”, far firmare arbitri e ufficiali di campo, aggiungere la nota con il motivo e toccare “Termina”.



Chiusura anticipata della gara

Situazione	Particolarità
Impraticabilità di campo (pre-gara)	Selezionare giocatori e staff da lista; NIENTE quintetti né firme dei coach. Nota: “Motivo rinvio gara: impraticabilità di campo, accordo tra squadre non raggiunto”
Assenza medico / DAE / addetto DAE	Come sopra. Nota: “Motivo rinvio gara: assenza di medico/DAE/addetto al DAE”
Assenza arbitri (dopo 15' di attesa)	Come sopra. Nota: “Motivo rinvio gara: assenza degli arbitri”
Assenza di una squadra (dopo 15')	Inserire quintetto e firma della squadra presente, annotare il quintetto nelle note. Nota: “Motivo rinvio gara: assenza squadra B”
Assenza di entrambe le squadre (dopo 15')	Non selezionare alcun giocatore. Nota: “Motivo rinvio gara: assenza squadre A e B”
Gara sospesa per motivi tecnici (DAE via, infortunio arbitri, attrezzature irreparabili, campo impraticabile, ordine pubblico)	Dal menu ☰ “Rinvia Partita” → “Accetta”, firme e nota con il motivo dell'interruzione

**NOTA** il medico non in lista va inserito nel rapporto arbitrale cartaceo, NON nelle note dell'app. Se è presente il 2° dirigente non serve inserirlo nelle note: si usa la dicitura “LISTE GARE CONFORMI”, ma solo se non ci sono correzioni a penna sulle liste.

### 7.2 Situazioni non gestite dall'app: cosa scrivere nelle note

- **Falli compensati:** non gestibili dall'app. Registrare i falli senza tiri liberi e annotare, es.: “2Q 07:59 fallo P (T/U/D) di B2 compensato con fallo P (T/U/D) di A3”. Vale anche per i falli B/C degli allenatori.
- **Giocatore-allenatore:** il fallo C nelle caselle del giocatore non è gestibile. Registrare il tecnico come allenatore (ALTRI FALLI → TECNICO → squadra → ALLENATORE) e annotare, es.: “2Q 07:59 giocatore-allenatore B2: gli si attribuisce fallo (B/C) preso come allenatore”, con l'eventuale espulsione/esclusione. Massima attenzione a non farlo rientrare in campo.

- **Espulsione di staff senza caselle (o vice allenatore):** i falli B o B2 cerchiati vanno riportati nelle note.
- **Rissa:** annotare la compensazione dei tecnici agli allenatori e le espulsioni dei sostituti (con indicazione della partecipazione attiva e relativi TL).
- **HCC (Instant Replay):** annotare “SQ.A: HCC richiesto a 7:22 3Q”. Se l'HCC è immediato, attendere l'esito prima di registrare il fallo; se tardivo e la verifica cambia la tipologia, cancellare e reinserire il fallo.

### 7.3 Consigli finali

- Ignorare la freccia (possessione alternata) sul tablet se non gestita: fa fede quella del tavolo.
- In caso di bug visivi: verificare che tutte le azioni abbiano la doppia spunta verde, chiudere e riaprire l'app; la partita riprende dall'ultima azione registrata.
- In caso di cambio tablet: riaprire la gara dal nuovo dispositivo; si riprende dall'ultima azione sincronizzata (doppia spunta verde).
- Prima del T.O. controllare sempre il minuto; negli ultimi 2 minuti del 4° quarto la precisione è critica.
- Evidenziare (bandiera gialla) le azioni dubbie per ritrovarle rapidamente nei momenti di gioco fermo.
- Nei tempi morti (timeout, fine quarto, fine gara) si può eliminare, modificare, evidenziare o aggiungere qualsiasi giocata.
- Comunicazione ordinata al tavolo: mai sovrapporsi, un solo interlocutore con gli arbitri.

### Contatti

**Riccardo Corsolini** – Responsabile Italia NBN23

Mail: [r.corsolini@nbn23.tech](mailto:r.corsolini@nbn23.tech) · Supporto: [fipstats@nbn23.com](mailto:fipstats@nbn23.com)

### Fonti

- SOS Referto Elettronico - Interpretazioni per l'uso del Referto Digitale InGame (OBRI 2024, v1.0) – procedure e casistica.
- Formazione Referto Digitale 2026 (giugno 2026, agg. DOA) – slide e schermate.
- Vademecum InGame 3.0 – Focus credenziali (NBN23).
- INGAME STEP – criticità e procedure rapide.
- Cartella SOSTITUZIONI (video: 1x1, 5x5, sostituzioni multiple, sostituzioni in sospenso) e registrazioni webinar.