

INGAME

REFERTO DIGITALE FIP

Manuale di istruzioni · Vademecum

per tutti i segnapunti che utilizzano InGame

Riccardo Corsolini

Responsabile Italia NBN23

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.

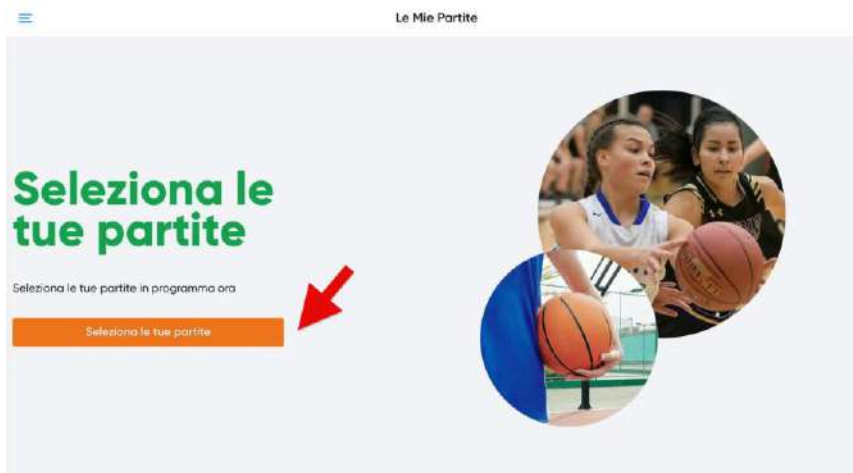


Schermata di log-in

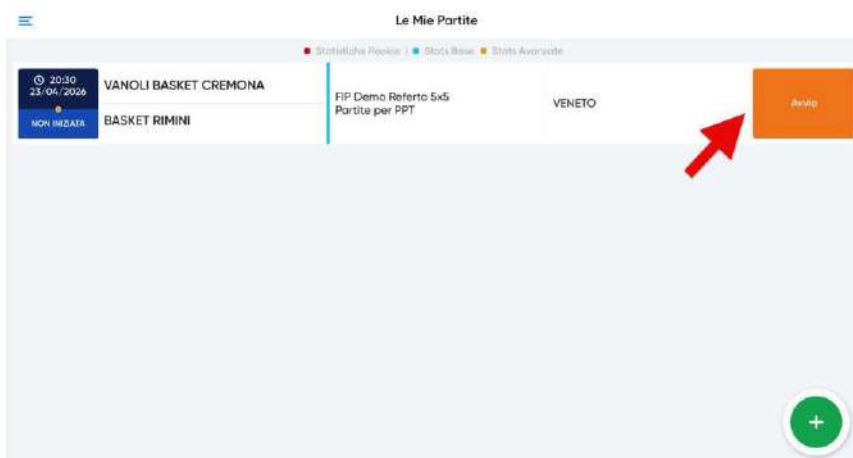
NOTA prima di iniziare la partita verificare che siano stati selezionati tutti i giocatori in lista, i 5 del quintetto, il capitano e le firme degli allenatori. Controllare anche il colore di maglia: in partita serve come riferimento visivo (v. cap. 2).

2.2 Selezione della gara e download

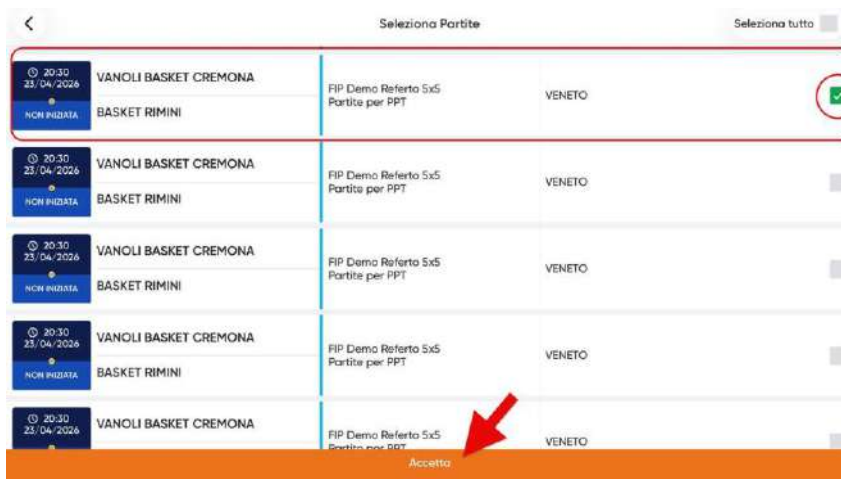
1. Proseguire con il tasto **“Seleziona le tue partite”**.
2. Individuare la gara nell’elenco, impostare la spunta a destra (diventerà verde) e toccare **“Accetta”**: parte il download dei dati della partita.
3. Verificare i dati principali della gara e proseguire con **“Avvia”**.



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

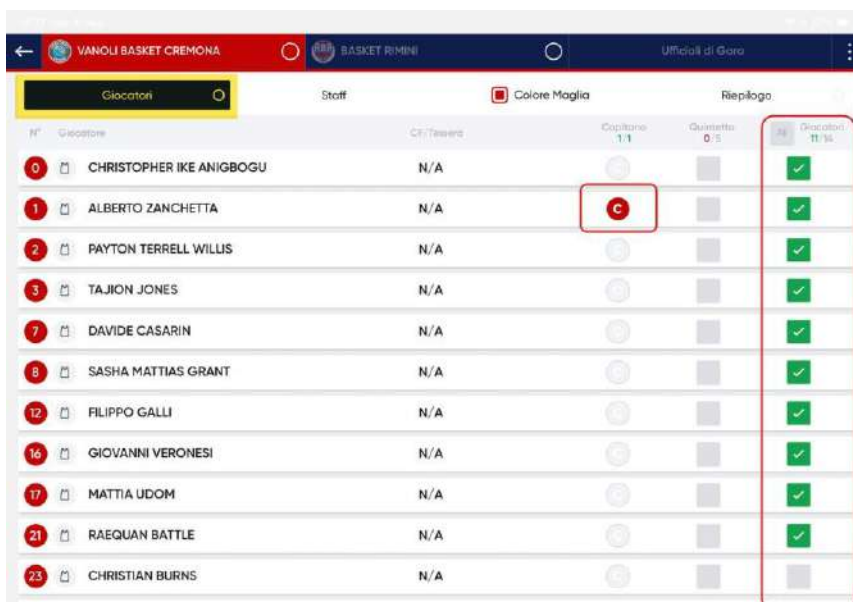
Ogni squadra ha 4 sotto-sezioni: **Giocatori** (lista, numeri di maglia, capitano, quintetto), **Staff** (panchina, accompagnatore, addetto agli arbitri), **Colore Maglia** e **Riepilogo** (quintetto, staff e firma dell'allenatore).

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

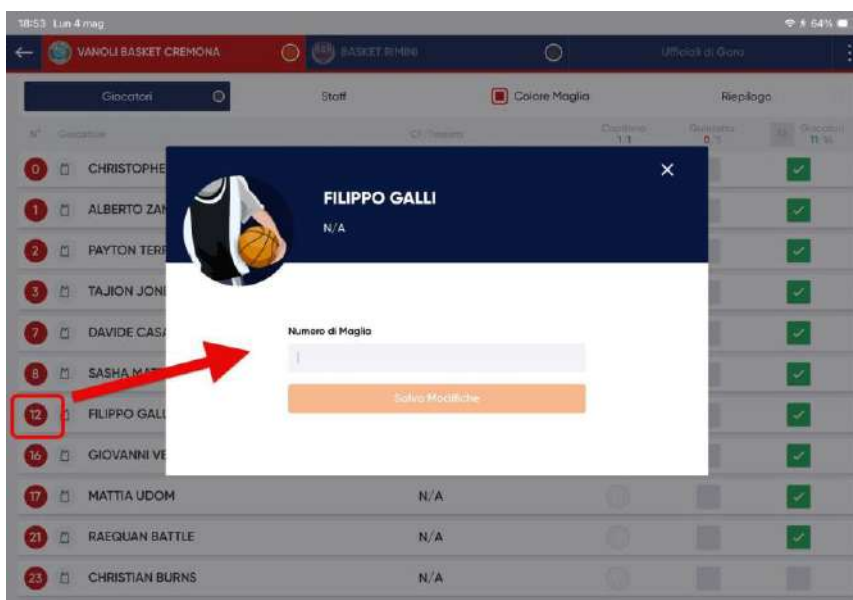
- Controllare che giocatori e numeri corrispondano alla **lista R/G**.
- Impostare la spunta a destra per **confermare ogni giocatore presente**: solo i giocatori spuntati risulteranno a referto.
- Toccare la **“C”** in corrispondenza del capitano indicato in lista.



N°	Giocatore	Cl. Teoria	Capitano 1/1	Quartetto 0/5	Giocatori 11/14
0	CHRISTOPHER IKE ANIGBOGU	N/A			✓
1	ALBERTO ZANCHETTA	N/A	C		✓
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			

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.

VANOLI BASKET CREMONA		BASKET RIMINI		Ufficiali di Gara	
Giocatori		Staff	Colore Maglia	Riepilogo	
N°	Giocatore	CF/Tessera	Capitano	Quarantotto	Giocatori
2	PAYTON TERRELL WILLIS	N/A	0/1	0/5	10/16
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	RAEGUAN 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

questo

Nuovo Giocatore

X

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.

Giocatori	Staff	Colore Maglia	Replogo
Capo Allenatore + Aggiungi Nuovo			
PIERLUIGI BROTTA	N/A		✓
Assistente Allenatore + Aggiungi Nuovo			
CARLO CAMPIGOTTO	N/A		✓
2° Assistente All.re + Aggiungi Nuovo			
MASSIMO GIUBERTONI	N/A		✓
3° Assistente All.re + Aggiungi Nuovo			
LUCA VITALI	N/A		✓
Accompagnatore + Aggiungi Nuovo			
MARCO BERGONZI	N/A		✓
Addetto agli Arbitri + Aggiungi Nuovo			
ROBERTO GAVARDINI	N/A		✓

Sezione Staff

Medico

Nome

Cognome

CF/Tessera

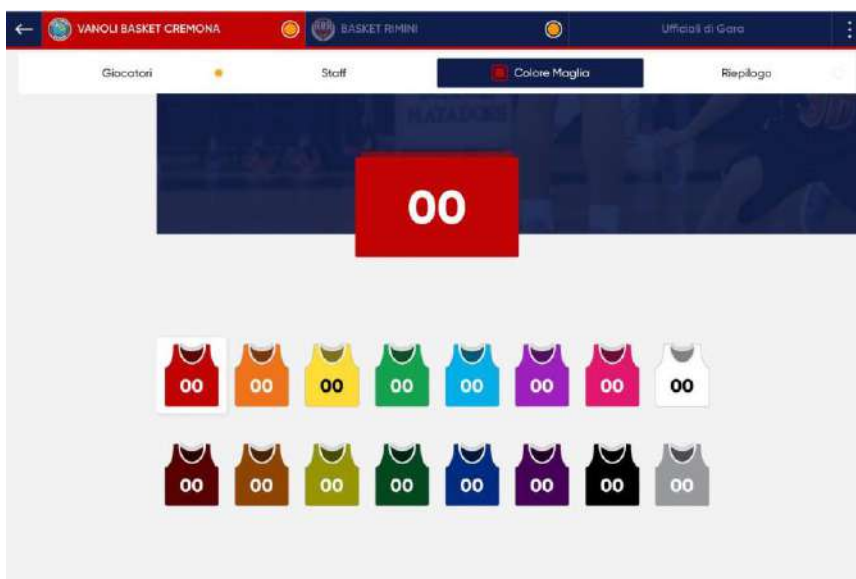
Salva Modifiche

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

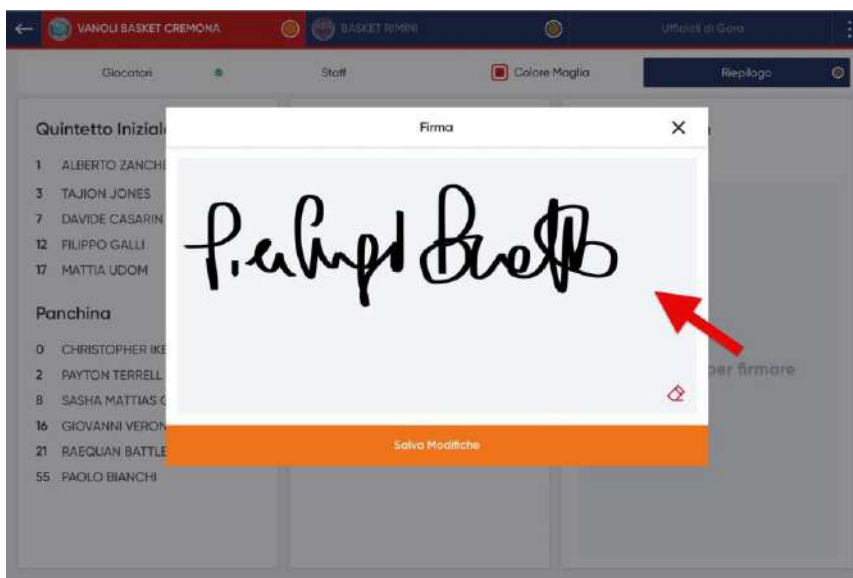
NOTA sostituire il codice fiscale di arbitri e UdC con i rispettivi numeri di tessera. Nei campionati con 3° arbitro, inserirne il nominativo al posto del Caller.

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”**.

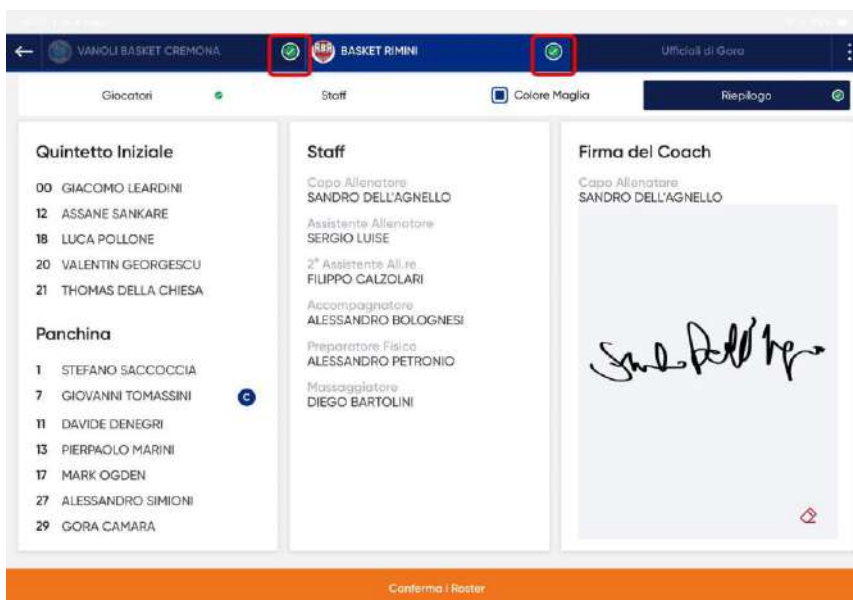
N°	Giocatore	CA/Teatro	Capitano	Quintetto	Giocatori
0	CHRISTOPHER IKE ANIGBOGU	N/A			✓
1	ALBERTO ZANCHETTA	N/A	C	✓	✓
2	PAYTON TERRELL WILLIS	N/A			✓
3	TAJION JONES	N/A		✓	✓
7	DAVIDE CASARIN	N/A		✓	✓
8	SASHA MATTIAS GRANT	N/A			✓
12	FILIPPO GALLI	N/A		✓	✓
16	GIOVANNI VERONESI	N/A			✓
17	MATTIA UDOM	N/A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

Selezione del quintetto iniziale



Pop-up per la firma dell’allenatore

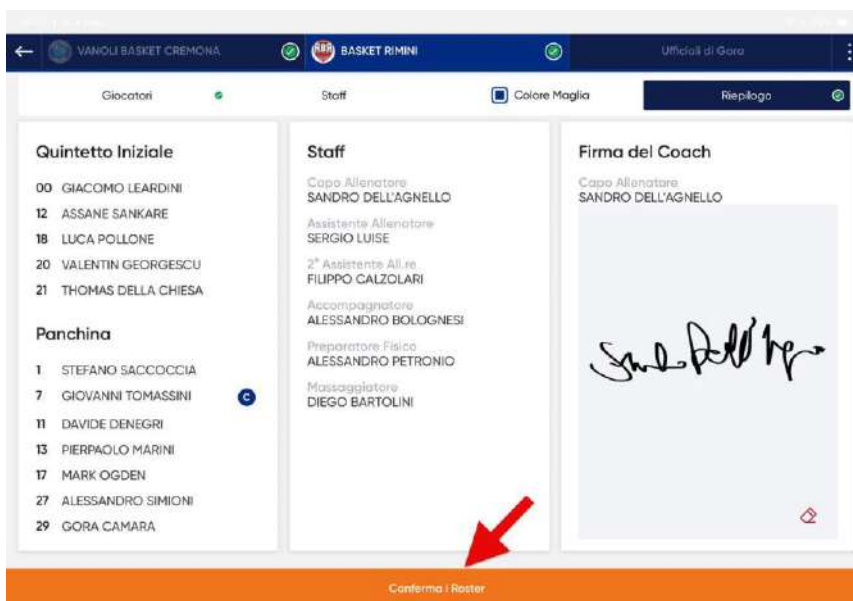
ATTENZIONE! solo con il “bollino verde” per entrambe le squadre (quintetti e firme inseriti) è possibile cominciare la partita.



Bollino verde: squadra pronta

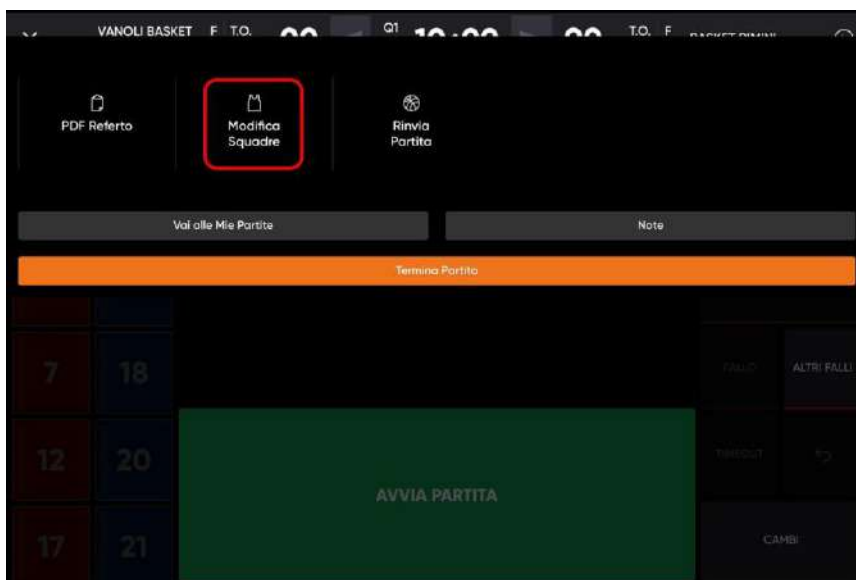
2.5 Conferma dei roster (appena prima dell'inizio)

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).



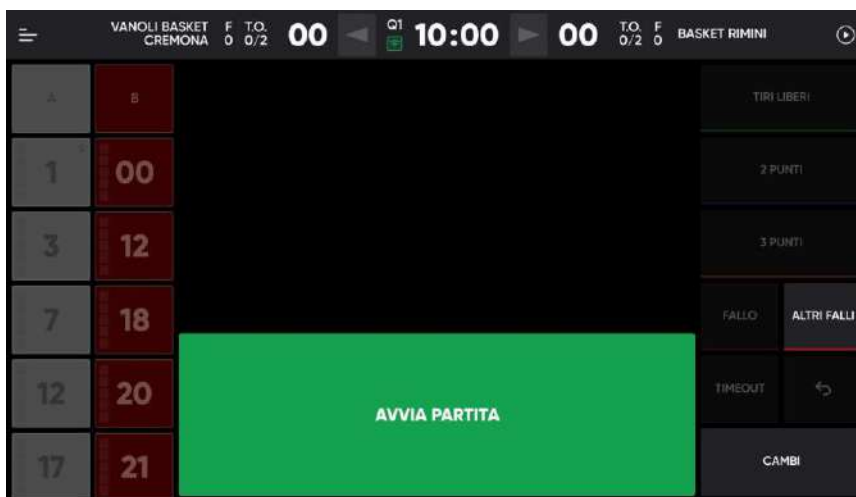
“Modifica Squadre” dopo la conferma dei roster

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



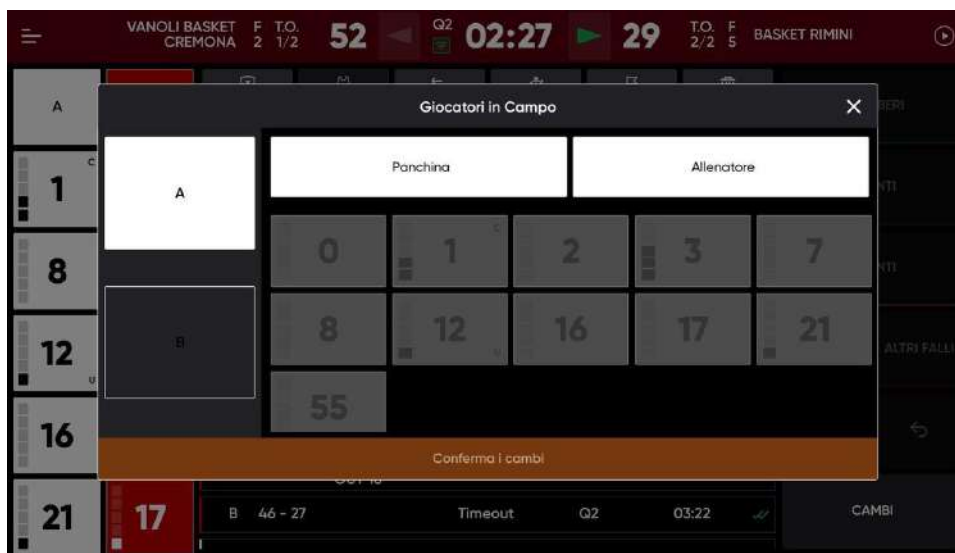
Inizio degli altri quarti

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 ANTISPORTIVO, 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.

Giocatore	Tipologia	Sanzione	Chi tira
1	Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:41
8	Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:43
12	Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:46
16	Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:50
21	Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:57
12	Fallo subito	Tiro Libero realizzato	Q2 08:01
16	Fallo subito	Tiro Libero realizzato	Q2 08:01
21	Fallo subito	Tiro Libero realizzato	Q2 08:01
16	Fallo subito	Fallo subito	Q2 08:01
21	Fallo subito	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.

Tipologia	Sanzione	Chi tira
Fallo Tecnico	Cambio	Q2 06:22
Fallo Tecnico	Cambio	Q2 06:36
Fallo Tecnico	Cambio	Q2 06:43
Fallo Tecnico	Tiro Libero sbagliato	Q2 06:45
Fallo Tecnico	Fallo Tecnico	Q2 06:45
Fallo Tecnico	Tiro Libero realizzato	Q2 07:02
Fallo Tecnico	Fallo Tecnico	Q2 07:02
Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:41
Fallo Tecnico	2 Punti	Q2 07:43
Fallo Tecnico	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.



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.



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

Q	A	B	Time	Action	Score	Status
Q3	50 - 51		00:42	Timeout		✓
Q3	50 - 51	17	00:50	2 Punti		✓
Q3	50 - 49	IN 7 OUT 29	00:59	Cambio		✓
Q3	50 - 49	IN 20 OUT 27	00:59	Cambio		✓
Q3	50 - 49	IN 18 OUT 13	00:59	Cambio		✓
Q3	50 - 49	29	01:05	2 Punti		✓
Q3	50 - 47	23	01:51	3 Punti		✓
Q3	47 - 47	17	02:31	2 Punti		✓
Q3	47 - 45	29	03:23	Fallo subito		✓
Q3	47 - 45	8	03:23	Fallo		✓
Q3	47 - 45	1	04:44	2 Punti		✓

Tasto indietro: annulla le ultime azioni

Q	A	B	Time	Action	Score	Status
Q3	50 - 53	7	00:15	2 Punti		✓
Q3	50 - 51		00:42	Timeout		✓
Q3	50 - 51	17	00:50	2 Punti		✓
Q3	50 - 49	IN 7 OUT 29	00:59	Cambio		✓
Q3	50 - 49	IN 20 OUT 27	00:59	Cambio		✓
Q3	50 - 49	IN 18 OUT 13	00:59	Cambio		✓
Q3	50 - 49	29	01:05	2 Punti		✓
Q3	50 - 47	23	01:51	3 Punti		✓
Q3	47 - 47	17	02:31	2 Punti		✓
Q3	47 - 45	29	03:23	Fallo subito		✓
Q3	47 - 45	8	03:23	Fallo		✓
Q3	47 - 45	1	04:44	2 Punti		✓

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	Action	Points	Quarter	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	Action	Points	Quarter	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

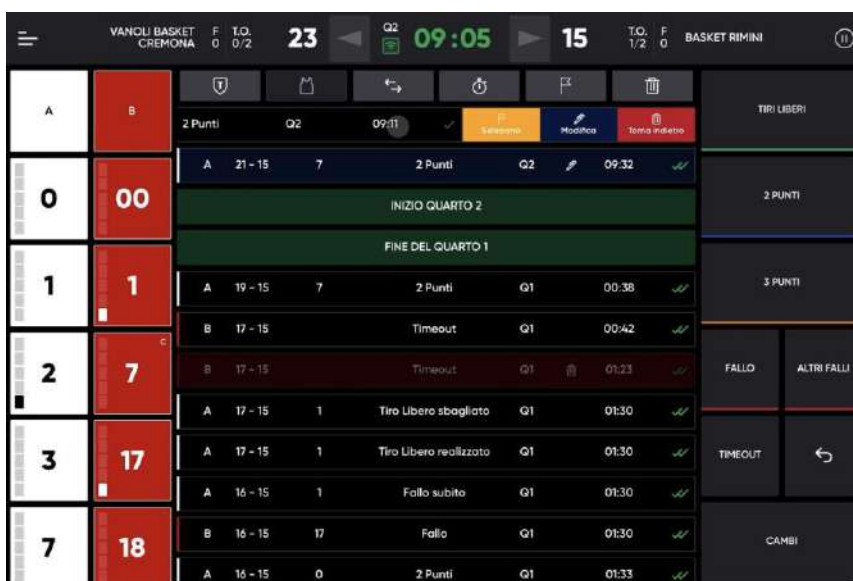
NOTA è possibile cancellare tutte le azioni ECCETTO i cambi.

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

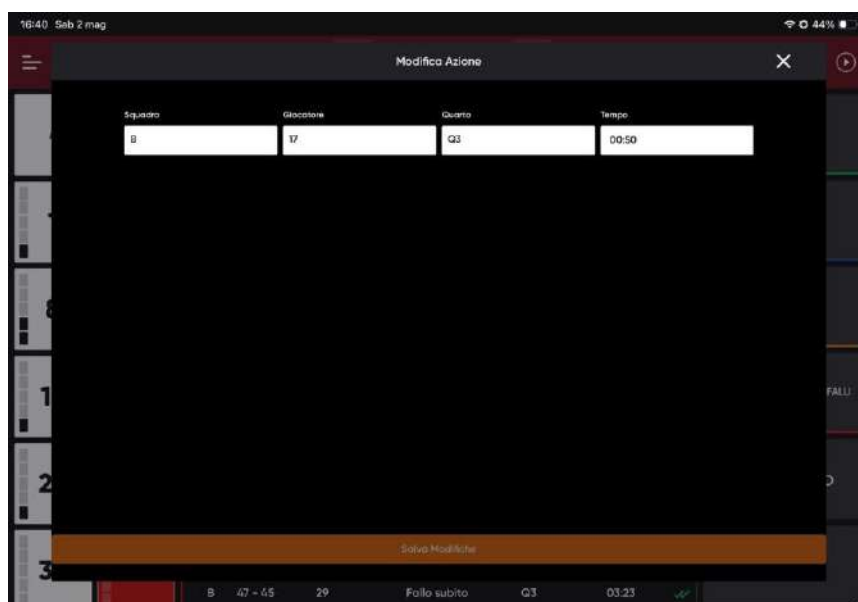


Menu di modifica dell'azione

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

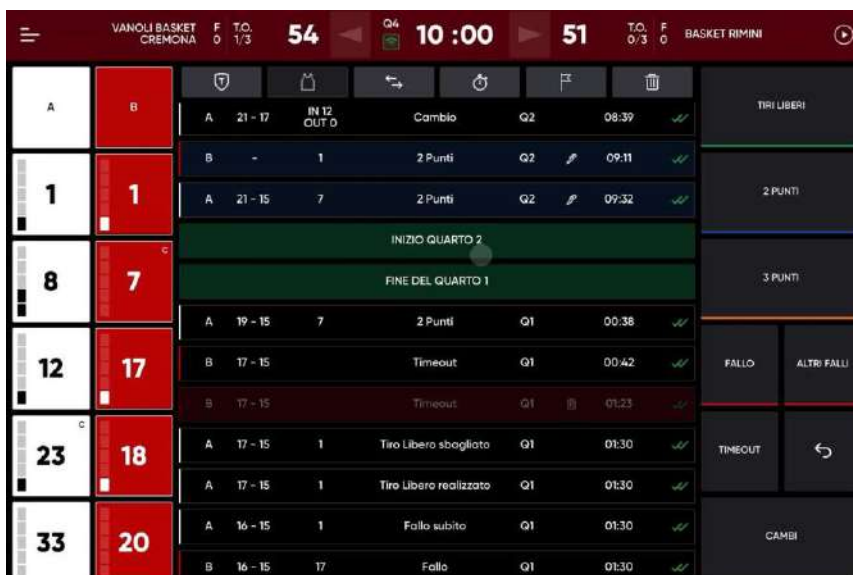
NOTA le correzioni si possono fare anche nei quarti successivi, individuando l'azione nel play-by-play. In tal caso verificare che i campi “Quarto” e “Tempo” riportino i valori del momento in cui l'azione è realmente avvenuta.

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.

VANOLI BASKET CREMONA		F	T.O.	77	Q4	20'0	77	T.O.	F	BASKET RIMINI
		4	3/3					1/2	4	
A	B									
8	18									
12	20									
16	21									
23	27									
33	29									

Avvio di un tempo supplementare

VANOLI BASKET CREMONA		F	T.O.	77	Q4	14'0	80	T.O.	F	BASKET RIMINI
		4	3/3					1/2	4	
A	B									
8	18									
12	20									
16	21									
23	27									
33	29									

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.



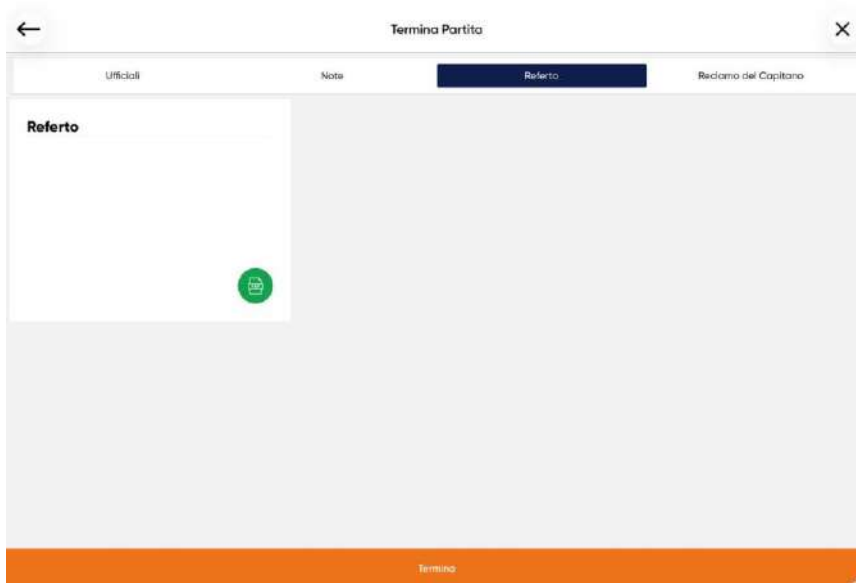
Freccia per tornare indietro dopo “Termina partita”

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.



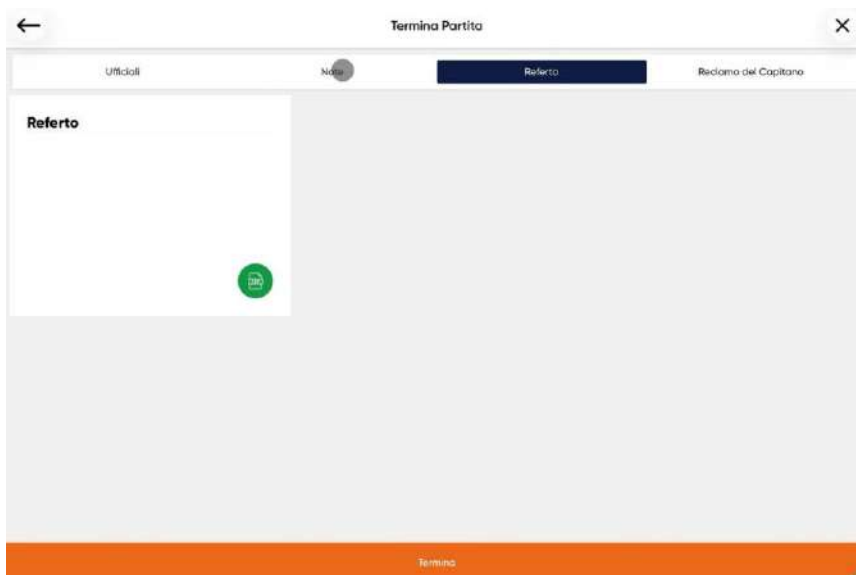
Controllo del PDF del referto

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:

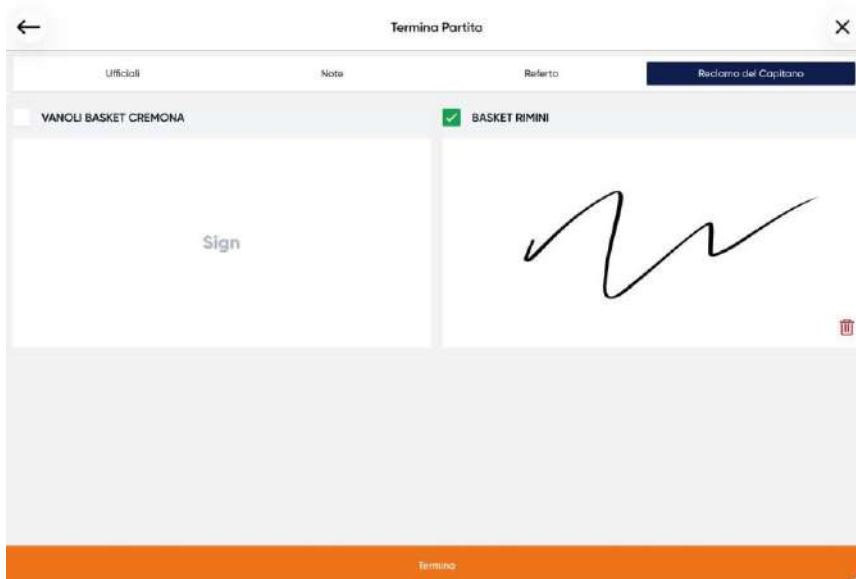
- non è stato possibile inserire una registrazione;
- c'è stato un errore non correggibile;
- gli arbitri chiedono di riportare a referto un infortunio;
- occorre inserire membri dello staff non presenti in InGame (medico, preparatore fisico, ecc.);
- qualsiasi cosa da registrare in accordo/su indicazione 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	CGNNMO80A0IH501M	
FRANCESCO CASSINA Arbitro	CGNNMO80A0IH501M	
- Arbitro/Calier	-	
FRANCESCO ROSSI Segnapunti	CGNNMO80A0IH501M	
MARIO BIANCHI Cronometrista	CGNNMO80A0IH501M	
- Addetto al 24"	-	

Termina

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

Campionato: FIP DEMO REFERTO SKS

Data: 17/09/2025

Orario: 21:58

Campo: -

Squadra B BAGALIERI FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Squadra A		Squadra B	
Nome	N	Nome	N
CRISPINO, S.	1	CRISPINO, S.	1
BRANDI, V.	4	BRANDI, V.	4
ESPOSITO, G.	6	ESPOSITO, G.	6
GALLO, R.	9	GALLO, R.	9
VIVENZO, A.	11	VIVENZO, A.	11

Punteggio Progressivo	
A	B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11

Tasto per il salvataggio del PDF di backup

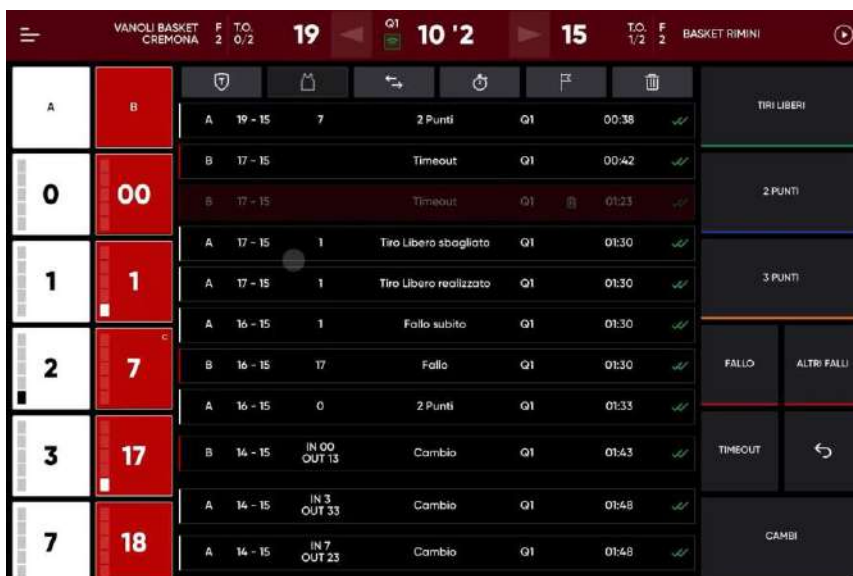
Dopo l'invio, il server spedisce entro circa 2-5 minuti una mail con il referto in PDF a: **1° arbitro, squadra A e squadra B (nelle rispettive caselle Spes) e ufficio gare** che gestisce quel campionato.

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 (possession alternato) 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 · Supporto: 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: 1×1, 5×5, sostituzioni multiple, sostituzioni in sospeso) e registrazioni webinar.