

Distina Torneo A.S.D. NETCALCIO

Partita del giorno: __/__/2025

Incontro: SQUARTA PRAGA VS _____

Distinta della squadra: SQUARTA PRAGA

Colore maglia: _____

Numero	Tesserato	Data di Nascita	num. documento	Ruolo
	Banin Riccardo	10-05-1992	AV1645198	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Bisogno Alfonso	23-07-1985	AY2184728	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Blaga Lucian Ion	26-05-1994	AU7080284	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Campion Luigino	23-09-1984	CA78406FA	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Fontanella Francesco	29-01-1980	AV1588159	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Mortillaro Francesco	23-09-1993	AX7781488	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Quagliano Daniel Benito	29-10-1989	AU7469368	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Randazzo Domenico	04-02-1976	AU2861123	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Rapillo Domenico	18-06-1966	AU7463699	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Salamon Marco	02-01-1991	AY2192672	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Simbula Francesco	21-06-1997	AX7759086	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Sordillo Christian	05-09-1982	U19736130X	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Spinapolice Giuseppe	28-10-1976	AY2202515	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Spinapolice Mario	09-06-1992	AT8199744	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Tempera Alessio	21-02-1989	U1P70829M	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]

Firma Capitano: _____

Firma Arbitro: _____

COME COMPILARE LA DISTINTA:

1- LA SQUADRA deve presentarsi al campo con una copia della distinta stampata dal sito

2- LA SQUADRA dovrà inserire il numero della maglia (solo se portiere o giocatore) e specificare il ruolo e il capitano della squadra

3- L'ARBITRO dovrà compilare la data, l'incontro e il colore della maglia della squadra in questione

4- L'ARBITRO durante l'appello dovrà verificare l'effettiva correttezza della distinta verificando che tutte le informazioni siano correttamente compilate

5- Nel caso in cui un giocatore è presente in distinta, ma non fisicamente presente durante l'appello, L'ARBITRO segnalerà a fianco del nominativo l'assenza del giocatore durante l'appello, mentre sul referto annoterà l'orario in cui il giocatore è entrato nel campo