

Distina Torneo A.S.D. NETCALCIO

Partita del giorno: ___/___/2026

Incontro: 10036 VS _____

Distinta della squadra: 10036

Colore maglia: _____

Numero	Tesserato	Data di Nascita	num. documento	Ruolo
	Ali Giovanni	03-10-1997	AY5613964	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Antonacci Luca	20-06-1992	AY2184128	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Cappellino Franco	26-07-1995	AY5605652	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Cioffi Tommaso	28-04-1971	AT1479213	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Di Viggiano Alessando	10-03-1993	TO6075447P	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Dragone Andy	28-06-1990	AO5069199	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	La Terra Poidomani Angelo	29-07-1986	U1B001076G	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Merra Daniele	24-05-1989	CA15718CI	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Milan Davide	27-09-1990	AU2817283	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Orlandin Enrico	27-07-1977	AN8046700	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Pantaleo Fabio	15-12-1981	AR6817131	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Raso Piero	10-03-1972		Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Rosano Antonio	04-08-1996	AY4542444	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Rubino Thomas	04-04-1983		Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Sarro Paolo	20-02-1971		Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Tedesco Gianluca	20-05-1981	AO9240467	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]

Firma Capitano: _____

Firma Arbitro: _____

COME COMPILEARE 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 e' presente in distinta, ma non fisicamente presente durante l'appello, L'ARBITRO segnalera' a fianco del nominativo l'assenza del giocatore durante l'appello, mentre sul referto annotera' l'orario in cui il giocatore e' entrato nel campo