

# Distina Torneo A.S.D. NETCALCIO

Partita del giorno: \_\_\_/\_\_\_/2026

Incontro: BANDA DEI BABBI NATALE VS \_\_\_\_\_

Distinta della squadra: BANDA DEI BABBI NATALE

Colore maglia: \_\_\_\_\_

Numero	Tesserato	Data di Nascita	num. documento	Ruolo
	Bertolo Karim	31-10-1996	CA70050CC	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Bocca Luca	21-05-1996	AY3391225	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Cracchiolo Alessio	04-08-1996	AX7759556	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	D Addante Gianluca	29-01-1996	AS2084882	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Degiovanni Edoardo Maria	25-07-1996	AX7759023	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Gnesutta Riccardo	05-09-1997	AX3401136	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Lotito Riccardo	03-12-1996	CA14012AO	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Maher Anas	02-10-1998	CA44I55CV	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Napolitano Manuel	27-06-1986	AX3399914	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Piazzo Alessandro	11-09-1998	AY5614511	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Quarone Valerio	30-07-1993	AY2184319	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Saggin Amedeo	25-11-1997	AX7759184	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Salvador Gioele Fabio	11-01-1996	CA56458BC	Gioc. - Port. - Dirig.   [Cap.]
	Trevisan Simone	27-06-1994	AO9111916	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 segnalera' a fianco del nominativo l'assenza del giocatore durante l'appello, mentre sul referto annotera' l'orario in cui il giocatore è entrato nel campo