

Distina Torneo A.S.D. NETCALCIO

Partita del giorno: __/__/2025

Incontro: UNICAR YALE VS _____

Distinta della squadra: UNICAR YALE

Colore maglia: _____

Numero	Tesserato	Data di Nascita	num. documento	Ruolo
	Bordigoni Simone	17-07-2005	ca29724nt	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Borrini Antonio	22-03-1998	AU2862427	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Caffaro Rore Andrea	25-02-2004	CA98784CA	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Caffaro Rore Federico	28-02-1997	CA37704NX	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Callipari Federico	25-05-2000	CA90356MP	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Capussotto Loris	23-01-1995	CA85810EN	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Dardo Samuel	02-12-1998	AX5899760	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Dellerba Enrico	04-11-1997	AV1663982	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Di Gangi Alessandro	26-05-1983	ca27557iw	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	El Kas Samir	17-12-2002	TO6661329Y	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Lanzi Antonio Alberto	21-01-1997	CA01755FY	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Marotta Fabio Fiorenzo	13-02-1984	CA25454KO	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Martino Pietro	04-05-2000	CA54333NJ	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Recano Gabriele	13-05-2003	CA24082RR	Gioc. - Port. - Dirig. [Cap.]
	Silletta Pasquale	08-04-2000	TO6501138X	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 annoterà l'orario in cui il giocatore è entrato nel campo