

VADEMECUM INGAME

REFERTO DIGITALE

Tablet, installazione, accesso, formazione e compilazione
tutto quello che serve per arrivare tranquillo alla prima gara

a cura di

Riccardo Corsolini

Responsabile Italia NBN23

r.corsolini@nbn23.tech

Stagione 2026/27 · Edizione Ottobre 2026

Prima di iniziare, due parole

Ciao,

sono Riccardo Corsolini e per NBN23 seguo il Referto Digitale InGame in tutta Italia. Quest'estate ho condotto i webinar regionali con i comitati, e in queste pagine ho raccolto quello che serve per arrivare tranquillo alla prima gara.

È un vademecum corto apposta. Non devi impararla a memoria: devi sapere dove guardare. Qui trovi il percorso dalla prima installazione fino all'invio del referto. Per i casi particolari (falli tecnici, tattici, flagranti, espulsioni, correzioni) c'è il **Manuale InGame**, edizione Ottobre 2026, aggiornato alle nuove regole FIBA. Per tutto il resto ci sono io.

Se qualcosa non torna, scrivimi a **r.corsolini@nbn23.tech**. Nell'ultima pagina trovi cosa mettere nella mail per avere una risposta rapida, e tutti i link con il QR code da inquadrare.

Buon lavoro al tavolo,

Riccardo

Il tuo percorso in 5 tappe

1. **Il tablet:** controlla che sia compatibile, carico e aggiornato (§ 1).
2. **L'app:** installa o aggiorna InGame 3, mai a ridosso della gara (§ 2).
3. **L'accesso:** prova le tue credenziali con il codice del tuo comitato prima del giorno della gara (§ 3).
4. **La formazione:** guarda il video da 38 minuti o un webinar e fai una partita di prova (§ 4).
5. **La gara:** roster, compilazione, controllo del PDF, firme, backup, invio (§ 5).

1. Il tuo tablet

Elemento	Requisito minimo
Sistema operativo Apple	iOS 17 o successivo
Sistema operativo Android	Android 13 o successivo, con almeno 4 GB di RAM
Schermo	Almeno 10,1 pollici
Batteria a inizio gara	Oltre l'80%

IL MIO CONSIGLIO aggiorna sistema operativo e app qualche giorno prima, mai la sera prima o al palazzetto. Tieni sul tablet poche app e chiudi tutto quello che gira in background. A fine gara fai log-out e spegni.

Se il tablet di casa ti abbandona hai tre alternative, in quest'ordine: il tablet della squadra ospite (per questo chiedo sempre alle squadre di portarlo anche in trasferta), uno smartphone, il referto cartaceo.

2. Installa InGame 3

- **iPad (iOS):** [scarica InGame 3 dall'App Store](#)
- **Tablet Android:** [scarica InGame 3 da Google Play](#)

Dopo l'installazione apri l'app e controlla in basso nella schermata di login la versione installata. Se al login compare il pop-up di una nuova versione, aggiorna appena puoi, non a ridosso della gara.

3. Accedi alle gare

Le gare ufficiali sono collegate a FIP Online e MyFIP. Nel riquadro a destra della schermata di login entri in uno di questi due modi:

Se sei...	USER	PASSWORD
Arbitro o componente CIA designato (es. UdC)	la tua tessera FIP Online per esteso + @ + codice del comitato es. A012345@fip_rem	la password di FIP Online
Dirigente della squadra di casa	la mail con cui entri in MyFIP + @ + codice del comitato es. mario.rossi@hotmail.it@fip_rem	la password di MyFIP

Il codice del tuo comitato (l'ufficio gare che gestisce il campionato):

Comitato	Codice	Comitato	Codice
Campionati nazionali	fip	Marche	fip_rma
Abruzzo	fip_rab	Piemonte	fip_rpi
Basilicata	fip_rba	Puglia	fip_rpu
Calabria	fip_rca	Sardegna	fip_rsa
Campania	fip_rcm	Sicilia	fip_rso
Emilia-Romagna	fip_rem	Toscana	fip_rto
Friuli-Venezia Giulia	fip_rfr	Trentino-Alto Adige	fip_rtn
Lazio	fip_rla	Umbria	fip_rum
Liguria	fip_rli	Veneto	fip_rve
Lombardia	fip_rlo		

ATTENZIONE un errore frequente è uno spazio prima o dopo il nome utente, messo dal completamento automatico della tastiera. Controlla anche maiuscole e minuscole e che la password non sia da aggiornare su FIP Online o MyFIP. Il dettaglio è nel **Vademecum InGame · Credenziali**.

IL MIO CONSIGLIO se sei il dirigente e l'accesso non va, chiedi all'arbitro designato, o all'ufficiale di campo se presente, di entrare con le sue credenziali. Per esercitarti usa "Accesso alla sezione DEMO" nella schermata di login.

4. La formazione

- **Il video da cui partire:** [InGame · Il referto digitale in 38 minuti](#). Se hai poco tempo, guarda questo.
- **I webinar:** tutte le registrazioni dei webinar regionali sono sul mio canale YouTube [RC InGame Italia](#).
- **Il Manuale InGame:** la guida completa, da tenere a portata di mano al tavolo.

Completa la formazione prima della tua prima gara ufficiale e fai almeno una partita di prova dalla sezione DEMO: dieci minuti di prova a casa valgono più di un'ora di panico al tavolo.

5. In gara

5.1 Prima dell'inizio (da 40 a 20 minuti prima)

1. Tablet carico e connesso, app aggiornata.
2. Accedi (§ 3), tocca “Seleziona le tue partite”, spunta la gara, poi “Accetta” e “Avvia”.
3. Per ogni squadra: spunta i giocatori presenti confrontandoli con la lista R/G, correggi i numeri di maglia, indica il capitano (C), controlla staff e colore di maglia.
4. Ufficiali di gara: controlla gli arbitri, inserisci segnapunti e cronometrista, sostituisci il codice fiscale con il numero di tessera.
5. 10 minuti prima: quintetti iniziali e firma dei due allenatori. Si parte solo con il “bollino verde” per entrambe le squadre.
6. Appena prima della palla a due: “Conferma i Roster” e poi “AVVIA PARTITA”.

ATTENZIONE dopo l'inizio i numeri di maglia si possono ancora correggere, ma un giocatore dimenticato NON si può più aggiungere. Quando l'allenatore firma, fagli controllare quintetto, sostituti e staff.

5.2 Durante la gara

VANOLI BASKET CREMONA		BASKET RIMINI	
F	T.O.	F	T.O.
2	1/2	2	2/2
52	02:31	29	

Azione	Giocatore	Tempo	Quarto	Stato
TIRI LIBERI	A 52 - 29	1	Q2	02:34 ✓
2 PUNTI	A 50 - 29	8	Q2	02:35 ✓
2 PUNTI	B 47 - 29	00	Q2	02:41 ✓
3 PUNTI	B 47 - 27	IN 11 OUT 13	Q2	02:55 ✓
Cambio	A 47 - 27	8	Q2	02:55 ✓
Tiro Libero realizzato	A 46 - 27	8	Q2	02:55 ✓
Fallo subito	B 46 - 27	13	Q2	02:55 ✓
Fallo	B 46 - 27	17	Q2	03:02 ✓
Fallo	B 46 - 27	17	Q2	03:12 ✓
Cambio	B 46 - 27	IN 17 OUT 18	Q2	03:22 ✓
Timeout	B 46 - 27		Q2	03:22 ✓

L'interfaccia principale di InGame

- Registra ogni azione subito: prima il tipo di azione (tasti a destra), poi il giocatore o la squadra.
- Tieni il cronometro dell'app allineato a quello di gara, meglio 5-10 secondi indietro. Il minuto delle sospensioni finisce a referto con il tempo dell'app.
- Registra tutte le sostituzioni: a sinistra devono esserci sempre i 5+5 giocatori davvero in campo.
- Tecnico di categoria 1 o 2, tattico, flagrante, rissa ed espulsione si registrano da “ALTRI FALLI”. Se la categoria del tecnico non è chiara, chiedi all'arbitro prima di registrare.
- Hai un dubbio su un'azione? Segnala con la bandiera gialla e sistemala al primo gioco fermo, prima di chiudere il quarto: negli intervalli non si può correggere.

5.3 Alla chiusura

1. Prima di toccare “TERMINA”, controlla che tutte le azioni del play-by-play abbiano la doppia spunta verde.
2. Apri il PDF del referto e controllalo, soprattutto tecnici, tattici, flagranti ed espulsioni.
3. Nelle note scrivi quello che serve: medico non in lista, ambulanza, “LISTE CONFORMI”, “nulla da segnalare sul rapporto arbitrale”, eventuali falli compensati.
4. Fai firmare arbitri e ufficiali di campo.
5. Salva la copia di backup del referto con il tasto verde in alto a sinistra.

6. Invia con la connessione attiva. Entro 2-5 minuti il referto arriva al 1° arbitro, alle due squadre (caselle Spes) e all'ufficio gare.

ATTENZIONE chiusa l'ultima schermata la partita non si riapre più, e le note non si cancellano. Prenditi trenta secondi in più prima di inviare.

6. Se qualcosa va storto

Problema	Cosa fare
L'app non c'è o non è aggiornata	Installa e aggiorna nei giorni prima. La mattina della gara apri l'app e prova l'accesso.
L'accesso non riesce	Controlla spazi, maiuscole e minuscole e il codice del comitato. Verifica la password su FIP Online o MyFIP. In alternativa fai entrare l'arbitro designato.
Mancano i giocatori	Chiedi alla società di confermare la lista R/N corretta su FIP Online e scarica di nuovo la gara. Se non si aggiorna, aggiungi i giocatori a mano prima dell'inizio.
Niente connessione prima della gara	Tieni pronto un hotspot di riserva: senza rete non scarichi roster e partita e non avvii la gara.
Niente connessione durante la gara	Continua a compilare: le azioni restano con una spunta sola e si sincronizzano al ritorno della rete. Nel frattempo non si aggiornano i dati in diretta su FIP Stats.
Il tablet si rompe in gara	Riapri la gara da un altro dispositivo: riparti dall'ultima azione con doppia spunta verde. Per questo la connessione in gara è fortemente consigliata.
Il referto non parte	La gara resta "In attesa di invio": spostati dove c'è rete e riprova (l'app ritenta anche da sola). Se dopo 5-10 minuti il 1° arbitro non l'ha ricevuto, manda la copia di backup all'ufficio gare del tuo comitato e a me.

La checklist prima di ogni gara

- Tablet oltre l'80%, aggiornato, con poche app aperte.
- InGame 3 aggiornata e aperta almeno una volta.
- Accesso provato con il codice del tuo comitato.
- Video da 38 minuti visto e, se possibile, partita di prova fatta.
- Connessione disponibile e hotspot di riserva.
- Liste R/G, ufficiali e dati della gara controllati.
- Chiusura chiara in testa: PDF, note, firme, backup, invio.

7. Tutti i link in un posto

Inquadra il QR code con la fotocamera del telefono, oppure tocca il nome se stai leggendo il PDF.



InGame 3 per iPad
App Store



InGame 3 per Android
Google Play



Referto digitale in 38 minuti
Video YouTube



Canale RC InGame Italia
Registrazioni dei webinar



Cartella dei materiali
Manuale e vademecum

Quando mi scrivi

Scrivimi a **r.corsolini@nbn23.tech** e metti in copia l'ufficio gare del tuo comitato. Per risponderti in fretta mi servono:

- comitato e campionato;
- squadre e data della gara;
- modello del tablet e versione di InGame (la trovi in basso nella schermata di login);
- uno screenshot del problema, se puoi.

Per l'app FIP Stats il riferimento è **fipstats@nbn23.com**.

Riccardo Corsolini · Responsabile Italia NBN23