



***FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO
COMITATO ITALIANO ARBITRI***

Collaborazione Arbitri - UdC

*A cura dell'Istruttore Nazionale Gianni SAIBENE
e dell'Istruttore Regionale Daniela ISOLA - Sardegna*

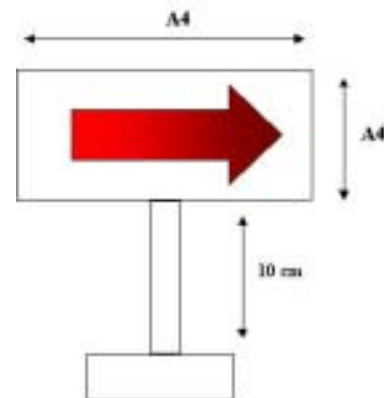
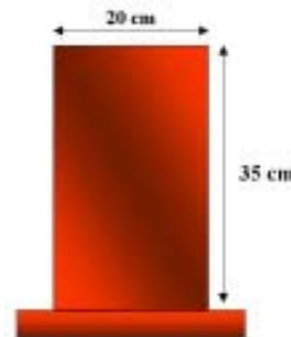
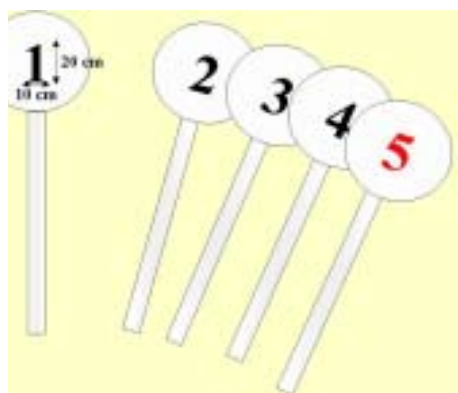
Collaborazione Arbitri - UdC



- ✓ **Verifica delle attrezzature**
- ✓ **Colloquio pre-gara**

Attrezzature

- ✓ Cronometro e tabellone di gara
- ✓ Apparecchio dei 24"
- ✓ Cronometro per il conteggio dei minuti di sospensione
- ✓ Palette indicatrici dei falli personali
- ✓ Indicatori del raggiungimento falli di squadra
- ✓ Paletta freccia



Apparecchiature elettroniche



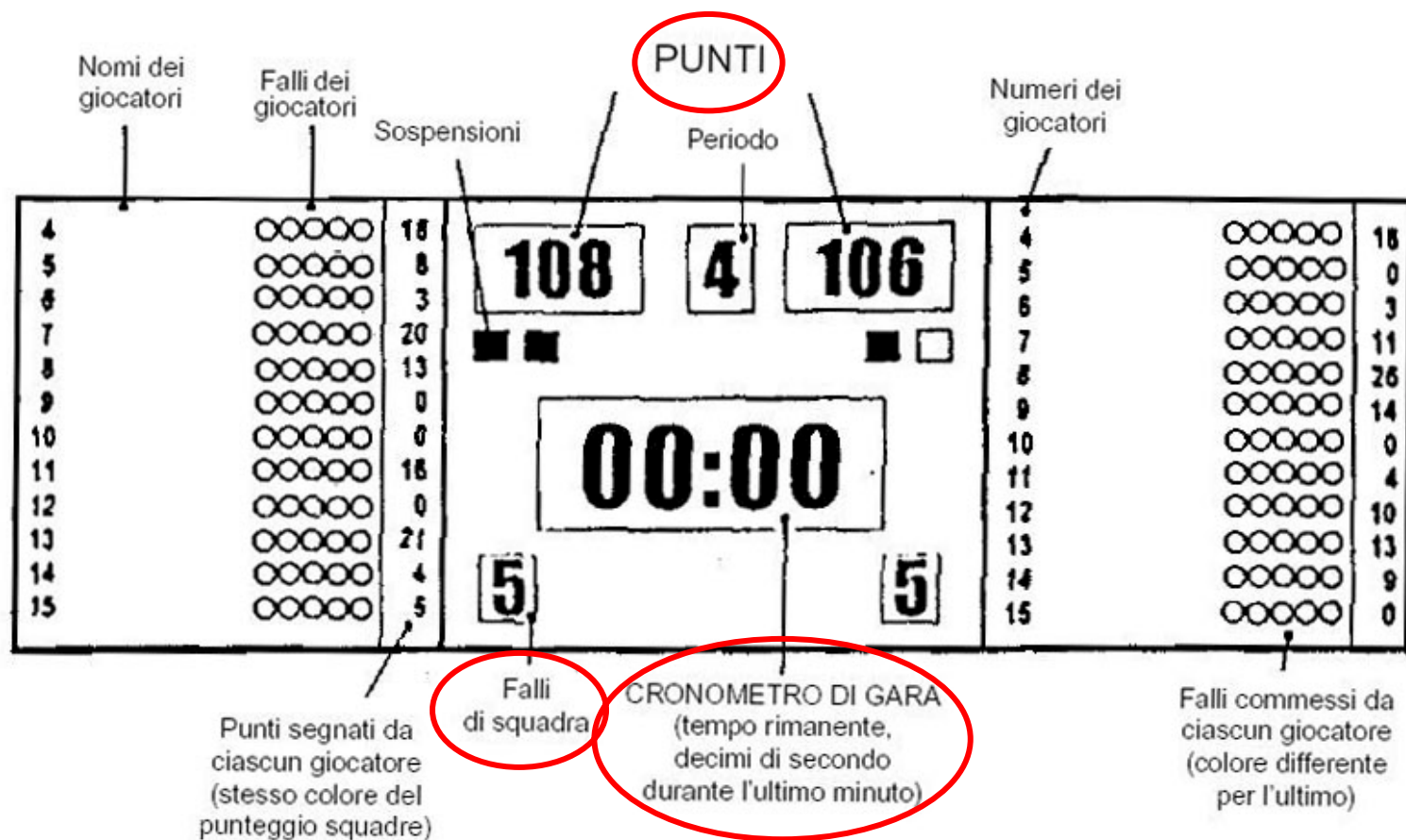
Cronometro



24"

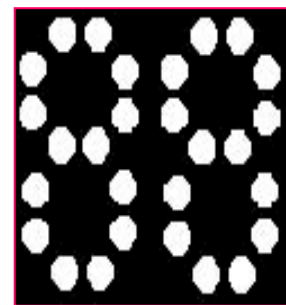
- L'UdC gioca in casa e quindi conosce pregi difetti delle attrezzature
- È bene che l'Arbitro sia presente al controllo in modo tale da prendere confidenza con i vari segnali acustici

Cronometro e tabellone di gara



Come procedere

Selezionare il numero 88:
è il modo più rapido per verificare se ci
sono lampadine fulminate



✓ **Funzionalità del display luminoso**

✓ **Tempestività negli stop & go**

* ✓ **Partenza e intensità della sirena**

* ✓ **Sincronia con l'apparecchio dei 24"**

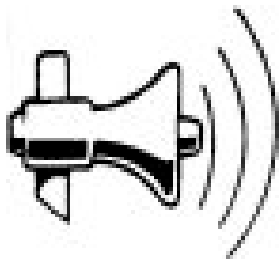
✓ **Presenza e funzionalità del cronometro manuale**

Partenza e intensità della sirena

La sirena può:

- a) partire contestualmente allo zero o con un secondo di ritardo;
- b) partire flebilmente e terminare in crescendo;
- c) essere di intensità insufficiente

contemporaneamente



SIRENA FINE PERIODO



ATTIRARE L'ATTENZIONE DEGLI ARBITRI



FISCHIO DEI 3 UDC

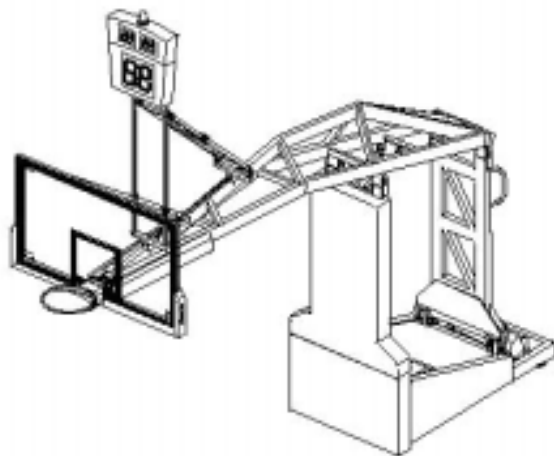
Sincronismo

- ✓ Aspettare che il cronometro segni 24", quindi far partire contemporaneamente l'apparecchio dei 24"

Visualizzare il sincronismo è:



Apparecchio dei 24"



- Stato del display luminoso
- Tempestività negli azzeramenti, "stop & go"
- Possibilità di blocco del segnale acustico
- Partenza e intensità della sirena

Partenza e intensità della sirena dei 24"

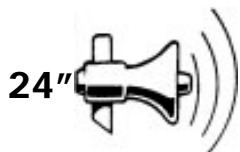
- ✓ È un avviso, non sempre decreta palla morta e cronometro fermo
- ✓ L'UdC non deve più fischiare per rafforzare il segnale acustico

La sirena può:

- partire contestualmente allo zero o con un secondo di ritardo;
- partire flebilmente e terminare in crescendo; UDIBILITA' RITARDATA
- essere di intensità insufficiente; MANCATA UDIBILITA'

Suono del segnale acustico dei 24"

Il segnale dell'apparecchio dei 24" non ferma il cronometro di gara o il gioco, né fa diventare morta la palla, a meno che una squadra abbia il controllo della palla



SQUADRA IN CONTROLLO

BLOCCO CR
PALLA MORTA

L'UdC DEVE fischiare

TIRO A CANESTRO

LA PALLA
RIMANE
VIVA

Nessun intervento UdC



FISCHIO DELL'ARBITRO IN CASO DI VIOLAZIONE

Apparecchiature di riserva

Cronometro



Apparecchio dei 24"



Serie di 5 numeri

**Se l'attrezzatura elettronica viene riparata
può essere riutilizzata**

Colloquio pre-gara: perché SI' ?

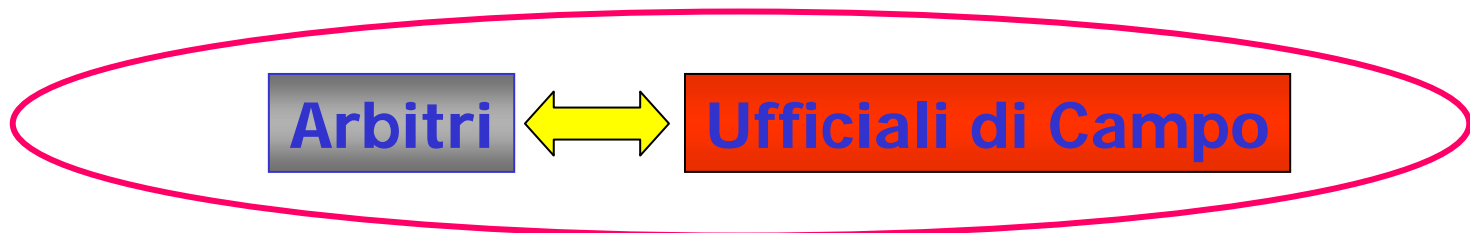
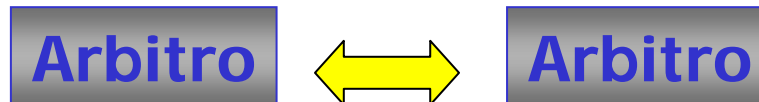
- ✓ Arbitri e Ufficiali di Campo costituiscono una squadra
- ✓ Perché non si lavora sempre con gli stessi Colleghi e quindi può mancare l'affiatamento
- ✓ La mancata intesa fra le parti può rendere difficoltosa la gestione della gara

**Lo *scopo* è quello di evitare
la complicazione degli affari semplici**

È stata richiesta la massima attenzione nel colloquio pre-gara



- Ci si è resi conto che non lo si fa
- Lo si fa frettolosamente e/o senza convinzione



Punti principali di intesa



- ✓ **Contatto visivo**
- ✓ **Gestione sostituzioni**
- ✓ **Blocchi**
- ✓ **Regola dei 24"**
- ✓ **Possesso alternato**
- ✓ **Canestro a fil di sirena**

Importanza del contatto visivo

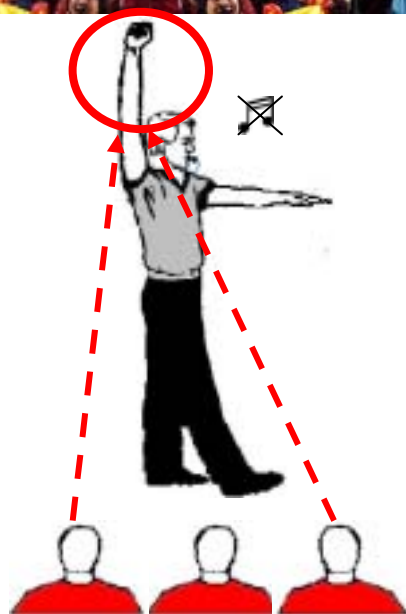


Permette di  agire con tempismo
comunicare senza gesti

Indispensabile

nelle condizioni di scarsa udibilità

Contatto visivo - scarsa udibilità



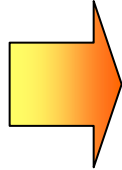
**Blocco
cronometro**

**Azzeramento
24"**

Tempismo

Accordare una richiesta delle squadre senza creare difficoltà agli arbitri

L'UdC deve sapere sempre dove sono gli Arbitri



In questo modo sa quando termina l'opportunità per un suo intervento in condizioni di palla morta e cronometro fermo

Termine segnalazione arbitrale

OPPORTUNITÀ

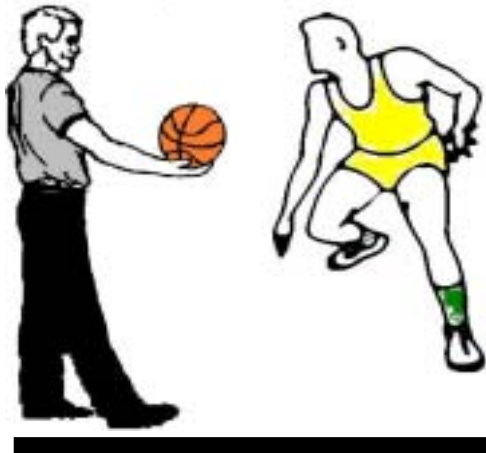
Palla viva

Perchè

Su tiri liberi L'UdC può richiedere SOSTITUZIONE o TIME-OUT finché la palla non viene messa a disposizione per il primo o unico tiro libero

Contatto visivo

L'Arbitro può aiutare l'UdC nel suo compito se prima di riprendere il gioco si accerta della situazione al tavolo



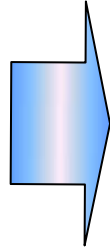
Può consentire una sostituzione dell'ultimo secondo



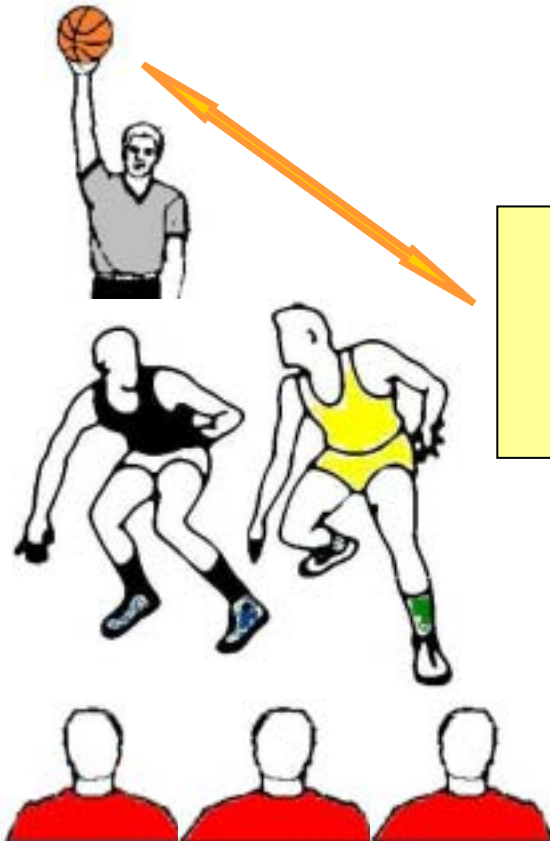
Può aiutare a tutelare gli UdC da panchine turbolente

Contatto visivo

L'Arbitro può essere coperto da uno o più giocatori



Può aumentare la sua visibilità se alza la palla prima di metterla a disposizione di un giocatore



In questo modo avverte l'UdC che l'opportunità sta per terminare

Contatto visivo

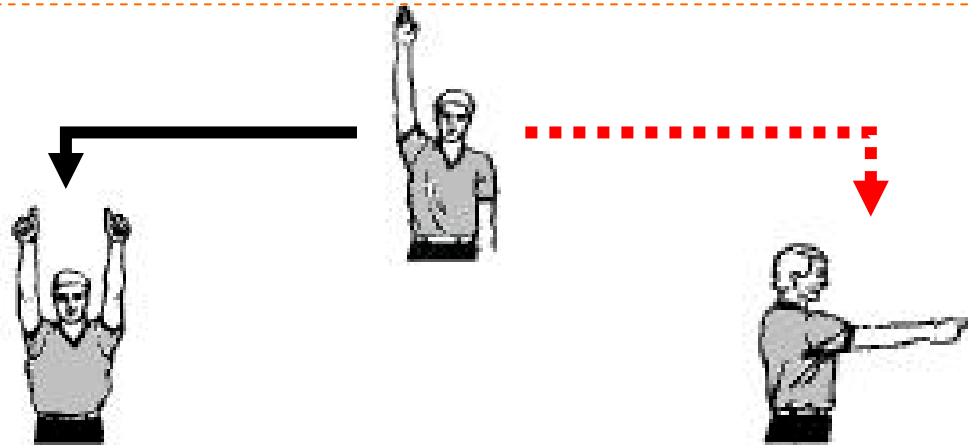
Spesso gli Arbitri al termine del minuto
non guardano il tavolo



È indispensabile per
sapere se ci sono state
sostituzioni durante il
time out

Inizio gara: palla a due

Possono verificarsi delle situazioni differenti in cui l'Arbitro accompagna il proprio fischio alla medesima segnalazione



Dobbiamo sapere se abbiamo gestito correttamente la partenza del cronometro di gara

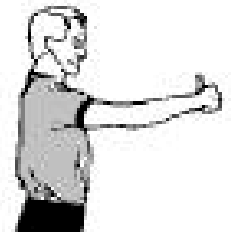
- ✓ In pochi attimi non sempre è possibile capire cosa è stato fischiato
- ✓ La segnalazione non sempre ci è di aiuto
- ✓ Una mancata intesa fra Arbitri e UdC può determinare un errore

CASISTICA

- Palla alzata male → **Cronometro non parte**
- Palla battuta in fase ascendente → **Cronometro non parte**
- Palla fuori per tocco contemporaneo di giocatori di parti avverse → **Cronometro parte**
- Violazione del saltatore che batte per 3 volte la palla → **Cronometro parte**
- Violazione del saltatore che tocca col piede la linea centrale → **Cronometro non parte**

CONSIGLIO:

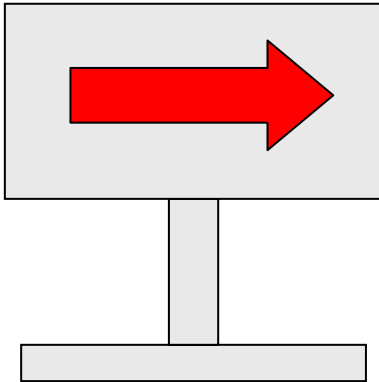
Nel pre-gara chiedere all'Arbitro di guardare il tabellone prima di riprendere il gioco ed eventualmente darvi l'OK se il vostro operato è stato corretto



Possesso alternato

Metodo per rimettere la palla in gioco con una rimessa dalle linee perimetrali al posto di un salto a due e per iniziare i periodi di gioco successivi al primo

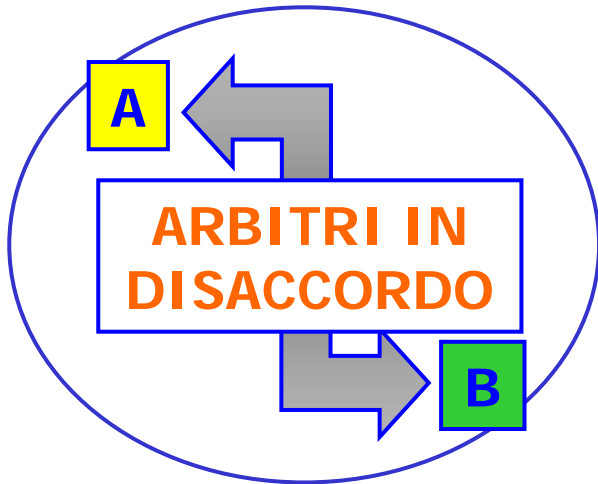
L'UdC deve mostrare tempismo nella gestione della paletta freccia



L'Arbitro deve assicurarsi la visibilità durante la segnalazione



**Errori commessi nella sua amministrazione
non possono essere corretti**



PALLA FUORI



Possesso alternato



Possesso alternato si ha anche nei casi di:

Compensazione di sanzioni uguali

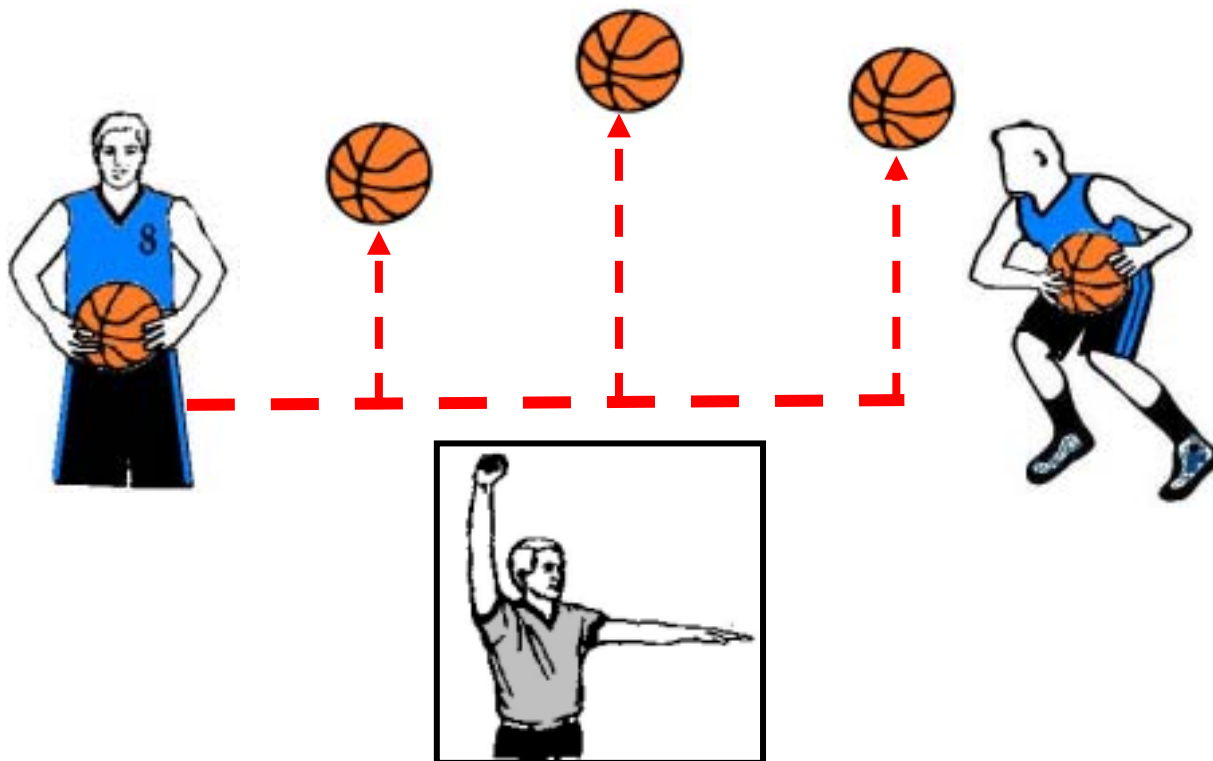
e non si hanno altre sanzioni da amministrare e nessuna squadra ha né il controllo, né diritto alla palla prima del primo fallo o violazione

oppure anche quando

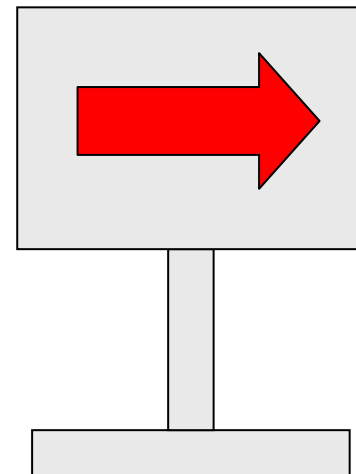
**Doppia violazione
sull'ultimo o unico tiro
libero**

**la palla diventa morta
senza che nessuna delle
due squadre abbia
controllo o diritto per una
rimessa in gioco.**

Fallo prima del termine dell'amministrazione della rimessa per possesso alternato

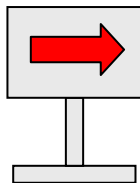


La freccia non deve essere girata

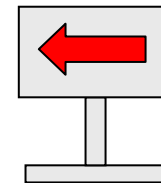


Assicurarsi che l'UdC si sia reso conto del momento del fischio e accertarsi che non volti la paletta

Tutti i periodi di gioco successivi al primo iniziano con una rimessa per possesso alternato



**MOMENTO CRITICO
INTERVALLO 2°-3° PERIODO.**



**PRIMA DI
ABBANDONARE
IL CAMPO**

Girare la paletta
freccia
e prenderne nota

**DOPO,
AL RIENTRO IN
CAMPO**

Verificare se la
direzione
indicata è
corretta

Perché?

Durante l'intervallo la paletta freccia potrebbe essere abbassata o girata

Gestione delle sostituzioni

La sostituzione deve essere richiesta dal giocatore che deve essere pronto a giocare



L'UdC, limitatamente a quanto sancito, deve disciplinare le sostituzioni nei modi e nei tempi



deve accertarsi che l'Arbitro acconsenta ad ogni sostituzione richiesta



La rinuncia alla sostituzione è valida se fatta prima che l'UdC emetta il suo fischio

Gestione delle sostituzioni durante time-out e intervalli

Il sostituto diventa giocatore nel momento in cui chiede il cambio e comunica all'UdC il numero del giocatore in uscita

L'UdC deve sapere
sempre
chi entra e chi esce

può essere utile

Ricordare all'allenatore, nel momento in cui si avvicina al tavolo per dare il quintetto, di comunicare al tavolo le eventuali sostituzioni che verranno effettuate durante le sospensioni e gli intervalli

Fischio non dovuto

Esempio: ultimi due minuti di gara la squadra A chiede sostituzione.
Il giocatore 16A segna un canestro;
la palla si allontana e l'Arbitro fischia.



Si è creata una nuova opportunità, l'UdC potrebbe fischiare ma..

essendo nata da un errore
occorre trovare un accordo con gli Arbitri

Blocchi di tiri

Sono il risultato dell'amministrazione di più falli fischiati in stretta successione senza che fra essi vi sia una situazione di palla viva

Esempio:



16A



4B



16A



16A

Ricostruzione della cronologia

L'Arbitro deve, se necessario, avvicinarsi al tavolo per accertarsi della situazione falli



16A



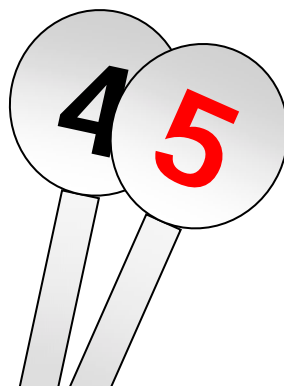
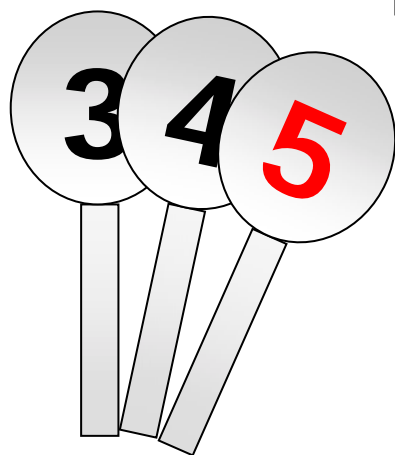
4B



16A



16A



6° fallo
B₂ allenatore

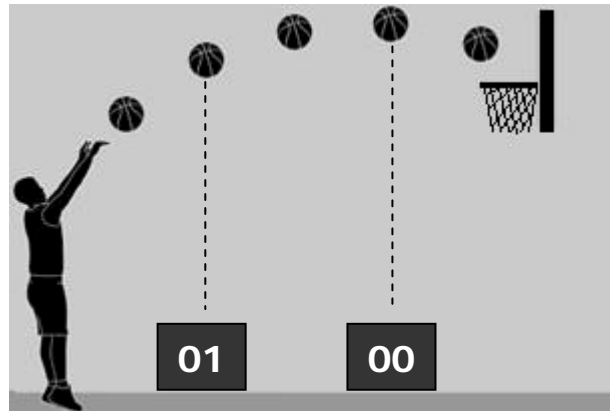


6, 7° fallo
B₂ B₂
allenatore

Se l'allenatore A
ha già un tecnico
deve essere
allontanato

Canestro a fil di sirena

L'UdC non deve
rilasciare pareri
spontanei in
merito



L'UdC
non deve fare
segnali con la
testa

Se l'Arbitro ha necessità di un parere dell'UdC
è meglio che non si avvicini al tavolo

**Se il canestro è decisivo,
i dirigenti di entrambe le società
stanno facendo le loro rimostranze al tavolo**

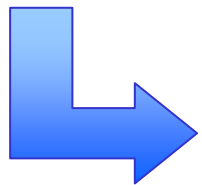
Comunicazione per gesti

**Ricorrere ad un segnale
concordato durante il pre-gara
non comprensibile da altri**

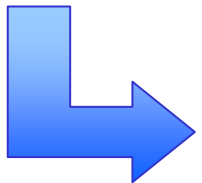


1) Intervalli di gara: il cronometrista

Il **cronometrista** deve misurare un intervallo di gioco attivando il cronometro ufficiale



all'arrivo sul campo, 20 minuti prima dell'inizio della gara

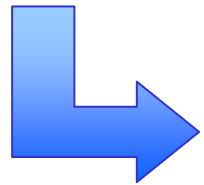


immediatamente al termine di ogni periodo



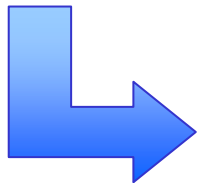
2) Intervalli di gara: il cronometrista

Il **cronometrista** informerà gli Arbitri quando mancano **3 minuti** e poi **1 minuto e 30"**



contattandoli visivamente

oppure



fischiando per attirare la loro attenzione



3) Intervalli di gara: il cronometrista

Prima del 2° e del 4° periodo il **cronometrista** fischierà segnalando agli Arbitri che mancano **30 secondi** all'inizio del nuovo periodo di gara.



Il fischio va omissso nel caso in cui squadre e Arbitri siano pronti in tempo per la ripresa del gioco.

Grazie per l'attenzione ...

BUON LAVORO A TUTTI !!!



Gianni SAIBENE – Istruttore Nazionale Ufficiali di Campo

Riunione Tecnica del 23/11/2004



www.gapmilano.net