

COMITATO ITALIANO ARBITRI
Attività Giovanile



Corso Arbitri di Pallacanestro

Modello Didattico



INDICE

Struttura.....	3
Moduli Didattici di un corso: sommario	4
Moduli Iniziali	5
Meccanica arbitrale	6
Amministrazioni	9
Segnali	12
Violazioni	14
Falli	17
Disciplina	19
Moduli finali	20
L'esercitazione pratica in un corso	21
Esempi di calendarizzazione	21
Spunti per l'esame teorico	24
Spunti per l'esame pratico	24
Modello di relazione del corso	25
Manuale video del corso	25



STRUTTURA

Il documento è composto da due sezioni principali, descritte brevemente di seguito:

SEZIONE 1: MODULI DIDATTICI DI UN CORSO

Tutte le nozioni e le competenze fondamentali da insegnare ad un corso arbitri di pallacanestro sono state organizzate in **25 moduli**, descritti in maniera articolata in questa sezione.

I moduli sono raggruppati in **8 aree tematiche** in base agli argomenti trattati e non secondo l'ordine cronologico in cui devono essere affrontati. Considerando tempi, spazi, alternanza delle aree tematiche e progressione didattica, l'Istruttore del corso potrà stabilire l'ordine cronologico degli argomenti da trattare (alcuni esempi di struttura di un corso sono presentati nella sezione 2).

Per ogni modulo didattico sono riportati:

- una **stima del tempo** da dedicare alla trattazione dell'argomento: la durata riportata considera la spiegazione teorica, eventuali dimostrazioni pratiche ed esercizi;
- per sommi capi, le **nozioni principali** da trasferire ai corsisti e contenuti facoltativi che l'istruttore può aggiungere se ritenuto opportuno, in base al tempo e al livello dei partecipanti;
- i **riferimenti regolamentari**: Regolamento Tecnico, Manuale del Doppio Arbitraggio o altre Carte Federali di interesse;
- eventuali **spunti didattici** come note, descrizione di esercizi o riferimenti utili.

SEZIONE 2: STRUMENTI DI SUPPORTO AGGIUNTIVI

In questa sezione sono descritti altri elementi fondamentali per una buona riuscita di un corso arbitri come l'utilizzo dell'**esercitazione pratica** durante il corso, **esempi di calendarizzazione** dei moduli didattici, le linee guida e alcuni spunti per la **verifica** al termine del corso (esame teorico e pratico). Inoltre, viene fornito un modello per la stesura della **relazione finale** del corso da parte dell'Istruttore Responsabile. Infine, si fa riferimento al **manuale video** che replica i moduli didattici del corso: questo può essere utilizzato come spunto per gli Istruttori, opportunità di recupero per gli assenti o anche come strumento di approfondimento e ripasso per i corsisti.

**SEZIONE 1: MODULI DIDATTICI DI UN CORSO**

Sommaro dei moduli didattici:

#	AREA TEMATICA	MODULO	
1.1	MODULI INIZIALI	La figura dell'arbitro	15'
1.2		Campo di gioco, Attrezzature, Squadre, Tempo di gioco	30'
2.1	MECCANICA ARBITRALE	Posizioni fondamentali, Rettangoli di competenza	30'
2.2		Movimenti arbitrali a metà campo	45'
2.3		Transizioni	45'
3.1	SEGNALI	Uso del fischio, Interruzione del cronometro	30'
3.2		Convalida dei canestri	15'
3.3		Segnalazione dei falli	45'
4.1	AMMINISTRAZIONI [con relative violazioni e segnalazioni]	Inizio Gara, Salto a due, Possesso alternato	30'
4.2		Rimesse perimetrali	45'
4.3		Tiri Liberi, Bonus	30'
4.4		Sostituzioni, Sospensioni, Interruzioni della gara	15'
5.1	VIOLAZIONI [con relativi segnali]	Palla fuori campo	30'
5.2		Regole a tempo: 3", 5", 24"	30'
5.3		Ritorno della palla in zona di difesa, 8 secondi	15'
5.4		Come si gioca la palla: piede, doppio, palming, presa difettosa	15'
5.5		Passi	30'
6.1	FALLI	Cilindro, Verticalità, Atto di tiro, Movimento continuo	30'
6.2		Posizione legale di difesa, Marcamento sulla palla, Sfondamento	30'
6.3		Altri falli: gioco senza palla, blocchi, rimbalzo	15'
6.4		Fallo antisportivo	15'
7.1	DISCIPLINA	Diritti e doveri dei tesserati, Provvedimenti disciplinari	15'
7.2		Amministrazione delle sanzioni disciplinari, Situazioni speciali	15'
8.1	MODULI FINALI	Referto di gara, Rapporto arbitrale	15'
8.2		Procedure pre-gara e post-gara	30'



MODULI INIZIALI

LA FIGURA DELL'ARBITRO

1.1 *Obiettivo: rendere consapevoli del valore del ruolo dell'arbitro*

15'

CONTENUTI BASILARI

- L'arbitro come componente fondamentale del gioco;
- l'arbitro come servizio alla pallacanestro;
- la squadra CIA;
- 1° arbitro e 2° arbitro: ruoli e responsabilità;
- essere arbitro dentro e fuori dal campo di gioco.

CONTENUTI OPZIONALI

- la carriera di un arbitro, come si avanza di categoria;
- la struttura del CIA;
- incompatibilità con altri ruoli federali;
- testimonianza di un arbitro in attività di alto livello.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| <i>Regolamento:</i> | <i>Manuale dell'Arbitro:</i> |
| • 1 Definizioni | • 12 Ruolo dell'arbitro |
| • 45 Squadra CIA | |
| • 46 Il primo arbitro | |
| • 47 Doveri e poteri | |

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Si esorta a chiedere ai corsisti le motivazioni che li hanno portati a frequentare il corso.
- Questo modulo vuole essere una condivisione dei principi che devono guidare in ogni contesto l'arbitro in termini di diritti, doveri e responsabilità ma anche motivazioni e stimoli positivi.

CAMPO DI GIOCO, ATTREZZATURE, SQUADRE, TEMPO DI GIOCO

1.2 *Obiettivo: fornire le indicazioni basilari su una gara di pallacanestro*

30'

CONTENUTI BASILARI

- Una partita di pallacanestro: partecipanti, scopo del gioco, squadra vincente, canestro proprio/degli avversari;
- campo di gioco e terreno di gioco: dimensioni e funzionalità di aree e linee principali;
- attrezzature necessarie per una gara ufficiale di pallacanestro;
- composizione delle squadre, definizione dello status dei giocatori, ruoli e posizioni del personale in panchina;
- normative principali sulle divise delle squadre;
- tempo di gioco, periodi, intervalli e tempi supplementari;
- posizione degli arbitri durante gli intervalli.

CONTENUTI OPZIONALI

- Attrezzatura di riserva;
- dettagli sugli equipaggiamenti ammessi;
- diritti e doveri del capitano;
- Gara persa per forfait o inferiorità numerica.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| <i>Regolamento:</i> | |
| • 1 Definizioni | • 9 Periodi |
| • 2 Campo di gioco | • 20 Forfait |
| • 3 Attrezzature | • 21 Inferiorità numerica |
| • 4 Squadre | |
| • 6 Capitano | <i>Manuale dell'Arbitro:</i> |
| • 8 Tempo di gioco | • 2.4 Controllo attrezzature |

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

La maggior parte degli argomenti sono già ben noti al corsista medio: affrontare questo modulo rapidamente ma sollecitando continuamente gli interventi dei partecipanti, puntualizzando i dettagli generalmente meno conosciuti.

- *Se svolto in sala:* utilizzare slide essenziali solo come linea guida.
- *Se svolto in palestra:* sfruttare il campo per l'identificazione delle aree e delle linee.

MECCANICA ARBITRALE

POSIZIONI FONDAMENTALI, RETTANGOLI DI COMPETENZA
2.1 Obiettivo: assegnare agli arbitri in campo uno spazio di azione, come posizione e visus **30'**

CONTENUTI BASILARI

- arbitro coda: posizione fondamentale dentro il campo, apertura al gioco, piedi rivolti al canestro;
- arbitro guida: posizione fondamentale fuori dal campo, apertura al gioco, distanza dalla linea di fondo; • definizione dei rettangoli di competenza e relativa attribuzione della responsabilità primaria;
- visus: gli arbitri devono sapere dov'è la palla ma devono guardare nella propria area di competenza;
- l'Arbitro guida non deve seguire la palla, in particolare durante un tiro a canestro;
- aree di doppia competenza.

CONTENUTI OPZIONALI

- Anticipazione del principio del *box-in*;
- concetto di responsabilità del gioco alla propria sinistra;
- centro del R5 come riferimento visivo dell'arbitro guida;
- anticipazione delle competenze su palla fuori campo.

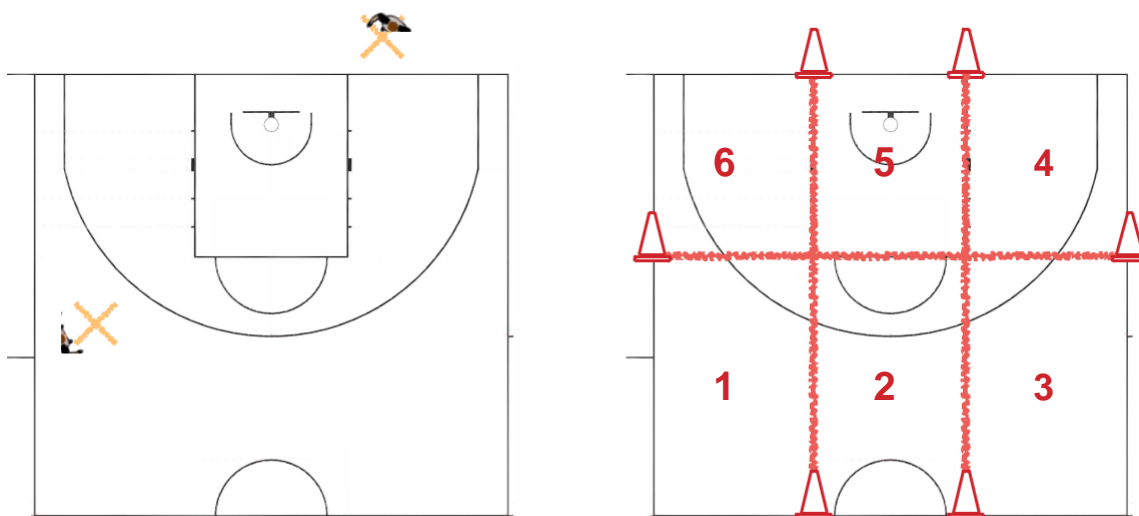
RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

Manuale dell'Arbitro:

- 4.1 Tecnica dell'arbitraggio
- 4.2 Divisione delle responsabilità in campo
- 4.3 Posizione dell'arbitro coda
- 4.5 Posizione dell'arbitro guida

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- È preferibile che la definizione delle posizioni fondamentali avvenga in maniera deduttiva: i corsisti dovrebbero provare ad assumere la posizione in campo in maniera autonoma, condividendo gradualmente con l'Istruttore lo spazio corretto da occupare. L'Istruttore deve comunque mostrare in prima persona, al termine del percorso, la posizione corretta.
- A questo punto, porre un segno (es. nastro di carta, come in figura) per marcare le posizioni fondamentali degli arbitri. Il nastro può essere mantenuto e riapplicato durante le prime lezioni del corso come linea guida continua.
- Allo stesso modo, può essere utile definire i rettangoli di competenza con un altro segno (es. birillo, come in figura). Il numero di ogni rettangolo dovrà essere memorizzato quanto prima da ogni corsista.



2.2 MOVIMENTI ARBITRALI A METÀ CAMPO

2.2

Obiettivo: trasmettere le linee guida per muoversi in situazione di gioco schierato da AC e AG

45'

CONTENUTI BASILARI

- Gli arbitri non stazionano nelle loro posizioni fondamentali ma si muovono in base ai giocatori e alla palla;
- arbitro coda: area di azione, movimenti in relazione al gioco forte (lateralità e profondità), apertura a canestro;
- arbitro coda: avvicinamento al canestro in caso di penetrazione e situazione di rimbalzo;
- arbitro guida: area di azione, movimenti in relazione al gioco forte (lateralità e profondità), apertura al gioco;
- arbitro guida: gioco in area in opposizione al canestro, adeguamento di posizione, possibilità di attraversare;
- cenni di collaborazione tra i due arbitri, contatto visivo.

CONTENUTI OPZIONALI

- Linee guida basilari sull'attraversamento dell'attrezzo;
- cenni del concetto di cross step;
- si arbitra in movimento, si fischia da fermi;
- cura del gioco lontano dalla palla: esempi pratici.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

Manuale dell'Arbitro:

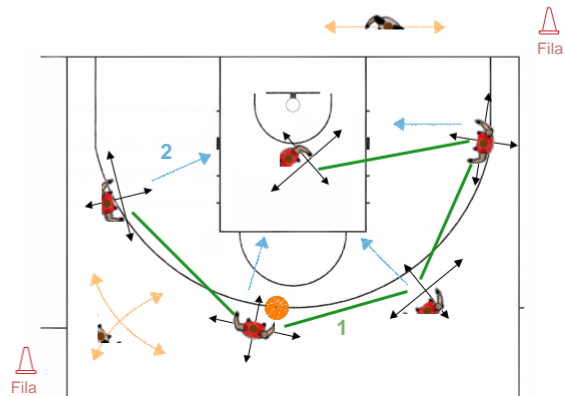
- 4.3 Arbitro coda - posizioni e responsabilità
- 4.4 Arbitro coda - consigli pratici
- 4.5 Arbitro guida - posizioni e responsabilità
- 4.6 Arbitro guida - consigli pratici

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- ▶ Per affrontare questo modulo è necessario avere a disposizione la palestra: i movimenti di entrambi gli arbitri devono essere dimostrati sul campo dall'Istruttore, riproducendo fedelmente le situazioni principali.
- ▶ Tutti i corsisti devono provare la tecnica dei movimenti arbitrali in entrambe le posizioni. Si consiglia pertanto, dopo una breve introduzione teorica e dimostrativa, di affrontare la didattica direttamente con degli esercizi.

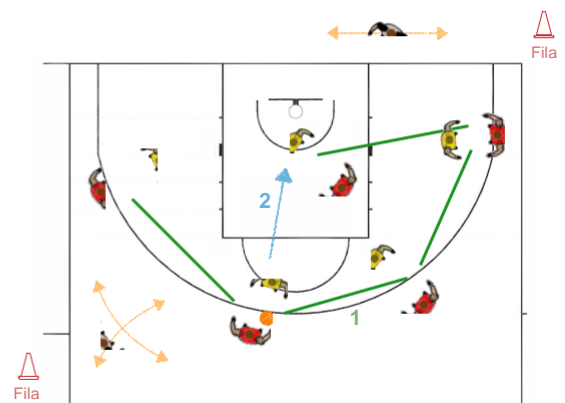
- ▶ Il primo **esercizio** (breve) è prettamente didattico:

- si posizionano alcuni giocatori in campo: possono muoversi nella propria area e hanno il compito di passarsi la palla tra loro senza palleggiare (1);
- gli arbitri devono eseguire i movimenti secondo le linee guida in base alla posizione di giocatori e palla;
- ad un segnale dell'Istruttore chi ha la palla tira a canestro e tutti i giocatori vanno a rimbalzo: gli arbitri si muovono di conseguenza (2);
- al termine dell'azione si cambia fila. Il gruppo dei giocatori va chiaramente alternato per far provare l'esercizio ad ogni corsista.



- ▶ Il secondo **esercizio** è un'evoluzione del primo:

- ai giocatori attaccanti si aggiungono i difensori. Il numero delle coppie può anche essere inferiore a 5;
- La prima parte dell'esercizio è simile al precedente: gli attaccanti si passano la palla e possono eventualmente palleggiare; i difensori lasciano ricevere (1);
- Al segnale dell'Istruttore gli attaccanti possono andare a canestro, con un arresto e tiro o una penetrazione;
- Tutti vanno a rimbalzo, in modo da far adeguare le posizioni degli arbitri fino al termine dell'azione (2);
- È preferibile regolamentare il cambio dei giocatori: lavorare a gruppi fissi da ruotare periodicamente (arbitri e squadre) oppure cambiare ad ogni turno una coppia.



2.3 TRANSIZIONI

2.3 Obiettivo: rendere autonomi gli arbitri nello scambio di posizioni in situazioni di gioco

45'

CONTENUTI BASILARI

- Un cambio di possesso determina lo scambio di posizione degli arbitri;
- transizione G-C: rimanere dietro la linea della palla, posizione esterna al gioco, adeguamento sulla fascia destra;
- transizione C-G: caricamento del peso, cambio di senso, testa in campo, arrivo in posizione fondamentale;
- difesa pressing: adeguamento del Coda e aiuto del Guida;
- copertura del contropiede;
- competenze sulle rimesse, situazioni di rimessa in *box-in*.

CONTENUTI OPZIONALI

- Transizione C-G: adattamento della traiettoria in base ai giocatori;
- transizione G-C: cambio di velocità, lettura del pressing;
- competenze e aiuti.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

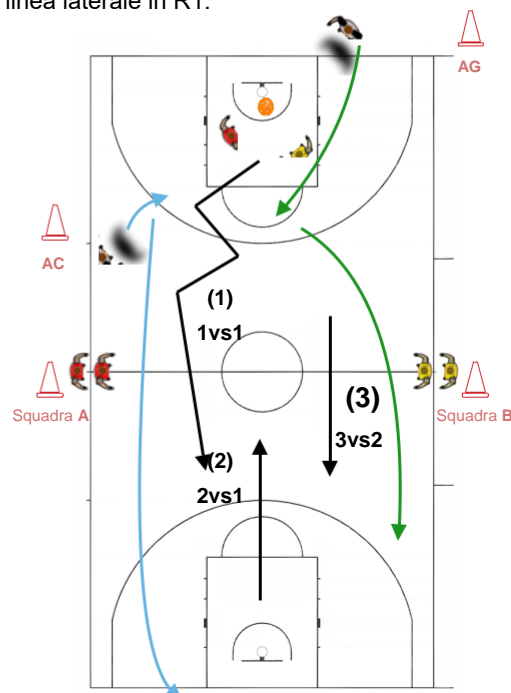
Manuale dell'Arbitro:

- 4.8 Difesa pressing
- 4.10 Difesa con raddoppi di marcamento

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- ▶ Questo modulo va necessariamente affrontato durante una lezione in palestra. È preferibile svolgerlo nella lezione successiva rispetto al precedente onde evitare troppi concetti di meccanica arbitrale in un solo incontro e favorire la progressione didattica.
- ▶ I corsisti dovrebbero già avere, a questo punto del corso, un'idea generale sui movimenti arbitrali in situazioni di gioco schierato. Intuire lo scambio di posizioni alla luce del passaggio da un campo all'altro non dovrebbe essere complesso: partendo da una situazione di gioco, si consiglia quindi di mostrare direttamente con due corsisti il meccanismo di transizione per entrambi gli arbitri.
- ▶ L'Istruttore deve mostrare personalmente la tecnica di esecuzione di entrambe le transizioni, fissando i concetti chiave da memorizzare come se fossero regole: ad esempio arrivare prima da AG o non anticipare la palla da AC.
- ▶ Un caso che appare spesso complesso da metabolizzare è quello di una rimessa in gioco a seguito di una palla persa dall'attacco. Il futuro AG potrebbe essere portato ad eseguire la rimessa, invece va sottolineato che deve lasciare l'amministrazione al futuro AC, anche se in prossimità della linea laterale in R1.
- ▶ Dopo la parte teorica e dimostrativa, è consigliabile eseguire un semplice **esercizio**:

- Si dividono i corsisti in 3 gruppi: due gruppi di giocatori e uno di arbitri. L'esercizio va quindi ripetuto per ognuno dei gruppi;
- gli arbitri si dividono tra Coda e Guida, le squadre sono in fila a metà campo: il primo di ogni fila è in campo;
- l'Istruttore lancia la palla a canestro e i due saltatori lottano per il rimbalzo: chi prende la palla attacca nel canestro opposto, palleggiando nella fascia destra del campo (1);
- al termine dell'azione il difensore diventa attaccante, apre sul primo compagno in fila e si gioca 2vs1 (contropiede) (2);
- in continuità, il difensore apre sul/i proprio/i compagno/i: si può decidere di terminare con un 2vs2 oppure proseguire in sovrannumero con 3vs2 e poi 3vs3 fino a un canestro (3);
- gli arbitri devono curare i movimenti specifici delle transizioni;
- l'Istruttore deve intervenire per aggiungere ogni ulteriore informazione che non è emersa nella spiegazione e per correggere gli errori più grandi e/o ripetuti, alternando correzioni di gruppo e sui singoli.





SEGNALI

USO DEL FISCHIO, INTERRUZIONE DEL CRONOMETRO

3.1 *Obiettivo: insegnare la tecnica del fischio: come e quando arrestare il cronometro*

30'

CONTENUTI BASILARI

- Come tenere il fischietto in bocca;
- come fischiare: decisione, intensità, durata;
- alzare il braccio per arrestare il cronometro, sincronia con il fischio;
- distinzione tra interruzione per fallo, violazione o cause diverse;
- lasciare il fischietto dopo aver arrestato il cronometro;
- effettività del tempo di gioco nella pallacanestro;
- quando deve essere arrestato il cronometro (fischio dell'arbitro, sospensione su canestro subito, ultimi 2").

CONTENUTI OPZIONALI

- Possibilità di parlare con il fischietto in bocca;
- uso del braccio esterno;
- riferimenti allo status della palla.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

Regolamento:

- 46 Doveri dell'arbitro
- 49 Doveri del cronometrista
- 10 Status della palla
- A - Segnalazioni 1, 2

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Il modulo va affrontato possibilmente nella prima lezione in palestra, con fischietti a disposizione dei partecipanti.
- Prima di spiegare la modalità del fischio, si consiglia di far provare l'utilizzo dello strumento senza indicazioni.
- Dopo aver illustrato le nozioni principali, predisporre dei semplici esercizi che stimolino i corsisti ad effettuare un fischio corretto segnalando in contemporanea l'arresto del cronometro, distinguendo fallo e violazione.

CONVALIDA DEI CANESTRI

3.2 *Obiettivo: competenze, responsabilità e segnali relativi alla convalida del canestro*

15'

CONTENUTI BASILARI

- Responsabilità dell'Arbitro Coda della convalida del canestro;
- segnale di convalida da 2 punti;
- segnale di tentativo di tiro da 3 punti ed eventuale realizzazione;
- aiuto dell'Arbitro Guida sui tiri in prossimità della linea da 3 punti nel rettangolo 4;
- segnalazione di fallo con canestro realizzato;
- annullamento di un canestro: segnale di no-basket e successiva rimessa laterale;
- validità del canestro in prossimità del suono della sirena di fine quarto (o apparecchio dei 24").

CONTENUTI OPZIONALI

- Autocanestro;
- errore di registrazione relativo all'attribuzione di punti;
- tentativo da 2 punti in prossimità della linea da 3 punti;
- riferimenti allo status della palla;
- violazione di interferenza.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

Regolamento:

- 16 Canestro: realiz. e valore
- 10 Status della palla
- A - segnalazioni 4, 5, 6, 11

Manuale dell'Arbitro:

- 6 Situazioni di tiro a canestro

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- La teoria di questo modulo può essere trattata molto brevemente, focalizzando l'attenzione sui segnali arbitrali.
- Si consiglia di costruire in maniera deduttiva, insieme ai partecipanti, la soluzione di collaborazione tra Arbitro Coda e Arbitro Guida nelle situazioni di tiro dal rettangolo 4.
- Il modulo va affrontato nella prima metà del corso in modo da far esercitare i corsisti su questo fondamentale sin dalle prime occasioni di arbitraggio attivo sul campo, senza necessità di predisporre esercizi specifici.



SEGNALAZIONE DEI FALLI

3.3 *Obiettivo: comunicare l'avvenuta di un fallo segnalando secondo le procedure*

45'

CONTENUTI BASILARI

- Fischiare un fallo e fermarsi;
- segnale di un fallo in atto di tiro, prima di un atto di tiro, no basket, canestro valido;
- andare verso il tavolo per segnalare: percorso, corsa, spazio da raggiungere, arrestarsi;
- i tre elementi da comunicare: responsabile del fallo, tipo di fallo, ripresa gioco;
- segnalazioni dei numeri;
- segnalazioni dei tipi di fallo;
- posizione delle braccia nei segnali: angolo di 90° delle braccia, all'altezza del viso, apertura;
- timing dei segnali;
- segnalazione dei falli in attacco;
- correre in posizione di AC dopo il segnale.

CONTENUTI OPZIONALI

- Gestione della distanza nel momento del fischio (allontanarsi da AG, solo se necessario);
- anticipazione dei segnali per falli T, U, D;
- amministrazione di eventuali sospensioni/sostituzioni;
- anticipazione del congelamento dell'arbitro libero.

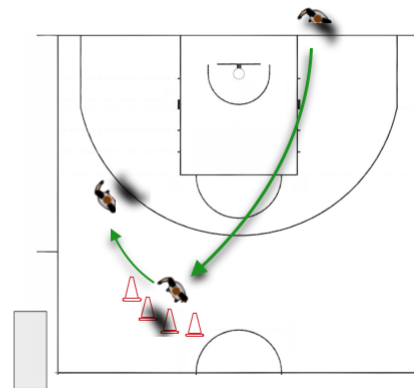
RIFERIMENTI

REGOLAMENTARI *Regolamento:*

- 34 Fallo personale
 - A - segnalazioni 2, 47, 48, 26-46, 49-52, 55-59
- Manuale dell'Arbitro:*
- 7.1 Segnalazioni e procedure

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- ▶ Introdurre l'argomento partendo dal fischio di un fallo da parte di un arbitro: costruire, coinvolgendo i partecipanti, tutti gli step che interessano la segnalazione, dal momento del fischio fino alla ripresa del gioco. L'Istruttore deve mostrare l'esecuzione della procedura.
- ▶ Dedicare successivamente il tempo necessario affinché tutti assimilino i segnali: numeri e tipi di fallo. Si consiglia di impostare questa spiegazione con un continuo **esercizio** di "mostrare, far applicare, correggere":
 - posizionare i corsisti in semicerchio, di fronte all'Istruttore;
 - mostrare ogni numero, in sequenza progressiva, spiegando man mano le regole che governano i segnali (uso della mano destra, uso del pugno come 10, uso del dorso della mano come decine);
 - far provare ogni numero direttamente ai corsisti correggendo qualora necessario;
 - ripetere lo stesso esercizio per i vari tipi di fallo, spiegando brevemente quando è opportuno utilizzare ciascuna segnalazione, affinché si abbia congruenza tra tipo di fallo e segnale;
 - utilizzare eventuali Istruttori assistenti per replicare la dimostrazione e/o correggere le esecuzioni.
- ▶ Per allenare tutti i passaggi di una segnalazione (un fondamentale basilare) è bene dedicare un **esercizio** specifico:
 - posizionare i corsisti in fila per far svolgere l'esercizio uno alla volta: guardare i compagni è già formativo;
 - una coppia di giocatori (Istruttori/assistenti) simulano un contatto falloso;
 - l'Istruttore comunica il numero del giocatore e il tipo di segnale da effettuare al tavolo;
 - AG esegue ogni step: fischia, si ferma, corre, si arresta, segnala al tavolo, corre in posizione AC;
 - segnare visivamente lo spazio da dove segnalare;
 - riprodurre l'esercizio da AC e, appena il livello è sufficiente, replicare in contemporanea su due metà campo.



Da notare che in questo esercizio la finalità didattica è per ora il segnale e non il riconoscimento del tipo di fallo.

AMMINISTRAZIONI

4.1 INIZIO GARA, SALTO A DUE, POSSESSO ALTERNATO

4.1 Obiettivo: trasferire le competenze per dare inizio ad una gara e gestire il possesso alternato

30'

CONTENUTI BASILARI

- Inizio gara: controllo dei quintetti, panchine, cronometri;
- posizione degli arbitri sul salto a due;
- posizioni dei giocatori sul salto a due, diritti e doveri, possibili violazioni e falli;
- procedure dell'arbitro impegnato: fischio, movimenti, tecnica di alzata della palla, raggiungimento posizione;
- compiti dell'arbitro libero: controllo violazioni, avvio del cronometro, raggiungimento posizione;
- status della palla, tocco legale e primo controllo: tre scenari differenti;
- primo possesso, utilizzo della freccia del possesso alternato;
- situazioni di salto a due: palla trattenuta e altre casistiche.

CONTENUTI OPZIONALI

- Approfondimenti sullo Status della palla;
- approfondimento su casistiche nel salto a due;
- punto di rimessa in caso di violazione sul salto a due;
- controllo della freccia da parte degli arbitri;
- dettagli sull'utilizzo della freccia da parte dell'UdC;
- rimesse per possesso alternato: casi particolari;
- procedura minuto di raccoglimento.

RIFERIMENTI

REGOLAMENTARI *Regolamento:*

- 9 Inizio e termine della gara
- 10 Status della palla
- 12 Salto a due e possesso alternato
- 48.1 Doveri del Segnapunti
- 49.2 Doveri del Cronometrista
- A - Segnalazioni 1, 3, 13, 16

Manuale dell'Arbitro:

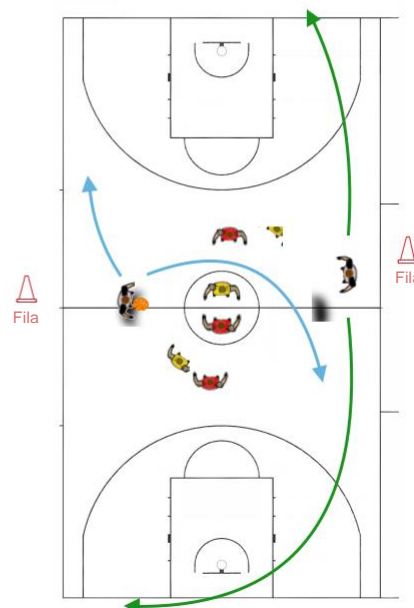
- 3 Inizio della gara

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Il modulo va necessariamente presentato durante una lezione in palestra così da mostrare le procedure di amministrazione del salto a due e farne provare l'esecuzione.
- Sebbene la maggior parte siano note agli uditori, le nozioni teoriche da trasferire sono molteplici: si consiglia pertanto di affrontare la teoria direttamente costruendo una situazione reale di salto a due, fissando i concetti principali su ogni aspetto e mostrando praticamente il compito dei due arbitri.

- Terminata la dimostrazione è bene prevedere un semplice **esercizio** per far provare a tutti i corsisti l'amministrazione del salto a due, da entrambe le posizioni:

- Il gruppo può essere diviso in 3 squadre: due di giocatori e uno di arbitri, per poi ruotare quando tutti gli arbitri hanno svolto l'esercizio. In alternativa, definire semplicemente 2 file e alcuni giocatori da cambiare periodicamente;
- gli arbitri sono disposti in due file fuori dal campo: i primi due svolgono l'esercizio. In alternativa possono partire entrambi dal tavolo, simulando l'inizio gara fin dall'inizio;
- viene simulata una classica situazione di salto a due (non sono necessari 10 giocatori) fino al termine della prima azione di gioco;
- gli arbitri devono curare ogni aspetto amministrativo fino al raggiungimento della posizione corretta;
- è preferibile non imporre vincoli ai giocatori, in modo da far emergere naturalmente diverse casistiche.



RIMESSE PERIMETRALI

4.2 Obiettivo: rendere gli arbitri autonomi nella corretta amministrazione di una rimessa in gioco

45'

CONTENUTI BASILARI

- Giocatore incaricato della rimessa: posizionamento, diritti e doveri;
- posizione dell'arbitro impegnato nella rimessa;
- comunicazione visiva con la squadra CIA prima di riprendere il gioco;
- fischietto in bocca, braccio esterno alzato, consegna della palla schiacciata a terra;
- avvio e termine del conteggio dei secondi, violazione dei 5";
- avvio del cronometro;
- violazione del difensore sulla rimessa;
- rimessa in gioco dopo canestro: diritti particolari, conteggio dei secondi con cronometro in movimento;
- casistiche su responsabilità e posizione degli arbitri nelle rimesse: linea di fondo, linee laterali, box-in;
- rimessa da fondo campo in attacco;
- punto di rimessa, regola del trapezio;
- rimesse a cavallo della linea centrale.

CONTENUTI OPZIONALI

- Rimessa dopo canestro annullato;
- altre casistiche di rimesse sul prolungamento del TL;
- dettagli sull'adattamento dell'AG in box-in;
- rimessa in gioco direttamente fuori campo;
- violazione su rimessa per possesso alternato;
- warning per la violazione difensiva sulla rimessa negli ultimi 2'.

RIFERIMENTI

REGOLAMENTARI *Regolamento:*

- 10 Status della palla
- 17 Rimessa in gioco da fuori campo
- 49.2 Doveri del Cronometrista
- A - Segnalazioni 1, 3, 12, 13, 15

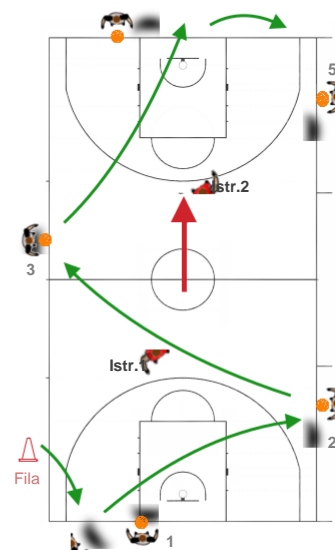
Manuale dell'Arbitro:

- 5.2 Rimessa in gioco

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- ▶ Questo modulo va necessariamente affrontato sul campo, utilizzando i corsisti per simulare un'azione di gioco che preveda una rimessa perimetrale. Le nozioni da trasferire sono molteplici pertanto la trattazione deve contenere molti esempi pratici, dimostrazioni dell'istruttore e interazione con gli uditori.
- ▶ Si consiglia quindi di affrontare la teoria del modulo simulando una rimessa in gioco e affrontando ogni passaggio necessario per una corretta amministrazione. Sebbene tutti i contenuti basilari dovranno essere spiegati, inizialmente è sufficiente porre l'attenzione solo sugli elementi principali: *posizione, consegna della palla, conteggio dei secondi, avvio del cronometro*, con l'utilizzo corretto dei segnali ufficiali.
- ▶ Dopo aver spiegato i contenuti principali, si consiglia di svolgere un **esercizio** per trasferire le ultime nozioni man mano che si presentano sul campo, spezzando così la trattazione teorica e permettendo ai corsisti di familiarizzare con i vari tipi di rimessa:

- alcuni corsisti simulano di essere giocatori incaricati per una rimessa in gioco da diverse posizioni del campo, con la palla;
- l'esercizio viene svolto uno alla volta: partendo da una fila a fondo campo il corsista raggiunge il primo punto di rimessa, ottiene la palla dal giocatore, amministra la rimessa in ogni sua parte;
- il giocatore è libero di passare la palla quando vuole all'Istruttore che è in campo, oppure commettere una violazione;
- l'arbitro sostituisce il giocatore che a sua volta diventa arbitro, raggiunge il successivo punto di rimessa e l'esercizio continua;
- terminato il percorso, il secondo della fila parte per un altro giro;
- quando i corsisti hanno acquisito sufficiente dimestichezza, il giro può essere velocizzato in modo che ciascun Istruttore possa comunque controllare la corretta esecuzione;
- si può anche far eseguire tutto il percorso completo allo stesso arbitro, in modo da solleccitarlo direttamente su più tipi di rimessa.





TIRI LIBERI, BONUS

4.3 *Obiettivo: far amministrare correttamente i tiri liberi e far conoscere le relative violazioni*

30'

CONTENUTI BASILARI

- Casistiche di sanzioni con Tiri Liberi: 1 tiro, 2 tiri, 3 tiri, esaurimento del bonus dei falli di squadra;
- arbitro guida: responsabilità, posizioni, procedure e segnali;
- arbitro coda: responsabilità, posizione, segnali;
- possibili violazioni del tiratore;
- posizioni e possibili violazioni dei giocatori a rimbalzo e dei giocatori fuori dalla linea dei 3 punti;
- segnali, sanzioni e ripresa del gioco in caso di violazioni.

CONTENUTI OPZIONALI

- Anticipo situazioni di tiri liberi senza rimbalzo;
- precisazioni sull'avvio del cronometro;
- situazioni di errori correggibili legati ai TL.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| <i>Regolamento:</i> | . A - Segnalazioni 4, 60-65 |
| . 16 Canestro: valore | <i>Manuale dell'Arbitro:</i> |
| . 41 Falli di squadra: penalità | . 8 Situazione di tiro libero |
| . 43 Tiri Liberi | |
| . 49.2 Cronometrista | |

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- La teoria di questo modulo va trattata in campo, riproducendo una situazione reale di gioco e elencando, sondando le conoscenze dei corsisti, le principali fattispecie legate ai tiri liberi.
- Questo modulo deve essere successivo a quelli dei segnali al tavolo (4.3) e dei falli in atto di rito (6.1).
- Si consiglia di non predisporre alcun esercizio specifico ma prevedere opportune situazioni didattiche di tiri liberi durante i momenti di esercitazione.

SOSTITUZIONI, SOSPENSIONI, INTERRUZIONI DELLA GARA

4.4 *Obiettivo: trasferire regole e procedure per interruzioni del gioco, sostituzioni e sospensioni*

15'

CONTENUTI BASILARI

- Opportunità e modalità di richiesta di una sostituzione da parte di un giocatore;
- amministrazione di una sostituzione da parte dell'arbitro più vicino e segnali ufficiali;
- opportunità per richiedere una sospensione, numero delle sospensioni, casi specifici di campionati giovanili;
- sospensione negli ultimi 2 minuti;
- segnali sulle sospensioni, posizioni degli arbitri, procedure e punti di enfasi (ripresa del gioco, dialogo tra gli arbitri);
- interruzione del gioco per infortunio o altri casi (scarpe slacciate, oggetti in campo, campo bagnato, sangue);
- obbligo di sostituzione di un giocatore soccorso o sanguinante.

CONTENUTI OPZIONALI

- Sostituzioni durante sospensioni e intervalli;
- regola 19.2.4 sulla palla viva prima di una sostituzione;
- registrazioni a referto;
- dinamismo nei tempi morti;
- ritardo nell'ingresso in campo dopo una sospensione;
- tempistiche di recupero per infortunio o altri casi.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| <i>Regolamento:</i> | . 48.1 Segnapunti |
| . 5 Giocatori: infortunio | . 49 Cronometrista |
| . 10 Status della palla | . A - Segnalazioni 7, 8, 9 |
| . 18 Sospensione | <i>Manuale dell'Arbitro:</i> |
| . 19 Sostituzione | . 9 Sospensione e sostituzione |
| . 17.2 Rimessa in gioco | |

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Il modulo deve essere trattato, dal punto di vista teorico, molto rapidamente: devono essere puntualizzati solo gli aspetti principali che riguardano le basi dell'amministrazione del gioco.
- L'arbitro alla prime armi deve sapere di essere responsabile della corretta amministrazione delle sostituzioni dei giocatori e del rispetto dei tempi sulle sospensioni.
- Il modulo può essere affrontato anche in una lezione conclusiva in sala.

VIOLAZIONI

PALLA FUORI CAMPO

5.1 Obiettivo: far conoscere i dettagli sulla regola e far applicare le competenze sulle linee

30'

CONTENUTI BASILARI

- Giocatore fuori campo;
- palla fuori campo;
- segnalazione della violazione: arresto del cronometro e direzione del gioco;
- competenze sulle linee perimetrali;
- collaborazione tra gli arbitri, aiuto, cambio rimessa in caso di errore;
- palla toccata contemporaneamente da due avversari o dubbio/disaccordo degli arbitri;
- rispetto del punto di rimessa, casi particolari (palla fuori da rimessa, tocco della struttura).

CONTENUTI OPZIONALI

- Giocatore che esce durante una palla trattenuta;
- giocatore senza palla che esce dal campo.

RIFERIMENTI

REGOLAMENTARI *Regolamento:*

- 23 Giocatore fuori campo e palla fuori campo

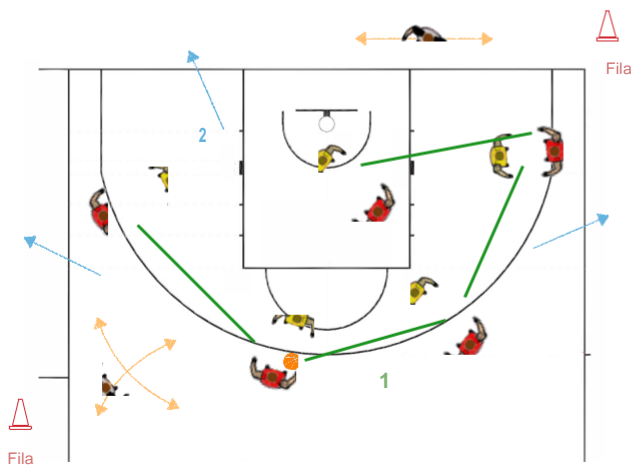
- A - segnalazioni 15

Manuale dell'Arbitro:

- 5.1 Responsabilità sulle linee

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- ▶ Il modulo va necessariamente presentato durante una lezione in palestra: la difficoltà - e quindi il tempo necessario da investire - non sta tanto sulla regola in sé quanto nella suddivisione delle competenze sulle linee perimetrali.
- ▶ La situazione di palla fuori è la più frequente durante una partita di pallacanestro: il regolare scorrere della gara non sussiste se gli arbitri, anche alle primissime armi, non sono competenti e autonomi nella corretta rilevazione della violazione: pertanto si pretende un livello di precisione in uscita dal corso più che sufficiente su questo modulo.
- ▶ Per naturale progressione didattica questo modulo va trattato prima del 3.2 sulle rimesse perimetrali.
- ▶ Ancor prima di affrontare l'argomento delle rimesse perimetrali si consiglia un **esercizio** specifico sulla rilevazione della palla fuori da parte dell'arbitro competente, che abbia anche il focus sull'uso corretto dei segnali.



- L'esercizio di partenza è idoneo a quello sulla meccanica a metà campo presentato nel modulo 3.2, fornendo una buona occasione di ripasso;
- dopo che i giocatori si sono mossi per il campo e passati la palla tra loro ad un segnale dell'Istruttore (oppure dopo un tot di passaggi) la palla deve uscire fuori lateralmente o sul fondo;
- si consiglia di rendere verosimile la violazione attraverso una scelta del difensore sul giocatore con la palla: egli decide di spazzare la palla fuori (rimessa per l'attacco) o di toccare l'avversario che simulerà di perdere la palla (rimessa per la difesa);
- il focus principale è il fischio e il segnale da parte dell'arbitro competente;
- dopo che un arbitro ha fischiato cambia fila (si consiglia di nuovo l'utilizzo di 3 gruppi da ruotare tra attacco, difesa, arbitri).

**REGOLE A TEMPO: 3", 5", 24"****5.2** *Obiettivo: far conoscere le regole a tempo e allenare la capacità di contare a mente***30'****CONTENUTI BASILARI**

- Violazione di 3": nozioni principali, giocatore considerato dentro l'area, condizioni necessarie per la violazione;
- violazione di 3": competenza dell'arbitro guida, segnalazione, ripresa del gioco;
- richiamo alla violazione di 5" sulla rimessa, già presentata nel modulo 3.2;
- violazione di 5" con la palla in mano: condizioni necessarie, conteggio visivo, segnalazione;
- violazione di 24" in assenza dell'apparecchio: responsabilità dell'arbitro coda, modalità di conteggio, segnali.

CONTENUTI OPZIONALI

- Casi frequenti della violazione di 3";
- esistenza della regola dei 5" sui Tiri Liberi;
- panoramica su regola dei 24' con l'apparecchio.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- Regolamento:*
- 26 3 secondi
 - 27 Giocatore marcato da vicino
 - 29 24 secondi
- Manuale dell'Arbitro:*
- A - segnalazioni 20, 21, 24
 - 4.10 Difesa con raddoppi

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- L'applicazione dei contenuti deve essere pretesa durante le fasi di esercitazione, in particolare per il conteggio visivo dei 5" nel caso di giocatore con la palla in mano marcato da vicino, ovvero il caso più frequente.
- Un esercizio interessante per rendere consapevoli della difficoltà del conteggio mentale è far fischiare, a gruppo, il termine di un periodo di 5", 8" o 24" mentre l'Istruttore cronometra e verifica il tempo trascorso.

RITORNO DELLA PALLA IN ZONA DI DIFESA, 8 SECONDI**5.3** *Obiettivo: far acquisire gli aspetti nozionistici delle due regole e le relative amministrazioni***15'****CONTENUTI BASILARI**

- Definizione della zona di attacco e della zona di difesa;
- quando la palla si considera pervenuta in zona di attacco;
- inizio e termine del conteggio dei 8", conteggio visivo dell'arbitro, segnalazione della violazione, punto di rimessa;
- squadra in controllo di una palla viva nella zona di attacco;
- condizioni affinché si verifichi un ritorno della palla in zona di difesa;
- acquisizione di un nuovo controllo di palla saltando dalla zona di attacco alla zona di difesa;
- segnale di violazione di RPZD, punto di rimessa.

CONTENUTI OPZIONALI

- Regola degli 8" in caso di presenza dell'apparecchio dei 24";
- comunicazione visiva dei secondi residui degli 8";
- casi particolari su RPZD.

RIFERIMENTI

- REGOLAMENTARI** *Regolamento:*
- 2.2-3 Zona di difesa e Zona di attacco
 - 14 Controllo della palla
 - 28 8 secondi
 - 30 ritorno della palla nella zona di difesa
 - A - segnalazioni 22, 24

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Questo modulo non è semplice. In caso di necessità, può anche essere trattato durante una lezione in sala. È importante però che avvenga in anticipo rispetto ai momenti di esercitazione in palestra.
- Durante l'arbitraggio, oltre a soffermarsi su eventuali casistiche in questo ambito, l'Arbitro Coda deve divenire consapevole di aver responsabilità sulla regola degli 8", a partire dal conteggio visivo.
- In caso di disponibilità di tempo, un breve esercizio può essere svolto con una fila di arbitri in posizione di AG che, didatticamente, amministrano una rimessa dal fondo ed eseguono una transizione da Guida a Coda, contando gli 8" e rilevando eventuali violazioni. Si può richiedere alla difesa di pressare per far commettere violazione.



COME SI GIOCA LA PALLA: PIEDE, DOPPIO, PALMING, PRESA DIFETTOSA

5.4 Obiettivo: trasferire le conoscenze basilari su come può essere giocata la palla

15'

CONTENUTI BASILARI

- Un giocatore non può toccare la palla deliberatamente con la gamba o con il pugno;
- segnalazione della violazione di piede, relazione con la regola dei 24" in caso di presenza dell'apparecchio;
- possesso della palla da parte di un giocatore, impossibilità di commettere una violazione senza controllo;
- cos'è un palleggio, quando inizia, quando termina, cosa non costituisce un palleggio, presa difettosa;
- palla accompagnata, regola;
- segnalazioni.

CONTENUTI OPZIONALI

- Palla lanciata sul tabellone;
- numero di passi tra un palleggio ed un altro;
- palla lanciata in aria durante un palleggio.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

Regolamento:

- 13 Come si gioca la palla
- 14 Controllo della palla
- 24 Palleggio
- A - segnalazioni 18, 19, 25

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- › Si consiglia di affrontare questo modulo, piuttosto nozionistico, con un approccio di condivisione continua e veloce con i corsisti, visto che buona parte dei contenuti potrebbero essere noti.
- › Porre invece particolare attenzione ai concetti che spesso si dimostrano sconosciuti: la volontarietà della regola del piede, il concetto di presa difettosa, la possibilità di effettuare un palleggio "alto" se con la mano sopra la palla.

5.5 **PASSI** Obiettivo : fornire una panoramica sulle regole e gli strumenti basilari per riconoscere la violazione

30'

CONTENUTI BASILARI

- Definizione del piede perno per un giocatore che riceve da fermo;
- violazione di passi per un giocatore che ha stabilito il piede perno: caso di palleggio o tiro/passaggio;
- giocatore che riceve in movimento o che chiude un palleggio: passo 0, passo 1, passo 2, eventuale perno;
- ricezione in movimento: rilascio della palla per un palleggio prima del passo 2;
- possibilità di scelta del perno in caso di arresto sul passo 1;
- giocatore che salta sul passo 1 ed atterra con entrambi i piedi: nessun piede può essere usato come perno;
- giocatore che riceve in aria;
- giocatore che scivola, sdraiato, che rotola o che tenta di rialzarsi con la palla;
- segnalazione della violazione di passi.

CONTENUTI OPZIONALI

- Impossibilità di saltare due volte sullo stesso piede;
- la virata come caso di azione legale;
- ripasso del concetto di controllo della palla.

RIFERIMENTI

REGOLAMENTARI Regolamento:

- 25 Passi
- A - segnalazioni 17

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- › Probabilmente uno dei moduli più complessi da affrontare: è necessario che l'istruttore prepari accuratamente la trattazione tenendo a mente il necessario equilibrio da rispettare tra completezza dei contenuti, interattività della didattica e soprattutto rispetto del tempo.
- › Il modulo non ha la pretesa di coprire ogni aspetto della regola ma ha l'obiettivo di fornire, oltre che una doverosa panoramica, gli strumenti basilari per riconoscere le violazioni di passi principali.
- › Il corsista deve divenire da subito consapevole di dover mettere gli occhi sui piedi del giocatore che riceve la palla o che raccoglie il palleggio. La distanza dall'azione è un ulteriore fattore che incide sulla valutazione.



FALLI

CILINDRO, VERTICALITÀ, ATTO DI TIRO, MOVIMENTO CONTINUO**6.1** *Obiettivo: far riconoscere un contatto legale/illegale durante un atto di tiro***30'****CONTENUTI BASILARI**

- Introduzione ai principi generali sui falli;
- il principio del cilindro: spazio occupato dal giocatore, limiti spaziali, diritti all'interno del cilindro;
- principio della verticalità, diritto di saltare verticalmente all'interno del cilindro o alzare le braccia verso l'alto;
- atto di tiro e movimento continuo: definizione, inizio e termine del movimento, giocatore che scarica la palla;
- giocatore in aria: diritto di ricadere nel punto da cui ha saltato o il punto libero al momento del salto;
- fallo in atto di tiro o prima di un atto di tiro: segnalazioni e sanzioni;
- posizione ideale dell'arbitro per la valutazione del contatto, ricerca dello spazio tra attacco e difesa.

CONTENUTI OPZIONALI

- Contatto dopo il rilascio della palla per un tiro;
- il timing del fischio nel movimento continuo;
- nel dubbio: due tiri liberi.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI*Regolamento:*

- 15 Giocatore in atto di tiro
- 33 Cilindro, principio della verticalità, giocatore in aria
- 34 Fallo personale

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- L'obiettivo principale di questo modulo è far capire chiaramente ai corsisti tre concetti fondamentali:
 - il concetto del cilindro, elemento determinante nella tecnica di gioco della pallacanestro;
 - il principio della verticalità: un giocatore verticale all'interno del proprio cilindro non è responsabile di un fallo;
 - quando un giocatore deve essere considerato in atto di tiro a canestro.

POSIZIONE LEGALE DI DIFESA, MARCAMENTO SULLA PALLA, SFONDAMENTO**6.2** *Obiettivo: fornire gli strumenti basilari necessari per arbitrare il gioco sulla palla***30'****CONTENUTI BASILARI**

- I principi regolamentari relativi al marcamiento di un giocatore con la palla: diritti e doveri del difensore;
- stabilire una posizione legale di difesa, mantenerla con un scivolamento difensivo laterale o indietro;
- idea di spazio-tempo: il difensore con la palla deve arrivare una frazione di secondo prima nel punto di contatto;
- fallo di sfondamento: spalla contro petto, prosecuzione del contatto e piedi del difensore come indicatori;
- marcamiento di un giocatore in aria;
- regola del semicerchio no-sfondamento;
- posizione ideale dell'arbitro per la valutazione del contatto, ricerca dello spazio tra attacco e difesa;
- rilevazione dei falli e segnali.

CONTENUTI OPZIONALI

- Dettagli sull'*hand-checking*;
- precisazioni sugli elementi spazio-temporali;
- concetti basilari sul vantaggio-svantaggio;

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI*Regolamento:*

- 33 Posizione legale di difesa, Marcamiento su giocatore con palla, Sfondamento, Semicerchio no-sfondamento, Trattenuta, Spinta
- 34 Fallo personale

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Durante questo modulo l'Istruttore è tenuto, in primo luogo, a fornire una panoramica sufficientemente esaustiva sulle nozioni regolamentari che riguardano i contatti sul gioco con palla: un arbitro di pallacanestro ha il dovere di conoscere concetti chiave come posizione legale di difesa o scivolamento.
- In secondo luogo l'Istruttore ha il compito di trasmettere idee semplici e operative che guidino il corsista nella prima selezione degli interventi su queste situazioni di gioco, essendo tra le più frequenti. L'arbitro alle prime armi, di fronte ad un chiaro contatto illegale sul palleggiatore, dovrà avere la capacità di riconoscerlo e fischiare.



ALTRI FALLI: GIOCO SENZA PALLA, BLOCCHI, RIMBALZO

6.3 *Obiettivo: trasferire regole e concetti di tecnica arbitrale su smarcamenti, blocchi e rimbalzo*

15'

CONTENUTI BASILARI

- Marcamento di un giocatore senza palla: principi generali, idea generale del rispetto di spazio-tempo;
- copertura del gioco lontano dalla palla da parte degli arbitri;
- blocchi: cenni regolamentari;
- gioco a rimbalzo: taglia-fuori, presa di posizione, spinte e uso delle mani, collaborazione degli arbitri;
- uso delle mani nel gioco con o senza palla - attacco e difesa;
- segnalazioni e sanzioni.

CONTENUTI OPZIONALI

- Distinzione tra blocchi dentro e fuori il campo visivo;
- blocchi su un giocatore fermo o in movimento;
- dettagli sugli elementi di tempo e distanza.

RIFERIMENTI

REGOLAMENTARI *Regolamento:*

- 33 Marcamento di un giocatore senza palla, Giocatore in aria, Blocchi, Bloccaggio
- 34 Fallo personale

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Il modulo ha lo scopo di garantire completezza all'area tematica dei falli. Sebbene alcune delle situazioni siano meno frequenti nelle prime gare giovanili (vedi i blocchi), il corsista deve avere un sufficiente bagaglio nozionistico per poter scendere in campo ed avere un'idea generale su ogni situazione di gioco.
- La trattazione deve essere rapida ma soprattutto deve utilizzare un linguaggio semplice. L'idea è stimolare il corsista a porre l'attenzione su situazioni di gioco come lo smarcamento lontano dalla palla o il gioco a rimbalzo.

FALLO ANTISPORTIVO

6.4 *Obiettivo: affrontare per sommi capi la regola del fallo antisportivo*

15'

CONTENUTI BASILARI

- Le due casistiche generali del fallo antisportivo: non un legittimo tentativo di giocare la palla e contatto duro;
- il caso del contatto non necessario per fermare la transizione avversaria;
- contatto laterale o da dietro in contropiede;
- regola sulla rimessa degli ultimi 2';
- segnalazione e sanzione;
- amministrazione dei tiri liberi senza rimbalzo.

CONTENUTI OPZIONALI

- Compensazione di falli antisportivi.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

Regolamento:

- 37 Fallo antisportivo
- 38 Fallo da espulsione

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Il modulo, per necessità, è piuttosto nozionistico. Si consiglia di coinvolgere i corsisti nell'individuare i due principi generali sul fallo antisportivo attraverso l'ascolto delle loro conoscenze.
- Se necessario, il modulo può anche essere trattato in una lezione in sala.
- Aggiungere brevemente le informazioni necessarie per tutti gli altri casi, seppur meno frequenti, di fallo antisportivo. Specificare attentamente quando queste regole NON devono essere applicate, ad esempio il caso di un contatto in contropiede dopo che l'attaccante ha già iniziato il movimento di tiro a canestro.
- Lasciare un tempo sufficiente per trasferire le competenze amministrative e sui segnali, precisando le responsabilità dei due arbitri e le procedure sui tiri liberi.



DISCIPLINA

DIRITTI E DOVERI DEI TESSERATI, PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI**7.1** *Obiettivo: far conoscere i termini regolamentari riguardo il comportamento dei tesserati***15'****CONTENUTI BASILARI**

- Diritti e doveri dell'Allenatore: prima della gara, guida della squadra, dialogo con gli arbitri;
- diritti e doveri del Capitano;
- scala delle tolleranze: giocatori, allenatore, personale al seguito;
- scala dei provvedimenti: avvertimento volante, richiamo ufficiale, fallo tecnico, espulsione;
- comunicazione: ascolto, rispetto, disponibilità al dialogo, assertività, autorevolezza;
- provvedimenti *no brain*: bestemmia, ritardo del gioco, uso dei gomiti.

CONTENUTI OPZIONALI

- Simulazione;
- altre situazioni da fallo tecnico;
- rissa.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| <i>Regolamento:</i> | <i>Manuale dell'Arbitro:</i> |
| • 6 Capitano: Doveri e diritti | • 8.3 Tiri liberi senza |
| • 7 Allenatori: Doveri e diritti | giocatori a rimbalzo |
| • 36 Fallo Tecnico | |
| • 38 Fallo da espulsione | |
| • 39 Rissa | |

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

Questo modulo non ha la pretesta di trasferire al corsista tutte le competenze necessarie per la gestione disciplinare. L'obiettivo è quello di fornire le prime conoscenze ad un arbitro, anche nei primi passi della sua attività, su tre aspetti:

1. il proprio comportamento, in termini di ascolto, rispetto, ricerca della collaborazione;
2. cosa non è permesso ai partecipanti alla gara dal regolamento;
3. le decisioni basilari da prendere in caso di comportamenti non regolamentari.

AMMINISTRAZIONE DELLE SANZIONI DISCIPLINARI E SITUAZIONI SPECIALI**7.2** *Obiettivo: far acquisire le competenze basilari per poter amministrare le sanzioni disciplinari***15'****CONTENUTI BASILARI**

- Attribuzione dei falli per situazioni disciplinari: giocatori, sostituti, personale al seguito, allenatore, falli di squadra;
- situazioni di tiri liberi senza rimbalzo: segnalazione, posizioni degli arbitri;
- situazioni speciali: più falli a gioco fermo, cronologia degli eventi, compensazione;
- espulsione per somma di falli tecnici per giocatori e allenatore.

CONTENUTI OPZIONALI

- Provvedimenti durante gli intervalli di gioco
- Comportamenti non regolamentari al termine della gara
- Registrazione dei falli a referto

RIFERIMENTI**REGOLAMENTARI** *Regolamento:*

- 36.4 Fallo Tecnico
- 42 Situazioni speciali
- A Segnalazioni 50, 52, 53

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- › I contenuti di questo modulo sono probabilmente più difficili da spiegare che da capire: l'Istruttore deve avere la capacità di trasferire solo i concetti principali, con un linguaggio semplice, fornendo esempi pratici di gioco.
- › È bene affrontare il modulo durante una lezione in sala al termine del corso, utilizzando semplici slide per schematizzare i concetti. Consigliabile anche l'inserimento di situazioni video esemplificative.



MODULI FINALI

REFERTO DI GARA, RAPPORTO ARBITRALE

8.1 *Obiettivo: affrontare le caratteristiche generali dei documenti ufficiali di una gara*

15'

CONTENUTI BASILARI

- I documenti ufficiali di una gara: referto, liste R/N, rapporto arbitrale;
- elementi principali del referto: dati della gara, partecipanti, falli personali e di squadra, punteggio progressivo;
- chiusura del referto, termine della gara, reclamo;
- funzione del rapporto arbitrale, cenni sulle modalità di compilazione, responsabilità della coppia arbitrale.

CONTENUTI OPZIONALI

- RegISTRAZIONI di falli particolari a referto;
- chiusure dei periodi da parte del segnapunti;
- dettagli sul linguaggio da adottare nel rapporto.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- Regolamento:*
- B - Il referto ufficiale

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Questo modulo ha tutte le caratteristiche per essere trattato in una lezione in sala. La maggior parte dei contenuti non è nota ai corsisti ma è di facile acquisizione: la difficoltà sta soltanto nel memorizzare.
- Si consiglia pertanto l'utilizzo di semplici slide dimostrative, riportando esempi reali di documenti di gara, sollecitando gli interventi dei partecipanti e la loro curiosità.
- Il modulo deve fornire una panoramica generale, senza la pretesa di affrontare ogni aspetto burocratico. Il modulo successivo, che si consiglia di trattare di seguito, chiarisce i tempi e i compiti relativi ai documenti qui presentati.

PROCEDURE PRE-GARA E POST-GARA

8.2 *Obiettivo: far comprendere i principali compiti dell'arbitro prima e dopo una partita*

30'

CONTENUTI BASILARI

- Designazioni: procedure per conferma e modalità di rifiuto, comunicazioni di indisponibilità;
- accordo con il collega, modalità di trasferta, arrivo sul campo di gioco;
- controllo attrezzature;
- disposizioni sul defibrillatore;
- riconoscimento delle squadre;
- invio del risultato di gara;
- invio dei documenti all'Ufficio Gare;
- account personale FipOnline: aggiornamento dati e contatti, report di attività e rimborsi;
- pianificazione trasferte su FipOnline.

CONTENUTI OPZIONALI

- Impraticabilità del campo di gioco;
- documenti di riconoscimento;
- rimborsi arbitrali;
- sezione campionati del sito federale.

RIFERIMENTI REGOLAMENTARI

- Manuale dell'arbitro:*
- 10 Fine del tempo di gioco della gara

ULTERIORI SPUNTI DIDATTICI

- Questo modulo, come il precedente, può essere trattato in un incontro conclusivo in sala. Molti contenuti riguardano aspetti burocratici ma molto importanti: si consiglia di fornire una rapida panoramica per poi lasciare una scheda riassuntiva sulle varie procedure, che diventeranno ben presto automatiche con l'esperienza.
- Mostrare tramite un supporto video le varie sezioni di FipOnline, così come del sito federale, può essere una modalità di trattazione estremamente semplice ed efficace.



SEZIONE 2: STRUMENTI DI SUPPORTO AGGIUNTIVI

L'ESERCITAZIONE PRATICA IN UN CORSO

Durante lo svolgimento del corso è necessario programmare in maniera accurata dei momenti di esercitazione per far **provare praticamente** ai corsisti ciò che è stato insegnato.

Numerosi moduli didattici, in particolare quelli relativi alla meccanica arbitrale, alle amministrazioni e ai segnali, presentano già al proprio interno degli esercizi pratici mirati che sono parte integrante del modulo e che quindi sono già conteggiati nella scaletta temporale della lezione del corso.

Altri moduli consistono invece nella trattazione teorica e dimostrativa di contenuti e indicazioni tecniche: la sperimentazione degli stessi va demandata ai momenti di esercitazione complessiva.

L'indicazione generale è quella di prevedere durante il corso **2 ore totali di esercitazione di gruppo**, cioè arbitraggio da parte dei corsisti più o meno completo, a seconda di quanti moduli didattici ci siano ancora da trattare.

Si consiglia di inserire **progressivamente** momenti di esercitazione sempre più corposi a partire da metà corso: nelle prime lezioni infatti sono già presenti numerosi esercizi sui moduli iniziali e, soprattutto, far arbitrare ai partecipanti situazioni di gioco complete, al netto delle poche conoscenze ricevute, è poco funzionale.

Proposte sul graduale inserimento dell'esercitazione sono contenute nel paragrafo seguente.

ESEMPI DI CALENDARIZZAZIONE

La durata complessiva di un corso deve essere indicativamente di **16 ore**. Il corso, a prescindere dalla struttura organizzativa, deve prevedere:

- un incontro di apertura dove vengono esposti il programma e le regole del corso.
- Almeno il 50% delle ore del corso da svolgersi in palestra, per l'esercitazione pratica.
- Un incontro conclusivo per la spiegazione dei moduli finali riguardo le procedure burocratiche. È consigliabile, nel caso di corsisti minorenni, far partecipare anche i genitori.
- Un esame abilitativo finale, composto sia da una parte teorica sia da una parte pratica.
- La trattazione di tutti i moduli previsti da questo manuale.

Si riportano nelle pagine seguenti due esempi di un **corso tipo**, con la calendarizzazione dei vari moduli da trattare. Queste proposte vanno interpretate come linee guida da adattare non solo in base alle esigenze logistiche ma anche a possibili scelte personali di progressione didattica.

Anche in caso di scostamento dalle proposte, ricordarsi di:

- alternare in ogni incontro in palestra parti teoriche e parti pratiche,
- suddividere la trattazione di un'intera area tematica in più incontri,
- inserire momenti di esercitazione nella seconda metà del corso,
- garantire la necessaria progressione didattica di moduli interdipendenti tra loro.

Nel caso non si disponga della palestra per tutte le lezioni del corso (ad eccezione degli incontri iniziali e finali) è necessario ristrutturare la calendarizzazione in modo da concentrare nelle lezioni in sala solo i moduli che non richiedono strettamente il campo.

**ESEMPIO 1:**

- un incontro iniziale in sala di 1 ora
- 6 incontri in palestra di 2 ore
- un incontro finale in sala di 1,5 ore
- una sessione d'esame

1	INCONTRO INIZIALE - sala	60'
-	Introduzione, regole del corso, programma, organizzazione	30'
-	Presentazione dei partecipanti	15'
1.1	La figura dell'arbitro	15'

2	LEZIONE 1 - palestra	120'
1.2	Campo di gioco, Attrezzature, Squadre, Tempo di gioco	30'
3.1	Inizio Gara, Salto a due, Possesso alternato	30'
2.1	Posizioni fondamentali, Rettangoli di competenza	30'
4.1	Uso del fischio, Interruzione del cronometro	30'

3	LEZIONE 2 - palestra	120'
2.2	Movimenti arbitrari a metà campo	45'
4.2	Convalida dei canestri	15'
5.1	Palla fuori campo	30'
5.2	Regole a tempo: 3", 5", 24"	30'

4	LEZIONE 3 - palestra	120'
2.3	Transizioni	45'
3.2	Rimesse perimetrali	45'
5.3	Ritorno della palla in zona di difesa, 8 secondi	15'
5.4	Come si gioca la palla: piede, doppio, palming, presa difettosa	15'

5	LEZIONE 4 - palestra	120'
5.5	Passi	30'
6.1	Cilindro, Verticalità, Atto di tiro, Movimento continuo	30'
6.2	Posizione legale di difesa, Marcamento sulla palla, Sfondo	30'
-	Esercitazione	30'

6	LEZIONE 5 - palestra	120'
3.3	Tiri liberi, bonus	30'
4.3	Segnalazione dei falli	45'
3.4	Sostituzioni, Sospensioni, Interruzioni della gara	15'
-	Esercitazione	30'

7	LEZIONE 6 - palestra	120'
6.3	Altri falli: gioco senza palla, blocchi, rimbalzo	15'
6.4	Fallo Antisportivo	15'
-	Esercitazione	60'
7.1	Diritti e doveri dei tesserati, Provvedimenti disciplinari	15'
7.2	Amministrazione delle sanzioni disciplinari, Situazioni speciali	15'

8	INCONTRO FINALE - sala	90'
8.1	Referto di gara, Rapporto Arbitrale	15'
8.2	Procedure pre-gara e post-gara	30'
-	Simulazione d'esame - gioco quiz	30'
-	Chiusura corso	15'

9	ESAME - palestra	90'
-	Sessioni di esami pratici individuali (10' a testa)	
-	Esame pratico: arbitraggio a turno (10' a testa)	

**ESEMPIO 2:**

- un incontro iniziale in sala di 1,5 ore
- 8 incontri in palestra di 1,5 ore
- un incontro finale in sala di 1,5 ore
- una sessione d'esame

1 INCONTRO INIZIALE - sala 90'

- Introduzione, regole del corso, programma, organizzazione	30'
- Presentazione dei partecipanti	15'
1.1 La figura dell'arbitro	15'
1.2 Campo di gioco, Attrezzature, Squadre, Tempo di gioco	30'

2 LEZIONE 1 - palestra 90'

3.1 Inizio Gara, Salto a due, Possesso alternato	30'
2.1 Posizioni fondamentali, Rettangoli di competenza	30'
4.1 Uso del fischio, Interruzione del cronometro	30'

3 LEZIONE 2 - palestra 90'

2.2 Movimenti arbitrali a metà campo	45'
4.2 Convalida dei canestri	15'
5.1 Palla fuori campo	30'

4 LEZIONE 3 - palestra 90'

2.3 Transizioni	45'
5.2 Regole a tempo: 3", 5", 24"	30'
5.3 Ritorno della palla in zona di difesa, 8 secondi	15'

5 LEZIONE 4 - palestra 90'

3.2 Rimesse perimetrali	45'
5.4 Come si gioca la palla: piede, doppio, palming, presa difettosa	15'
5.5 Passi	30'

6 LEZIONE 5 - palestra 90'

6.1 Cilindro, Verticalità, Atto di tiro, Movimento continuo	30'
4.3 Segnalazione dei falli	45'
- Esercitazione	15'

7 LEZIONE 6 - palestra 90'

6.2 Posizione legale di difesa, Marcamento sulla palla, Sfondo	30'
3.3 Tiri Liberi, Bonus	30'
- Esercitazione	30'

8 LEZIONE 7 - palestra 90'

3.4 Sostituzioni, Sospensioni, Interruzioni della gara	15'
6.3 Altri falli: gioco senza palla, blocchi, rimbalzo	15'
6.4 Fallo Antisportivo	15'
- Esercitazione	45'

9 LEZIONE 8 - palestra 90'

- Esercitazione	60'
7.1 Diritti e doveri dei tesserati, Provvedimenti disciplinari	15'
7.2 Amministrazione delle sanzioni disciplinari, Situazioni speciali	15'

10 INCONTRO FINALE - sala 90'

8.1 Referto di gara, Rapporto Arbitrale	15'
8.2 Procedure pre-gara e post-gara	30'
- Simulazione d'esame - gioco quiz	30'
- Chiusura corso	15'

11 ESAME - palestra 60'

Sessioni di esami pratici individuali	
- (10' a testa)	
Esame pratico: arbitraggio a turno	
- (10' a testa)	



SPUNTI PER L'ESAME TEORICO

La necessità di predisporre un esame al termine del corso nasce dall'esigenza di garantire una selezione meritocratica di base per chi intende svolgere l'attività arbitrale.

La presenza di una prova di verifica ha però, soprattutto, una **valenza formativa** per i corsisti: essi saranno più stimolati durante il corso ad ottenere una preparazione completa e ad attivarsi per colmare eventuali lacune. Inoltre lo stesso momento di esame rappresenta un'ulteriore occasione didattica di resoconto dei contenuti regolamentari.

In ottica di **preparazione all'esame teorico** si consiglia fortemente di consegnare al termine dell'ultima lezione in palestra un **test tecnico da svolgere autonomamente a casa**. Le domande dovranno essere di un livello adeguato, evitando cavilli o casistiche che esulano dal focus del corso e che coprano più o meno tutte le aree tematiche affrontate. Il corsista sia stimolato ad utilizzare il regolamento proprio in ottica di formazione e continuo apprendimento.

In occasione dell'incontro finale è bene raccogliere i risultati e dedicare 30' alla **correzione del test tecnico**, dando spazio al chiarimento di eventuali dubbi dei corsisti.

L'esame teorico può essere organizzato con varie modalità. Una comoda soluzione logistica può essere quella di svolgerlo **parallelamente all'esame pratico** in cui tutti i corsisti sono convocati in occasione di una gara/amichevole da arbitrare a turno. Chi non è coinvolto nell'arbitraggio (oppure prima o dopo la gara in caso di carenza di Istruttori) può svolgere la parte teorica.

L'esame teorico consiste in un **colloquio individuale di circa 10 minuti** con il corsista. Uno o più Istruttori proporranno domande regolamentari e sulla tecnica arbitrale, più o meno complesse e articolate. L'obiettivo, anche in questa occasione, è ancora formativo: si vuole non solo verificare la conoscenza nozionistica ma anche la capacità relazionale, l'interesse mostrato e l'abilità di utilizzare un linguaggio tecnico sufficientemente idoneo.

L'**approccio degli Istruttori** dovrà in ogni occasione tener conto del profilo del corsista: età, livello tecnico, capacità relazionali, emotività e carattere. Sebbene l'esame vuole essere un chiaro messaggio che l'attività arbitrale presuppone il superamento di una soglia di sufficienza, l'occasione di verifica non deve trasformarsi in un motivo ostativo dal punto di vista psicologico.

SPUNTI PER L'ESAME PRATICO

La parte pratica dell'esame vuole essere un **ulteriore momento di esercitazione**, più realistica, prima di avviare i corsisti all'attività ufficiale.

Si consiglia quindi di organizzare un'**amichevole** (il più possibile in stile gara ufficiale con divise, referti e cronometro di gara) oppure selezionare una **gara di un campionato giovanile** (U13 o U14) ritenuta di semplice direzione dove, con l'autorizzazione di Comitato Regionale/Provinciale e società interessate, si predispongono l'arbitraggio di una coppia per ogni quarto di gioco.

In caso di un numero di partecipanti elevato potrebbero essere necessarie più gare, dovendo garantire a tutti la possibilità di arbitrare per un tempo ragionevole (un quarto di gioco).

Gli Istruttori, ancora in ottica formativa, non siedono in un tavolo di esaminatori ma seguono didatticamente i corsisti in campo, aiutando gli stessi in occasioni di difficoltà.

L'obiettivo ultimo, a parte per i candidati ritenuti non idonei, è **rendere tutti il più possibile pronti all'attività arbitrale** una volta tesserati.



MODELLO DI RELAZIONE DEL CORSO

Si riporta di seguito uno spunto per la stesura di una relazione da parte dell'Istruttore Responsabile al termine del corso arbitri.

L'obiettivo finale del Progetto Reclutamento, in particolare con questo Manuale, è **uniformare** dal punto di vista didattico lo svolgimento dei corsi. In tal senso è necessario prevedere un monitoraggio dell'attività su scala nazionale attraverso un **rendiconto dell'attività svolta**.

Si esorta quindi il Settore Tecnico di ogni regione a richiedere, in occasione di ogni corso svolto sul territorio, una relazione finale dove sono riportati i seguenti elementi:

- *Istruttore responsabile ed eventuali Istruttori aiutanti;*
- *luoghi, date e calendarizzazione dei moduli didattici durante le lezioni del corso;*
- *numero di partecipanti all'inizio del corso, numero di ratificati e suddivisione per età;*
- *commenti sull'organizzazione logistica del corso;*
- *commenti sul lavoro tecnico svolto;*
- *commenti sul livello del gruppo: disponibilità, ascolto, impegno, livello tecnico medio;*
- *esito generale degli esami;*
- *breve descrizione di ogni corsista, finalizzata ad un idoneo avviamento all'attività.*

Un **modello editabile** di questa relazione è a disposizione degli Istruttori Regionali.

MANUALE VIDEO DEL CORSO

A completamento di questo documento è stato realizzato un manuale didattico in formato video, accessibile alla playlist "**Corso Arbitri Pallacanestro**" del canale YouTube "**Settore Giovanile Arbitri Pallacanestro - FIP**".

L'intero progetto è composto da un **video per ogni modulo di questo manuale**, seguendo fedelmente gli obiettivi e i contenuti didattici. È bene chiarire quali sono le finalità di questo strumento e quindi le **modalità di utilizzo**:

- ogni video contiene una **linea guida** del Settore Giovanile in merito alle **nozioni** che devono essere trasferite ad un partecipante di un corso arbitri di pallacanestro. Per ogni modulo sono presentati tutti i contenuti che riguardano la tecnica dell'arbitraggio, opportunamente descritti.
- Il video **non** rappresenta invece una linea guida sulle **modalità didattiche**: i moduli sono trattati con estrema sintesi, quindi senza la necessaria attenzione comunicativa e metodologica che l'Istruttore deve avere durante una lezione del corso in termini di dimostrazione, ripetizione, verifica e interazione con i partecipanti.
- I contenuti di ciascun video sono descritti da una voce narrante e illustrati attraverso la dimostrazione pratica sul campo di gioco o con delle slide riassuntive.
- Questo manuale video si propone quindi di:
 - essere uno spunto e uno **strumento di preparazione per ogni Istruttore** in merito ai contenuti da affrontare nella trattazione di un modulo didattico;
 - rappresentare un **supporto** da suggerire ai **partecipanti di un corso** arbitri come preparazione ad una lezione successiva (per poi approfondire i dettagli al corso) o come metodo di ripasso al termine del corso;
 - essere a disposizione per il **libero utilizzo** da parte di Istruttori, tesserati in attività, arbitri e non solo, come strumento di informazione, apprendimento o ripasso.