

Davide Galieri

ARBITRAGGIO IN DOPPIO

Manuale della
Squadra CIA



IUORIO EDIZIONI

Versione 2025.01

Daide Galieri

ARBITRAGGIO IN DOPPIO

Manuale della
Squadra CIA



IUORIO EDIZIONI

Versione 2025.01

MANUALE DELLA SQUADRA CIA ARBITRAGGIO IN DOPPIO

Copyright © 2025 Davide Galieri & Iuorio Edizioni,
Via Lungocalore Manfredi di Svevia 37-39, 82100 Benevento (BN)

Versione 2025.01 - In vigore dal 1° febbraio 2025

Approvato dalla Commissione Tecnica del Comitato Italiano Arbitri
c/o la Federazione Italiana Pallacanestro

Documenti di Riferimento:

- Regolamento Tecnico della Pallacanestro 2024/2025;
- FIBA Referees Manual/Individual Officiating Techniques (IoT) 2022 v. 2.0;
- FIBA Two-Person Officiating Manual 2024 v. 1.0a;
- FIBA National Referee Curriculum Leve 1 v. 2.0;
- FIBA National Referee Curriculum Level 2 v. 2.0;
- FIBA Basic Basketball Officiating Terminology v. 2.1.

Progetto grafico, testi e illustrazioni
Davide Galieri

Capitolo 9
William Raimondo

Copertina
Luca Trentalange

Prima edizione: 2025
ISBN 979-12-80729-35-4

Tutti gli errori, le incongruenze e le proposte di correzione
possono essere inoltrati all'indirizzo mail **arbitri@fip.it**

È espressamente vietata la riproduzione, l'archiviazione, la distribuzione o la trasmissione di qualsiasi parte di questa pubblicazione, sia in formato cartaceo che digitale (ebook), senza il consenso scritto dell'autore o dell'editore. Questo include, ma non si limita a, la fotocopiatura, la scansione, la memorizzazione in sistemi elettronici, la diffusione via internet o altri mezzi digitali. Qualsiasi utilizzo non autorizzato verrà perseguito in conformità con la normativa vigente sul diritto d'autore. Per richiedere autorizzazioni o ulteriori informazioni, si prega di contattare: info@graficheiuorio.it.

Il progetto è stato sostenuto e
revisionato dall'
Università degli Studi del Molise



Dipartimento di Medicina e Scienze della Salute
CdL in Scienze Motorie e Sportive



Approvato dal Settore Tecnico
del Comitato Italiano Arbitri FIP



Si ringrazia la Federazione Italiana Pallacanestro,
il Commissioner del C.I.A. Luigi Lamonica,
il Comitato Regionale F.I.P./C.I.A. Molise e l'Università degli Studi del Molise
per aver sostenuto e permesso la realizzazione del progetto.

Sommario

| | |
|------------------------------------------------------------|-----------|
| Introduzione | X |
| Guida alla lettura | XII |
| Capitolo 1 - Il ruolo dell'arbitro | 15 |
| 1.1 Arbitrare la pallacanestro | 16 |
| 1.2 L'immagine dell'arbitro | 20 |
| 1.3 I fondamentali arbitrali | 22 |
| Capitolo 2 - Il pre-gara | 25 |
| 2.1 Il pre-gara | 26 |
| 2.2 Le fasi del pre-gara | 26 |
| 2.3 Il colloquio congiunto tra arbitri e UdC | 37 |
| Capitolo 3 - Fondamentali della meccanica arbitrale | 45 |
| 3.1 La meccanica arbitrale | 46 |
| 3.2 Tecniche di arbitraggio individuali (IoT) | 47 |
| Capitolo 4 - Meccanica del doppio arbitraggio | 57 |
| 4.1 Basi e movimenti | 58 |
| 4.2 Le competenze | 60 |
| 4.3 L'arbitro guida: responsabilità e movimenti | 68 |
| 4.4 L'arbitro coda: responsabilità e movimenti | 72 |
| 4.5 Le transizioni | 75 |
| Capitolo 5 - Amministrazioni e procedure | 83 |
| 5.1 Salto a due d'inizio gara | 84 |
| 5.2 Rimessa in gioco da fuoricampo | 88 |
| 5.3 Sospensioni e sostituzioni | 93 |
| 5.4 Tiri liberi | 96 |
| 5.5 Correzione degli errori | 98 |

| | |
|--------------------------------------------------------------|------------|
| Capitolo 6 - Valutazione dei falli e della disciplina | 101 |
| 6.1 Falli: valutazione e sanzione | 102 |
| 6.2 Tecniche di arbitraggio dei contatti | 109 |
| 6.3 Disciplina e comunicazione | 112 |
| 6.4 Sanzionare la disciplina | 113 |
| Capitolo 7 - Segnalazioni: procedure e meccanica | 123 |
| 7.1 Le segnalazioni | 124 |
| 7.2 Segnalazioni e meccanica | 128 |
| 7.3 Procedure delle segnalazioni | 132 |
| Capitolo 8 - Disposizioni finali | 143 |
| 8.1 Termine della gara | 144 |
| 8.2 Norme di comportamento ed impiego | 148 |
| Capitolo 9 - Allenare l'attività arbitrale | 153 |
| 9.1 La preparazione fisica degli arbitri | 154 |
| 9.2 Programmazione dell'allenamento | 156 |
| 9.3 Postura, equilibrio e reattività | 163 |
| 9.4 Ulteriori indicazioni | 166 |
| 9.5 Altre forme d'allenamento | 168 |
| Capitolo 10 - Glossario dell'arbitraggio | 173 |

Introduzione

Care colleghe e cari colleghi,

le numerose manifestazioni di apprezzamento ricevute per i Regolamenti 5vs5 e 3x3 mi hanno fortemente motivato a proseguire l'iniziativa editoriale. È con grande piacere che presento questo nuovo volume della nascente collana di "Manuali della Squadra CIA", dedicato agli arbitri e all'arbitraggio in doppio.

Viviamo in un periodo in cui la coordinazione tra le diverse regioni del nostro paese è sempre più evidente e necessaria, sottolineando l'importanza di avere delle linee guida comuni che possano essere adottate uniformemente in tutto il territorio italiano. La creazione di un documento chiaro e facilmente leggibile è quindi diventata una priorità assoluta. Ogni arbitro, indipendentemente dalla regione di appartenenza, potrà ora accedere a un insieme di regole e linee guida chiare, coerenti e globalmente condivise. Questo non solo faciliterà il loro lavoro, il nostro lavoro, ma contribuirà anche a garantire un livello arbitrale più uniforme e di qualità certamente superiore.

Il "Manuale Doppio" nasce con l'intento di rispondere a queste esigenze, offrendo una panoramica completa e dettagliata delle tecniche di arbitraggio individuali (IoT) e delle procedure da seguire in campo. Questo include una serie di indicazioni pratiche e consigli utili che aiuteranno gli arbitri a gestire al meglio le situazioni di gioco, favorendo un alto standard di professionalità.

Ringrazio di cuore tutti coloro che stanno contribuendo alla realizzazione di questi manuali, dai vari rappresentanti del Settore Tecnico CIA con la loro grande fiducia, a tutte le colleghe e i colleghi che quotidianamente condividono con me le loro esperienze e competenze, con input e suggerimenti. Confido che questo nuovo volume possa essere di grande utilità per tutti voi e che contribuisca a migliorare ulteriormente la qualità del nostro lavoro. Insieme, possiamo continuare a crescere e garantire un arbitraggio sempre più competente e professionale, al servizio del gioco.

Davide Galieri



Guida alla lettura

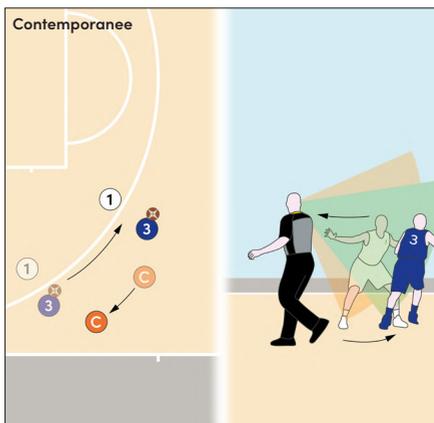
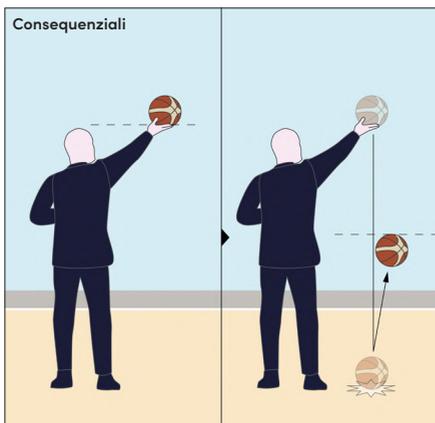
Struttura

Il Manuale del Doppio Arbitraggio è organizzato in 10 capitoli, ciascuno dedicato a un aspetto fondamentale della direzione di gara. I temi trattati includono la figura dell'arbitro, le basi amministrative e gestionali relative alla conduzione della gara, la meccanica arbitrale, con approfondimenti teorici e applicazioni pratiche a diverse situazioni di gioco, le tecniche di gestione dei falli e della disciplina, i fondamentali di formazione atletica e tecnica arbitrale, le segnalazioni e un glossario. All'interno del manuale, sono presenti riferimenti diretti ai regolamenti vigenti, riportati in carattere italico per facilitarne l'individuazione (es. *[R.T. Art. 1]*).

Immagini

Le illustrazioni possono essere definite "statiche", "conseguenziali" o "contemporanee". In particolare:

- le **immagini statiche** rappresentano il singolo frame riferito alla situazione in oggetto di studio. Possono essere paragonate a un unico scatto fotografico;
- le **immagini consequenziali** mostrano una serie di azioni il cui ordine temporale è definito dai triangoli neri al bordo della cornice dell'immagine (►). Possono essere paragonate a una serie di scatti fotografici in sequenza. L'idea del movimento è resa anche tramite le trasparenze, come nel caso dello spostamento di giocatori o della palla;
- le **immagini contemporanee** mostrano una serie di azioni che vengono svolte contemporaneamente o delle differenti alternative al fluire di un'azione. Sono rappresentate suddividendo le cornici delle immagini tramite una sfumatura bianca.



©D.Galleri - FIP

Simbologia

Le immagini possono contenere una serie di personaggi e simboli:

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Giocatori della squadra A (ospitante)</p>  |  <p>Allenatore e 1° assistente all.re della squadra A</p>  |  <p>Persone al seguito della squadra A</p>  |
|  <p>Giocatori della squadra B (ospitata)</p>  |  <p>Allenatore e 1° assistente all.re della squadra B</p>  |  <p>Persone al seguito della squadra B</p>  |
|  <p>Arbitri e UdC</p> | <p>1° arbitro, 2° arbitro, segnapunti, assist. sp., cronometr., operat. 24"</p>  | <p>Arbitri guida, coda e centro</p>  |
| <p>Arbitri in transizione (nuovo guida e nuovo coda)</p>  | <p>Cronometro di gara (giallo) e dei 24" (rosso)</p>  | <p>Azione legale, illegale o da valutare</p>  |
| <p>Coachmarks</p>  <p>Tiro o passaggio</p>  | <p>Indicazione</p>  <p>Direzione del gioco</p>  | <p>Movimento di persone, palla o altri elementi</p>  |
| <p>Colpo o tocco</p>  | <p>Numero di falli personali o situazione di penalità</p>  | <p>Suono dell'apparecchio acustico o fischio dell'arbitro</p>  |



Capitolo 1

IL RUOLO DELL'ARBITRO

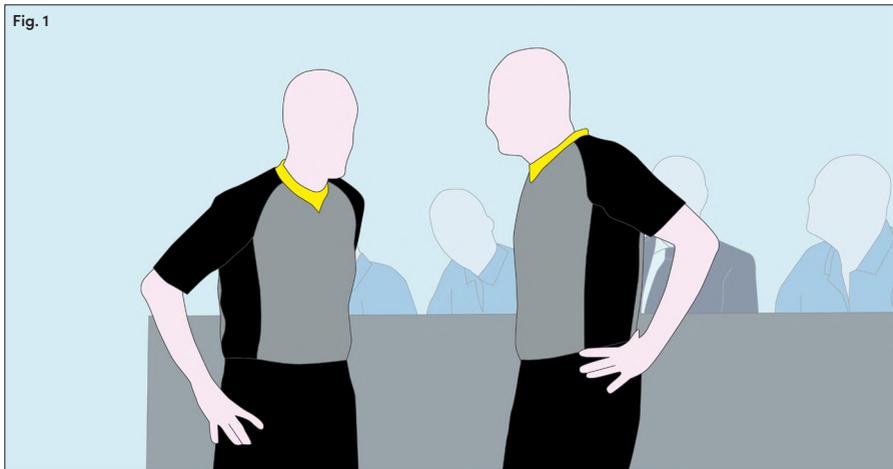


Il ruolo dell'arbitro

1.1 Arbitrare la pallacanestro

Definizione

Gli arbitri sono le figure del gioco incaricate di amministrare la gara, con l'autorità di prendere decisioni su tutti gli aspetti del gioco, secondo quanto stabilito dai regolamenti vigenti. Gli arbitri possono e devono, inoltre, prendere decisioni in merito a quanto non contemplato specificatamente nel Regolamento Tecnico [R.T. Art. 46.14 e 47.1].

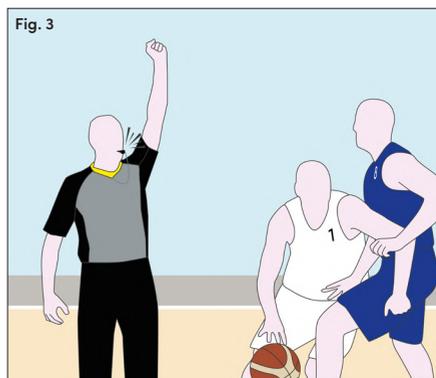
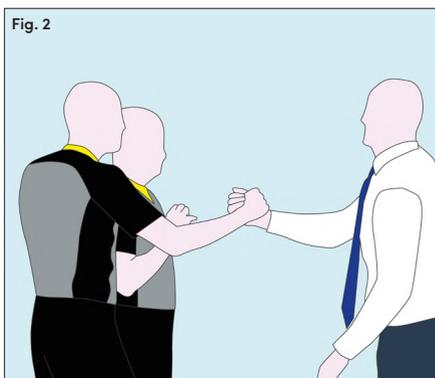


Il ruolo dell'arbitro

Arbitrare una qualsiasi disciplina sportiva non è un'attività semplice. Uno sport come la pallacanestro, in cui dieci giocatori sono in rapido movimento all'interno di un'area relativamente ristretta e con un regolamento complesso e in continua evoluzione, non fa eccezione. La continua crescita e trasformazione di questo sport rendono il compito dell'arbitro complesso, ma anche molto stimolante e ricco di opportunità formative. Imparare ad arbitrare significa acquisire una serie di abilità, come la capacità di anticipare il gioco e comprenderne l'evoluzione, avere una mente sempre attiva, saper reagire ai vari episodi della gara ed essere costantemente allenati, sia dal punto di vista fisico che dal punto di vista mentale e tecnico.

Gli arbitri sono i responsabili del gioco: definiscono cosa/come è permesso e cosa/come non lo è. A nessun altro è data questa facoltà. Detto ciò, è fondamentale che lascino trasparire a tutti i coinvolti (squadre, spettatori, ecc.) la propria reale capacità di prendere decisioni, le quali devono sempre essere comunicate con fiducia, fermezza e autorità, senza dimenticare che si può sbagliare ed è concesso ammettere il proprio errore.

La pallacanestro offre molteplici ruoli per partecipare alla gara: giocatori, allenatori, ufficiali di campo, dirigenti, volontari e spettatori; l'arbitro è solo uno di questi, meritevole di rispetto e, al tempo stesso, rispettoso verso tutti. Sebbene nessuna partita possa svolgersi senza arbitri, vale lo stesso - soprattutto - per i giocatori. Un buon arbitro è colui che padroneggia lo spirito del gioco e riesce ad adeguare la propria gestione e lettura delle regole al contesto in cui si trova, rimanendo sempre umile e relazionandosi positivamente con tutti. Non bisogna essere protagonisti della gara, in quanto difficilmente il pubblico andrà al palazzetto per vedere gli arbitri.



Naturalmente, l'arbitro è il primo a dover rispettare le regole, altrimenti risulterà difficile imporle agli altri. Essere arbitro richiede impegno, sacrificio, costanza, aggiornamento continuo e la capacità di ascoltare e accogliere i feedback di formatori, allenatori e colleghi, considerandoli sempre un'occasione di crescita. Detto ciò, per arbitrare è fondamentale un ultimo, ma importantissimo, requisito: la pallacanestro è un gioco e, in quanto tale, è fatto per divertire e divertirsi!

Conoscere le regole

Per garantire il rispetto delle regole, è fondamentale che gli arbitri ne abbiano una conoscenza approfondita. Nei campionati organizzati dalla Federazione Italiana Pallacanestro (FIP), le normative di riferimento sono stabilite dalla Commissione Tecnica della FIBA (Fédération Internationale de Basketball) e tradotte in italiano dal Settore Tecnico CIA (Comitato Italiano Arbitri), che adatta le norme ai Campionati Nazionali. Agli arbitri è, dunque, richiesta la conoscenza dei seguenti testi:

- **Regolamento Tecnico [R.T.]**, ovvero il documento principale di riferimento contenente le regole ufficiali del gioco della pallacanestro;
- **Interpretazioni Ufficiali FIBA [O.B.R.I.]** che, in accordo al R.T., presenta esempi riguardanti situazioni pratiche di gioco, con annesse precisazioni e spiegazioni, dette "interpretazioni" (in Italia, R.T. e O.B.R.I. sono inseriti in un unico testo);
- **Regolamento Esecutivo Gare [R.E.G.]**, recante indicazioni di tipo principalmente amministrativo circa lo svolgimento di una gara;
- **Regolamento Impianti Sportivi [R.I.S.]**, contenente i requisiti necessari a garantire gli standard ottimali di utilizzabilità e sicurezza degli impianti;
- **Disposizioni Organizzative Annuali [D.O.A.]**, che espongono una serie di norme organizzative soggette a variazioni annuali con riferimento ai singoli campionati nazionali ("DOAR", se in ambito regionale).

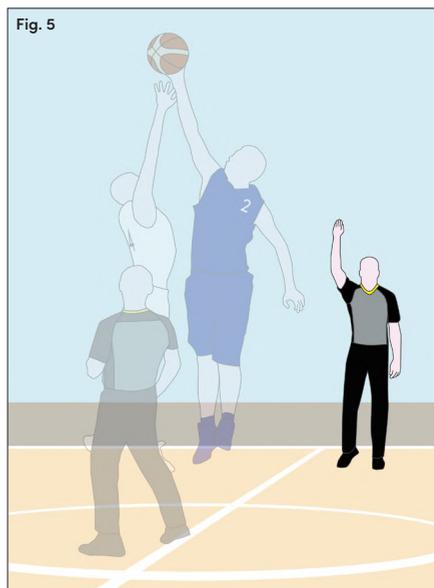
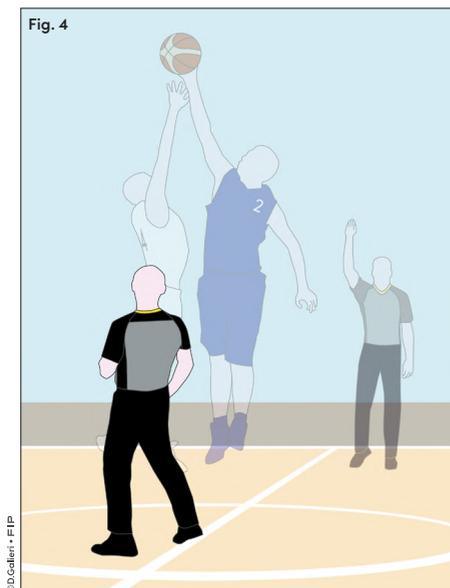
Gli arbitri dovrebbero consultare anche il Regolamento CIA [C.I.A.].

Il primo arbitro

Il 1° arbitro (Fig. 4) è considerato la figura di riferimento della "squadra arbitrale". Tra le sue responsabilità vi sono il controllo e l'approvazione dell'attrezzatura, la scelta del pallone di gara, la gestione delle procedure di riconoscimento [Cap. 2.2], l'amministrazione del salto a due all'inizio della gara, delle rimesse per l'avvio di ogni quarto o tempo supplementare, e dei fischi necessari durante gli intervalli. Ha anche il potere di sospendere la gara quando necessario, dichiarare la sconfitta di una squadra per rinuncia, prendere decisioni definitive in caso di disaccordo tra gli arbitri, revisionare e firmare il referto di gara, e trasmettere all'Ente Organizzatore la documentazione della partita con l'eventuale rapporto arbitrale [R.T. Art. 46]. Egli, così come il 2° arbitro, non ha nessun diritto di modificare o contestare il giudizio del collega [R.T. Art. 47.7].

Il secondo arbitro

Il 2° arbitro (Fig. 5) (nell'arbitraggio in triplo, anche il 3° arbitro) ha il compito di assistere il 1° arbitro in tutte le fasi della gara. Nel mentre, ha lo stesso potere decisionale del collega, ovvero la facoltà di rilevare qualsiasi infrazione alle regole necessaria.



L'arbitro in stand-by

Nelle gare in cui è previsto, l'arbitro in stand-by sostituisce un collega in caso di infortunio o qualora quest'ultimo non riesca a proseguire la gara per una qualsiasi valida ragione. Prende posto al tavolo degli ufficiali di campo (UdC) e può collaborare con gli arbitri per prendere decisioni come la validità di canestri sullo scadere del quarto o del periodo di 24".

Classificazione degli arbitri

Da Regolamento CIA, gli arbitri possono essere:

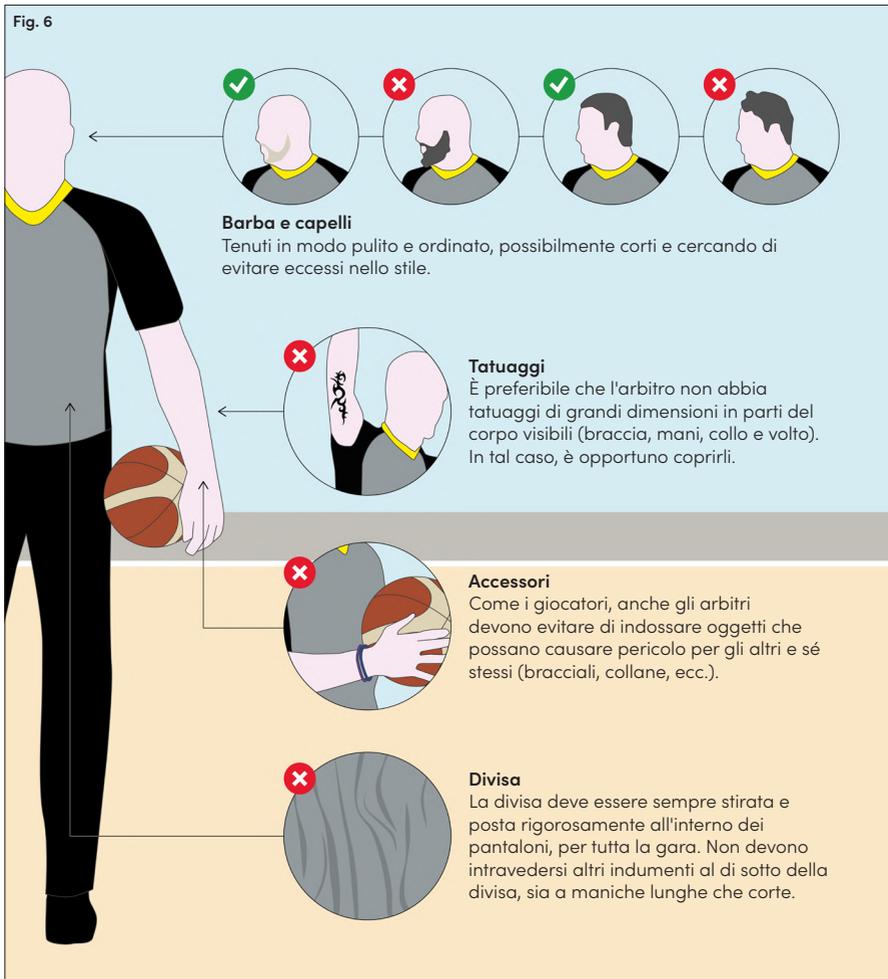
- **Internazionali**, impiegati dalla FIBA a dirigere le gare internazionali;
- **Nazionali abilitati al Campionato professionistico**, i quali appartengono alla 1^a categoria e sono abilitati a dirigere le gare del Campionato professionistico di Serie A;
- **Nazionali**, distinti a loro volta in arbitri di 2^a categoria (abilitati a dirigere la Serie A2 maschile e la serie A1 femminile) e 3^a categoria (abilitati a dirigere la Serie B maschile e la serie A2 femminile);
- **Regionali**, suddivisi in arbitri di 4^a categoria (impiegati nei campionati di Serie B Interregionale, Serie C maschile e Serie B femminile), 5^a categoria (impiegati nel campionato di Divisione regionale 1 e di serie C femminile) e 6^a categoria (impiegati negli altri campionati Seniores e nei campionati giovanili).

Gli arbitri possono essere anche Fuori Quadro, Benemeriti, Benemeriti d'Eccellenza ed arbitri d'Onore.

1.2 L'immagine dell'arbitro

Indicazioni generali

Gli arbitri rappresentano la Federazione all'interno del campo, ed essendo "ufficiali" di gara devono avere un aspetto curato ed elegante, trasmettendo a Società e partecipanti una buona immagine di sé stessi (Fig. 6). Inoltre, devono avere un'ottima preparazione fisica e atletica [Cap. 9].



Abbigliamento

L'abbigliamento di un arbitro trasmette non solo serietà, ma lascia trasparire anche l'impegno che intende porre (e la considerazione che ha) verso la gara. Sebbene nelle categorie giovanili sia sufficiente un abbigliamento

sportivo (evitando eccessi), per le categorie "seniores" è buona abitudine che gli arbitri raggiungano l'impianto in giacca e cravatta (entrambe di colori sobri e preferibilmente tinta unita), forniti del proprio equipaggiamento in un adeguato borsone formato trolley (Fig. 7).

Fig. 7



Equipaggiamento

Durante la direzione delle gare, gli arbitri devono disporre dei seguenti elementi (Fig. 8):

- **fischietto**, preferibilmente nero, il quale dovrebbe essere utilizzato agganciato ad un cordino di colore possibilmente analogo al fischietto;
- **divisa**, ufficiale e fornita dalla Federazione. Nel warm-up iniziale è preferibile che gli arbitri indossino la giacchetta sulla divisa;
- **pantaloni**, lunghi e di colore nero. È consentito l'impiego di una cintura (nera) per sorreggere i pantaloni, se necessario;
- **scarpe da pallacanestro e calzettoni**, entrambi di colore nero. I calzettoni devono superare le caviglie, affinché non lascino intravedere le gambe al di sotto dei pantaloni durante la corsa.

Fig. 8



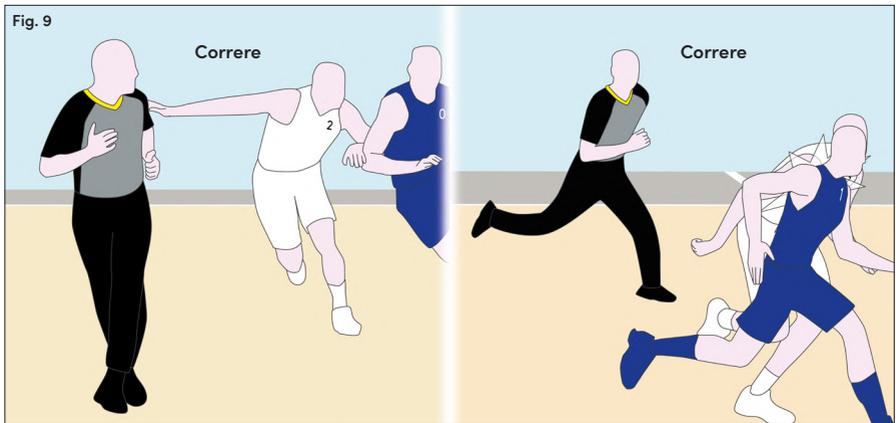
1.3 I fondamentali arbitrali

Definizione

Palleggio, passaggio, tiro e movimenti difensivi rappresentano i quattro fondamentali principali della pallacanestro. Analogamente, anche gli arbitri devono apprendere una serie di fondamentali essenziali durante la fase iniziale della loro formazione, solitamente nel contesto del Settore Giovanile. Questi concetti, che saranno approfonditi in dettaglio nel corso del Manuale, costituiscono le basi dell'arbitraggio e sono: correre, muoversi, vedere, fischiare e segnalare.

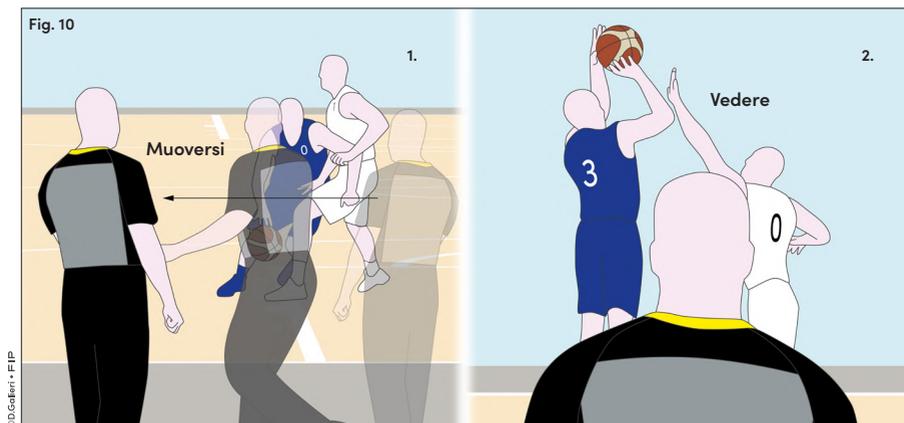
Correre: l'arbitro è un atleta

La pallacanestro è uno sport caratterizzato da un dinamismo sempre crescente, che richiede arbitri preparati fisicamente, reattivi e capaci di adattarsi rapidamente ai cambi di ritmo del gioco. La preparazione atletica di un arbitro non deve limitarsi al semplice allenamento della corsa, ma deve concentrarsi sulla capacità di applicare la corsa alle specifiche esigenze del gioco. L'arbitro, infatti, non è una figura estranea al rettangolo di gioco, ma un elemento che deve integrarsi pienamente nel contesto della partita. Ciò implica la capacità di fermarsi, cambiare direzione in modo tempestivo, rallentare e adattare i propri movimenti alle dinamiche del gioco (Fig. 9).



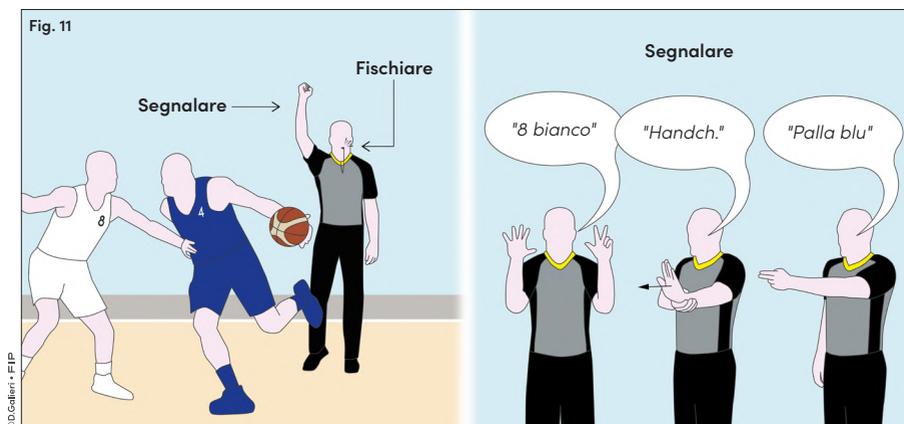
Muoversi e vedere: la meccanica

Muoversi e vedere sono due concetti consequenziali. Le indicazioni di meccanica aiutano l'arbitro a muoversi in modo adeguato (Fig. 10.1), per raggiungere posizioni ottimali, finalizzate a vedere l'azione (Fig. 10.2). I principi di meccanica (arbitro coda, arbitro guida, loT, ecc.) sono il fulcro del fondamentale "muoversi"; mentre lo sguardo, l'angolo di visuale, le aree di competenza, la stabilità, ecc. rientrano del fondamentale "vedere".



Fischiare e segnalare: la comunicazione

L'ultimo fondamentale, forse il più importante, riguarda la comunicazione delle decisioni da parte dell'arbitro, attraverso il fischio e la segnalazione. L'intensità, la durata adeguata e la tempestività del fischio sono elementi cruciali che influenzano la credibilità della decisione e trasmettono sicurezza nell'arbitro. Al fischio segue la segnalazione, che deve rispecchiare gli standard FIBA [Cap. 7] e accompagnata sempre dalla voce (Fig. 11).



In sintesi, alla base dell'attività arbitrale vi è la necessità di un allenamento mirato a migliorare la **corsa**, affinché l'arbitro possa **muoversi** con rapidità e fluidità seguendo le indicazioni della meccanica arbitrale. Questo gli consente di raggiungere le posizioni ottimali per **vedere** le azioni di gioco, individuare eventuali infrazioni e comunicarle in modo efficace attraverso un **fischio** appropriato e una **segnalazione** corretta, conforme alle norme stabilite dalla FIBA.



Capitolo 2

IL PRE-GARA



Il pre-gara

2.1 Il pre-gara

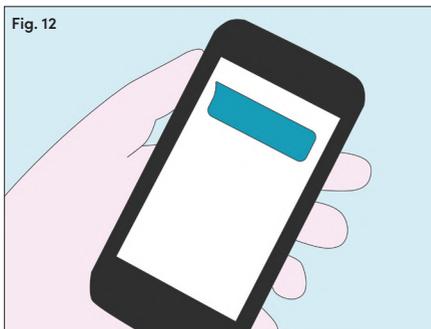
Definizione

Il pre-gara è una delle fasi che costituiscono la gara stessa. Ha inizio con la ricezione della designazione e si conclude con il salto a due iniziale. In senso ristretto, il pre-gara inizia con l'arrivo degli arbitri presso l'impianto di gioco, 75 minuti prima dell'orario previsto d'inizio, e comprende tutti gli adempimenti amministrativi che conducono al salto.

2.2 Le fasi del pre-gara

Dalla designazione al raggiungimento dell'impianto

La designazione di una gara può essere notificata attraverso diversi canali (sms, e-mail, ecc.) (Fig. 12) ma, a prescindere dalla modalità di avviso e dal tipo di competizione, gli arbitri devono immediatamente mettersi in contatto tra loro per questioni logistiche (Fig. 13). Gli arbitri hanno l'obbligo di pianificare la trasferta insieme, adottando la soluzione più pratica ed economica possibile, tenendo conto di eventuali ritardi o imprevisti nel calcolo degli orari. L'arrivo all'impianto di gioco deve avvenire esclusivamente in compagnia del collega e, se previsto, con gli UdC della stessa gara. Non è consentito recarsi sul campo di gioco con l'auto dei dirigenti delle società, mentre è invece consentito, al termine della gara, farsi accompagnare alla stazione o all'aeroporto dal Dirigente addetto agli Arbitri o da altro dirigente della Società. È fatto assoluto divieto agli arbitri di effettuare le trasferte accompagnati da parenti, amici o conoscenti.



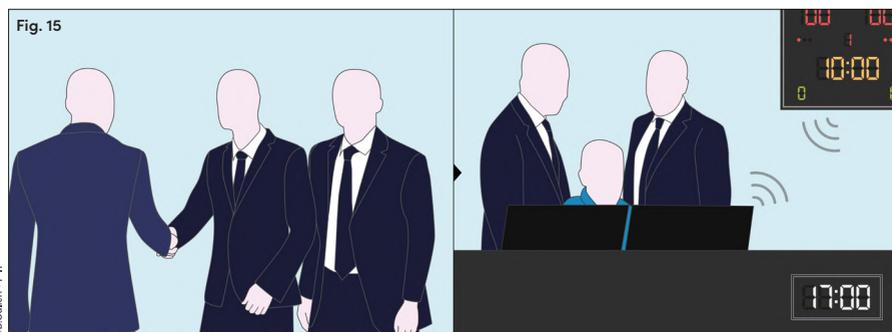
©D.Galleri - FIP

Gli arbitri devono giungere presso l'impianto almeno **75 minuti** prima dell'orario d'inizio fissato per la gara, al fine di poter procedere con tutti gli adempimenti necessari per il regolare svolgimento della gara (Fig. 14).



Incontro con gli UdC e controllo delle attrezzature

Dopo aver riposto il proprio equipaggiamento nello spogliatoio, gli arbitri incontrano gli UdC per procedere con le prime indicazioni e il controllo delle attrezzature necessarie [R.T. Art. 3] (Fig. 15). È compito degli arbitri accertarsi che l'incontro possa svolgersi senza le limitazioni previste dal Regolamento Esecutivo Gare, come l'impraticabilità del campo. Questo controllo deve essere effettuato almeno **60 minuti** prima dell'inizio della gara, in modo da garantire alla Società ospitante il tempo necessario per correggere eventuali irregolarità o malfunzionamenti.



Dopo aver verificato che il campo rispetti le norme del Regolamento, il primo arbitro sceglie il pallone di gara, contrassegnandolo con un segno per renderlo riconoscibile (Fig. 16). Una volta designato, il pallone non potrà essere utilizzato da nessuno e sarà impiegato esclusivamente per la gara, mantenendo tale status fino al termine. Per verificare l'adeguata pressione della palla, l'arbitro può portarla all'altezza del proprio capo lasciandola cadere senza conferire alcuna spinta. Se, dopo il rimbalzo, la palla raggiunge l'altezza dei fianchi, è gonfiata correttamente (Fig. 17).



Fig. 16

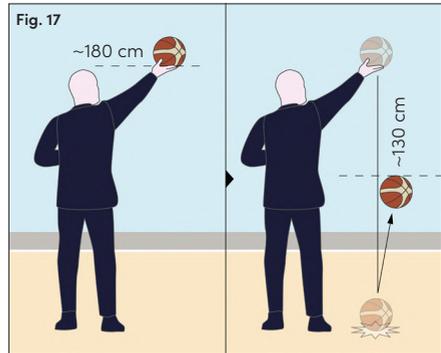


Fig. 17

© D.Celleri - FIP

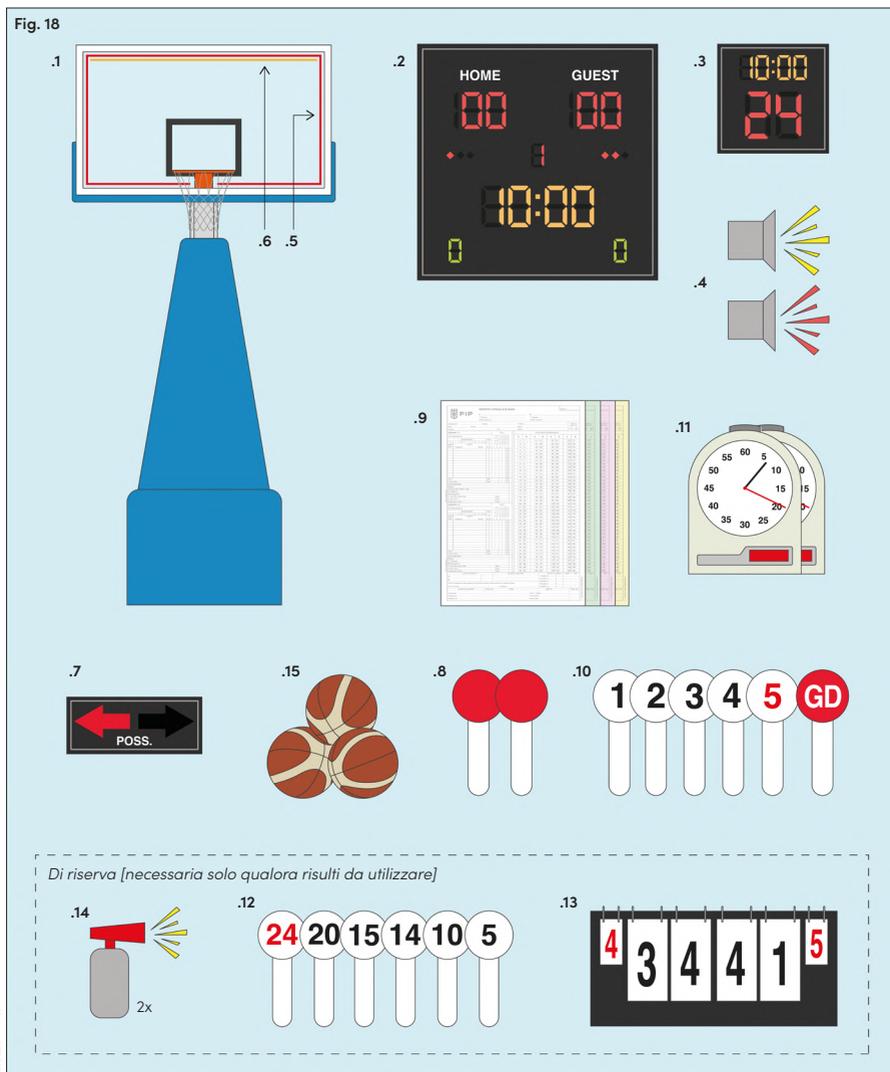
In accordo con il Regolamento Tecnico all'Art. 3, le attrezzature necessarie e, pertanto, quelle soggette a controllo 60 minuti prima, sono:

- le unità di sostegno (canestri, tabelloni e struttura) (Fig. 18.1);
 - il tabellone segnapunti (Fig. 18.2), dotato di:
 - cronometro (minuti, secondi e decimi);
 - punteggio delle squadre;
 - falli di squadra;
 - indicatori delle sospensioni;
 - altri indicatori (quarti, falli/punti personali, ecc...);
 - l'apparecchio dei 24 secondi (Fig. 18.3), dotato di reset a 24", reset a 14" e comandi start e stop;
 - due sirene (cronometro e 24"), distinte nella tipologia di suono emesso e ben udibili (Fig. 18.4);
 - gli stop lamp rosso(i) (Fig. 18.5) e giallo(i) (Fig. 18.6), ove previsto l'obbligo.
- Per procedere correttamente a questo controllo si dovrebbe azionare il cronometro di gara (1 min – decrescente). Con 25/26 secondi al termine del minuto, azionare l'apparecchio dei 24" con 24 secondi. La differenza tra le due sirene sarà valutabile con un intervallo di 1/2 secondi.
- un indicatore (freccia) del possesso alternato (Fig. 18.7);
 - due indicatori "bonus" (penalità falli) (Fig. 18.8);
 - un referto di gara (in 4 copie) (Fig. 18.9);
 - cinque indicatori dei falli personali degli atleti (1, 2, 3, 4, 5), e l'indicatore

- "GD" per l'allontanamento di un giocatore o dell'allenatore (Fig. 18.10);
- il numero previsto (dalle D.O.A.R.) di palloni per il warm-up (che solitamente è pari a 6 per squadra) (Fig. 18.15).
- due cronometri analogici (Fig. 18.11);

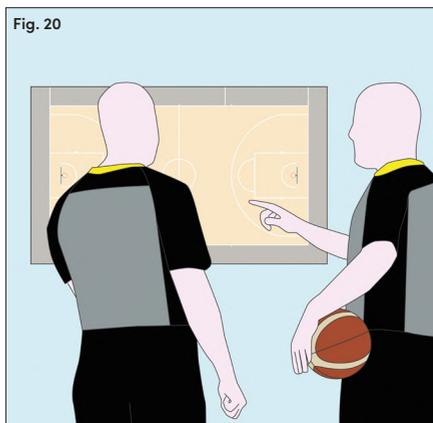
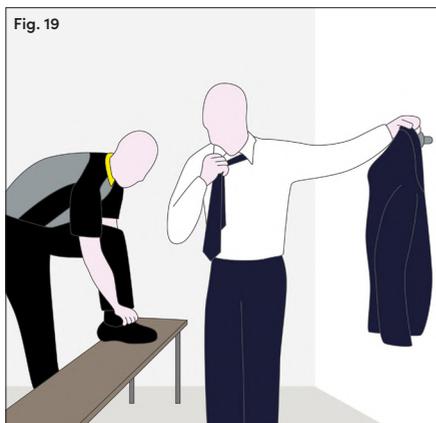
Solo in caso di malfunzionamento dell'attrezzatura obbligatoria, è necessario constatare la presenza di:

- sei indicatori dei 24" manuali di riserva (24, 20, 15, 14, 10, 5) (Fig. 18.12);
- un segnapunti analogico di riserva (Fig. 18.13);
- due segnali acustici di riserva (Fig. 18.14);



Colloquio pre-gara tra arbitri e riconoscimento

Dopo aver controllato tutte le attrezzature e scelto il pallone di gara, gli arbitri possono recarsi nel proprio spogliatoio per prepararsi, indicativamente **50 minuti** prima dell'inizio della gara (Fig. 19), non prima di aver informato gli UdC e le due formazioni sull'orario previsto per il riconoscimento. Durante questa fase, gli arbitri devono dedicare del tempo al "colloquio pre-gara" (Fig. 20), un momento cruciale per confrontarsi sulla partita e definire le direttive operative. Le informazioni scambiate possono riguardare aspetti come le caratteristiche e le possibili criticità della gara, regolamentazioni specifiche della competizione, situazioni di meccanica di base e avanzata (ad esempio, gli aiuti), principi da applicare, gestione degli errori, competenze, situazioni di palla morta e amministrazione di particolari eventi di gioco. È consigliabile utilizzare materiali di supporto, come una lavagnetta tattica (Fig. 21), una checklist con i punti chiave di discussione, o le piattaforme digitali proposte dal CIA (Fig. 22).



40 minuti prima dell'inizio della gara, gli arbitri devono verificare che entrambe le squadre abbiano consegnato la Lista contenente i dati necessari al segnapunti per la compilazione del referto (Fig. 23). Inoltre, è fondamentale che gli arbitri controllino che le liste siano redatte correttamente, con le firme apposte e le eventuali correzioni trascritte (Fig. 24).



regolamento tassativi nei termini e con le modalità previste dal Regolamento in vigore.

Fig. 24 **zio**

| codice fiscale | qualifica | cognome e nome | data nascita | doc. identità | anno |
|-----------------------|------------------|-----------------------|--------------|------------------|----------|
| FRONZONI RICCARDO | CAPO ALLE | FRONZONI RICCARDO | 14/10/1983 | Carta d'identità | 15/03/19 |
| FRONZONI TIZIANA | 1° ADDE | FRONZONI TIZIANA | 12/01/1984 | Carta d'identità | 15/03/19 |
| CONZATTI SPEDINZARI | 1° ADDE | CONZATTI SPEDINZARI | 04/01/1989 | Carta d'identità | 15/03/19 |
| | PREP. FISICO | MARINO RICCARDO | | | |
| | MEDICO | MARINO RICCARDO | | | |
| | MASSAGGIERE | MARINO RICCARDO | | | |
| DELLAMEHARONZI | ACCOMP. RE | DELLAMEHARONZI | 19/05/1992 | Carta d'identità | 15/03/19 |
| ORRILLI CARLO ANTONIO | ADDE. ASSISTENTE | ORRILLI CARLO ANTONIO | 04/09/1972 | Carta d'identità | 15/03/19 |

da compilare e far firmare dal Dirigente Accompagnatore solo in caso di modifiche manuali
Attenzione che nella lista compilata con il sistema FIPonline sono state appostate le seguenti modifiche dovuti a casi eccezionali di comprovata necessità (indicare cognome anzitutto e anzitutto per ogni modifica effettuata):
Modificato numero divisa atleta Bezazzoli da 6 a 5.
Depernato 2 assistente (Claudiano).

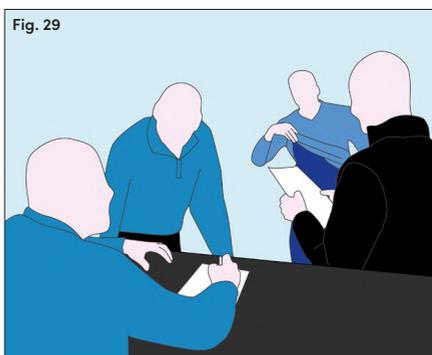
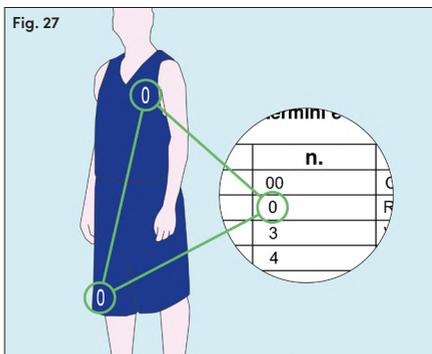
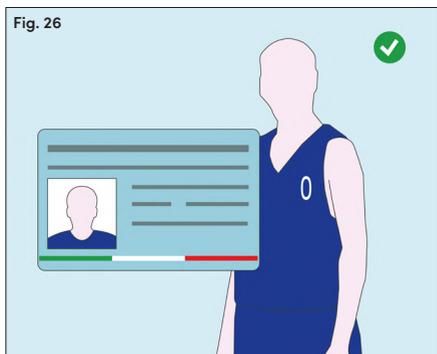
A circa **35 minuti** dall'inizio della gara, gli arbitri, insieme agli UdC, procedono al riconoscimento degli atleti e dei dirigenti delle squadre, iniziando dalla Società ospitante (squadra A). Il riconoscimento deve avvenire nello spogliatoio degli arbitri o degli UdC (se sufficientemente spazioso), oppure in un'area adiacente, ma non sul campo di gioco o nello spogliatoio delle squadre (Fig. 25). Una volta presenti tutti gli atleti e dirigenti della squadra, il 1° arbitro fornisce alcune indicazioni chiare e concise relative alla gara, assicurandosi nel contempo che l'equipaggiamento degli atleti sia conforme alle normative del Regolamento [R.T. Art. 4.2.2]. La procedura canonica di riconoscimento prevede che il 1° arbitro, munito dei documenti validi di atleti e personale al seguito, chiami ciascun partecipante per cognome, ricevendo in risposta il nome e il numero di divisa, che deve essere mostrato chiaramente. Inoltre, il capitano della squadra deve essere farsi riconoscere esplicitamente.



Durante il riconoscimento, l'atleta deve avere la divisa indossata o a propria disposizione e mostrarne il numero (non quello del coprimaglia o del solo pantaloncino). In questa fase, gli arbitri devono controllare che:

- il documento d'identità sia valido e veritiero (Fig. 26);
- il numero di divisa sia lo stesso riportato in lista (Fig. 27);
- il numero di divisa sia uguale tra maglietta e pantaloncino (Fig. 27);
- l'atleta non abbia equipaggiamenti non conformi (Fig. 28).

È preferibile, infine, che il riconoscimento sia effettuata in presenza degli UdC, in modo da facilitarne le procedure di controllo del referto (Fig. 29).



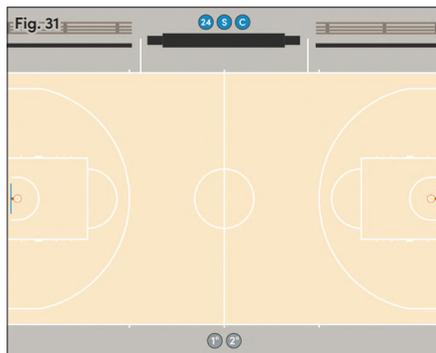
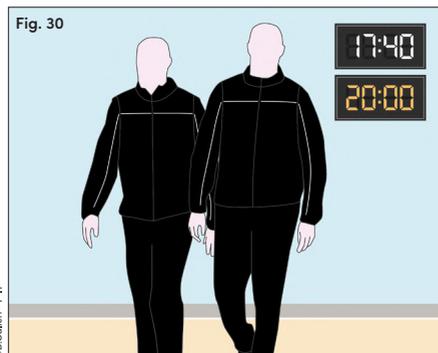
©D.Galleri - FIP

Dal "colloquio congiunto" all'inizio del primo intervallo

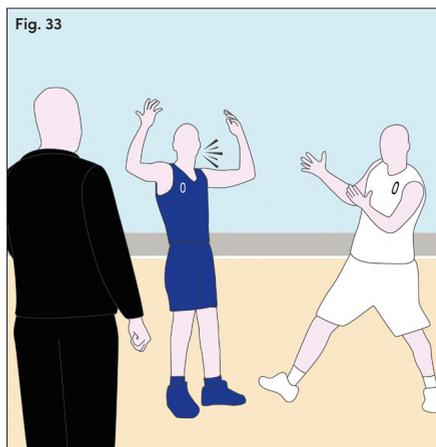
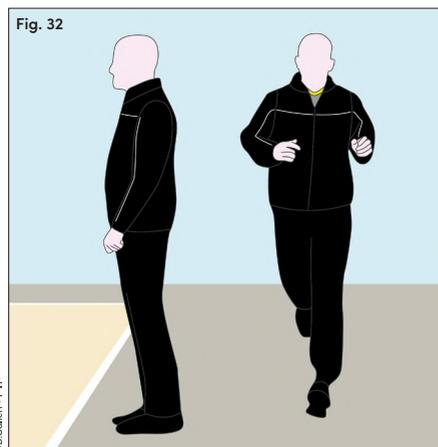
Al termine del riconoscimento delle squadre, è prassi consolidata che gli arbitri e gli UdC proseguano con il "colloquio congiunto", i cui temi saranno trattati nel paragrafo 2.3. Durante il colloquio, si affrontano le questioni amministrative che coinvolgono il lavoro degli UdC, come le operazioni di cronometraggio, la gestione delle trascrizioni nel referto, le sostituzioni, le sospensioni, le esclusioni e altre attività correlate. Il colloquio deve essere strutturato in modo che la squadra CIA sia pronta a entrare in campo con sufficiente anticipo per gestire il primo intervallo della gara (20').

Amministrazione del primo intervallo (20')

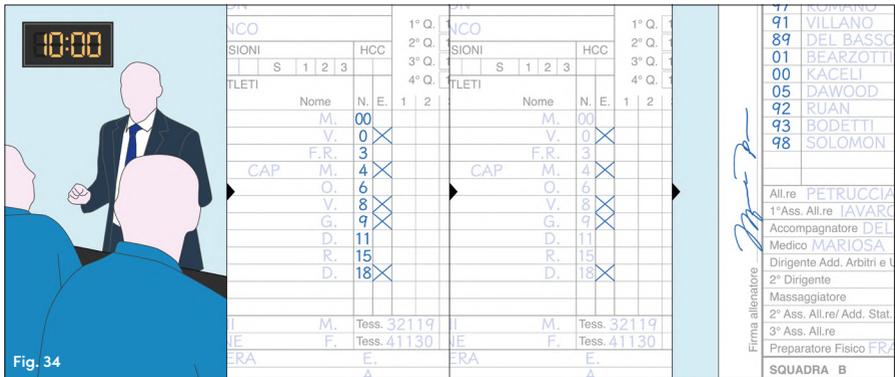
Giunti sul campo e dopo aver effettuato un rapido controllo per accertarsi che tutto sia in ordine (attrezzature e squadre), i due arbitri si posizionano al lato opposto del tavolo UdC, fuori dal terreno di gioco e vicino alla linea centrale (Fig. 31). È importante ricordare che il pallone di gara non può essere utilizzato da nessuno durante il *warm-up*.



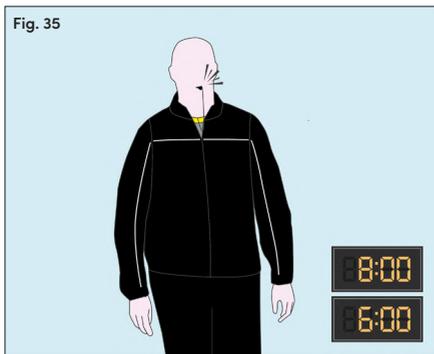
Durante i 20 minuti di riscaldamento, entrambi gli arbitri hanno il diritto e il dovere di eseguire esercizi di stretching e un piano di allenamento personale (Fig. 32). È fondamentale che si riscaldino uno alla volta, in modo da garantire sempre un occhio vigile sulle squadre: da Regolamento, all'Art. 46.9, il coinvolgimento degli arbitri inizia formalmente 20 minuti prima dell'inizio della gara. Pertanto, durante il primo intervallo, gli arbitri hanno facoltà di sanzionare qualsiasi tipo di infrazione commessa dai tesserati, come azioni volte a danneggiare le attrezzature o comportamenti irregolari (Fig. 33). Nel riscaldarsi, gli arbitri devono prestare attenzione a non intralciare i giocatori, rimanendo il più possibile al di fuori delle linee perimetrali.

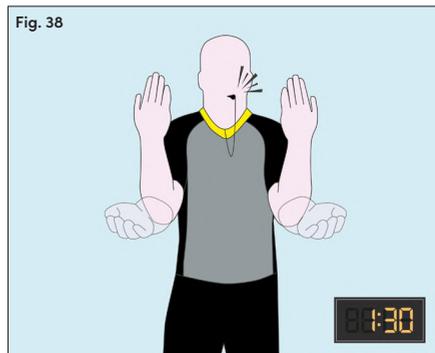


10 minuti prima dell'inizio della gara, i due allenatori (a partire dall'allenatore della squadra ospitante) devono recarsi al tavolo UdC per fornire il quintetto di giocatori che inizieranno la gara e firmare il referto (Fig. 34).

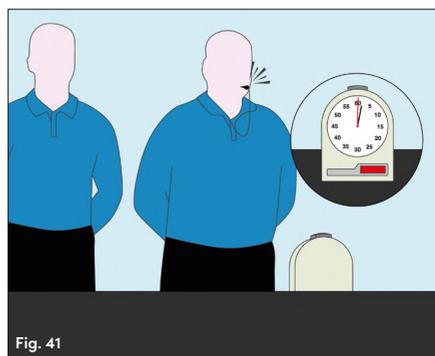
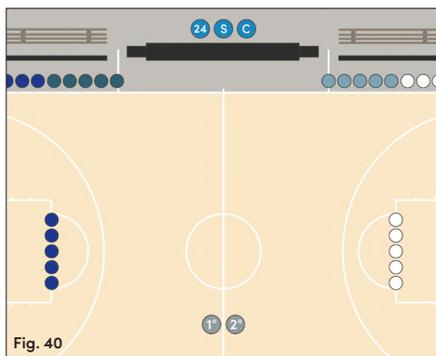
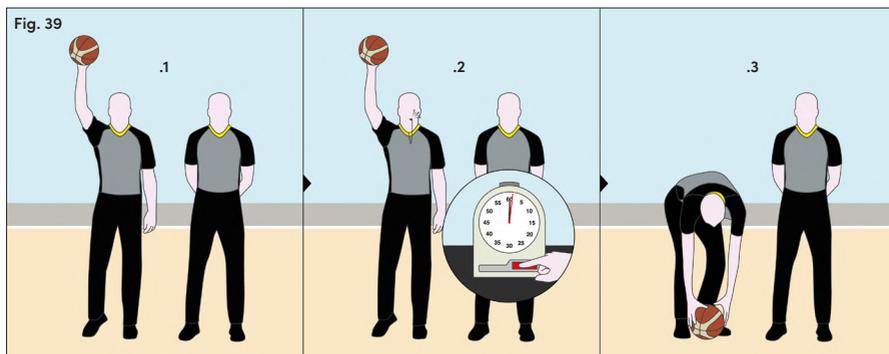


Se è prevista una presentazione, **6 minuti** prima dell'inizio della gara il 1° arbitro fischia, invitando i giocatori a recarsi nelle le rispettive panchine (Fig. 35). Durante la presentazione, giocatori e dirigenti sono solitamente schierati lungo la linea del tiro libero davanti alla propria panchina. Nelle gare nazionali, questa procedura inizia **8 minuti** prima, poiché precede l'esecuzione dell'Inno Nazionale (Fig. 36). Dopo la presentazione e l'Inno Nazionale, il 1° arbitro fischia nuovamente a **3 minuti** dall'inizio della gara, segnalando "3" alle squadre e agli spettatori (Fig. 37). A circa 2 minuti dall'inizio, gli arbitri attraversano il campo per giungere al tavolo UdC. Da questa posizione, a **1:30 minuti** dall'inizio della gara, il 1° arbitro invita, gestualmente e fischando, le squadre a recarsi in panchina per ricevere dai coach le ultime direttive prima dell'inizio (Fig. 38). Durante l'ultimo minuto e mezzo, è buona abitudine che gli arbitri "salutino" i coinvolti (UdC, allenatori, dirigenti, giocatori e, infine, tra loro); dopodiché, prendono posizione per il salto a due, atto che pone fine alla fase del pre-gara.

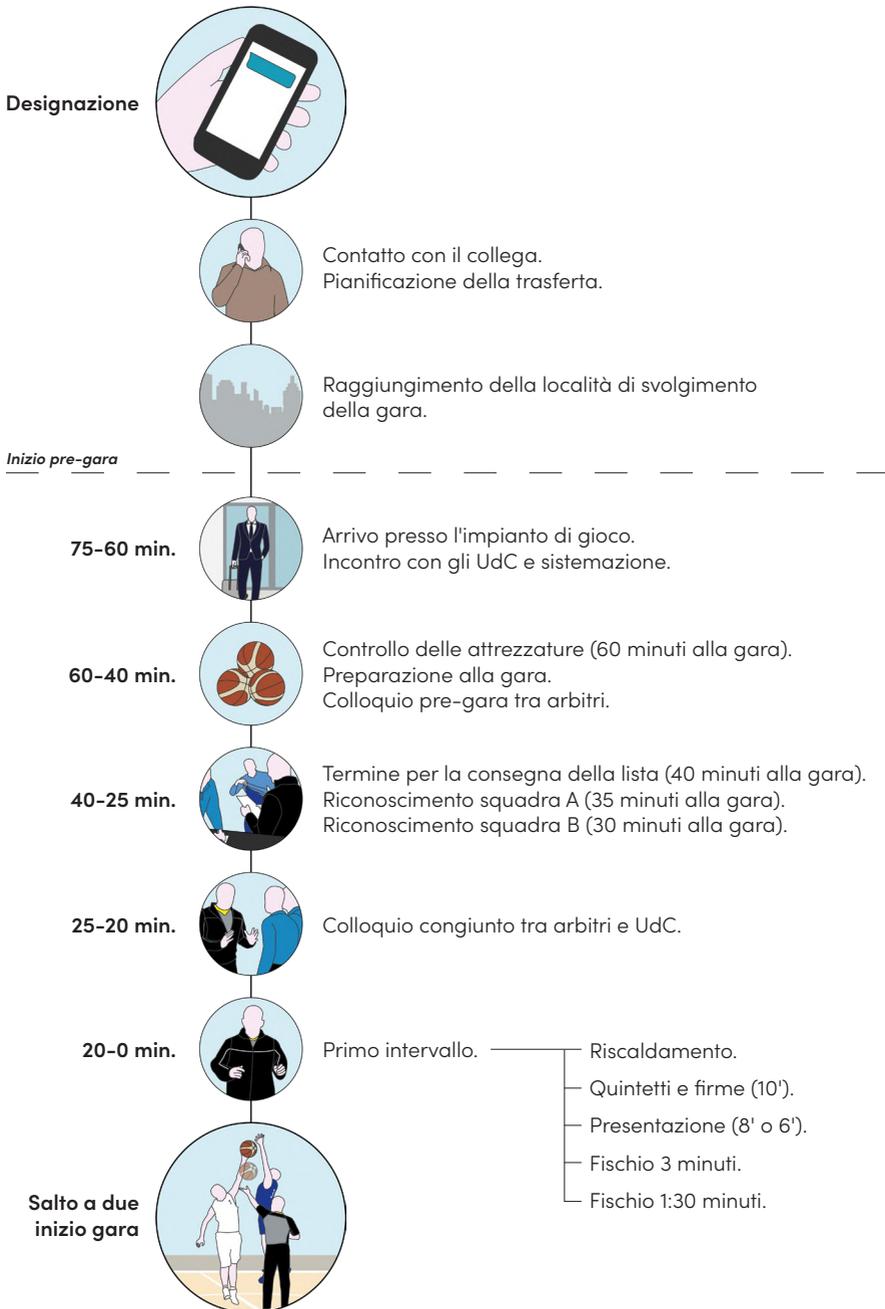




Nel caso in cui sia previsto un minuto di raccoglimento, questo deve essere svolto immediatamente prima del salto a due. I due arbitri si posizionano di fronte al tavolo UdC, sul lato opposto del cerchio centrale. I quintetti si schierano lungo le rispettive linee del tiro libero, mentre tutti gli altri membri delle squadre rimangono nelle proprie aree tecniche (Fig. 40). Il 1° arbitro fischia per segnare l'inizio del minuto, sollevando il pallone e poggiandolo successivamente sul terreno di gioco (Fig. 39). Il cronometrista, utilizzando il cronometro analogico, misura la durata del minuto e fischia la fine (Fig. 41).



Scaletta riassuntiva delle fasi del pre-gara



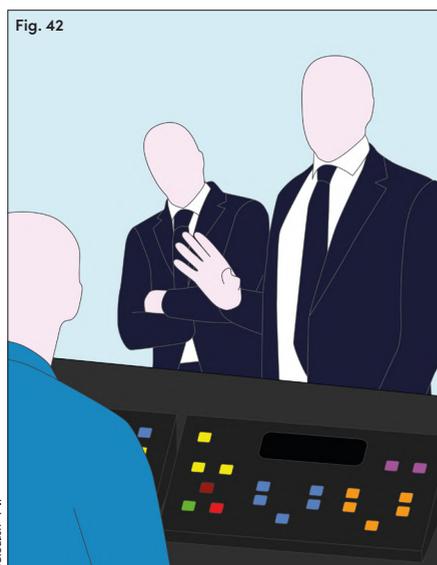
2.3 Il colloquio congiunto tra arbitri e UdC

Temi e difficoltà d'intesa

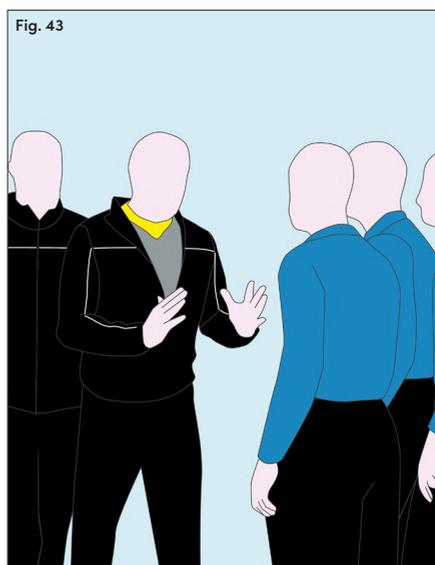
Come già sottolineato, al termine del riconoscimento delle due squadre, arbitri e UdC devono riunirsi per il colloquio pre-gara congiunto (Fig. 43). È possibile scambiarsi direttive relative alla gara, in linea con i punti trattati nei paragrafi successivi. Poiché il tempo a disposizione è limitato, è consigliabile fornire indicazioni brevi e chiare, senza la necessità di trattare ogni singolo punto. Tra gli argomenti più comuni da discutere ci sono:

- il contatto visivo;
- le situazioni di salto a due e conseguente possesso alternato;
- il controllo delle squadre e la gestione degli infortuni;
- le amministrazioni delle rimesse e dei tiri liberi;
- la gestione del cronometro dei 24 secondi;
- le situazioni di espulsione e/o rissa;
- le realizzazioni sulla sirena di fine 24" o fine quarto/gara.

La difficoltà primaria nasce dalla considerazione che non si lavora sempre con le stesse persone: la "squadra", solitamente, viene composta da arbitri e ufficiali di campo diversi e ciò può portare a mancanza di affiatamento e difficoltà d'intesa. È quindi essenziale possedere una capacità di gestione delle situazioni che rispetti i massimi standard di professionalità, mantenendo chiarezza nei ruoli, nelle competenze e, soprattutto, nei regolamenti. Il colloquio può iniziare già durante il controllo delle attrezzature, mentre vengono effettuate le verifiche per assicurarsi della funzionalità degli strumenti a disposizione (Fig. 42).



©D.Co.Ber. - FIP



Contatto visivo

Durante la gara, arbitri e UdC devono mantenere un costante contatto visivo, fondamentale per comunicare a distanza, soprattutto in situazioni di scarsa udibilità, per tenere sotto controllo le squadre e i cronometri, e per gestire sospensioni e sostituzioni. Una delle situazioni più comuni in cui il contatto visivo è essenziale è durante le "riprese del gioco", ossia i momenti in cui una palla morta sta per diventare viva, come nelle rimesse (Fig. 44) o nei tiri liberi [R.T. Art. 10.2]. In questi frangenti, un segno d'intesa tra gli arbitri e gli UdC, come il gesto "ok", conferma che tutto è in ordine prima di riprendere il gioco. Tuttavia, durante il colloquio, gli arbitri spesso raccomandano di non fare il segnale "ok" finché non si è certi che tutte le operazioni siano state eseguite correttamente, al fine di evitare errori di difficile correzione. Questi concetti verranno trattati in modo più approfondito nel capitolo dedicato all'amministrazione delle rimesse [Cap. 5.2].

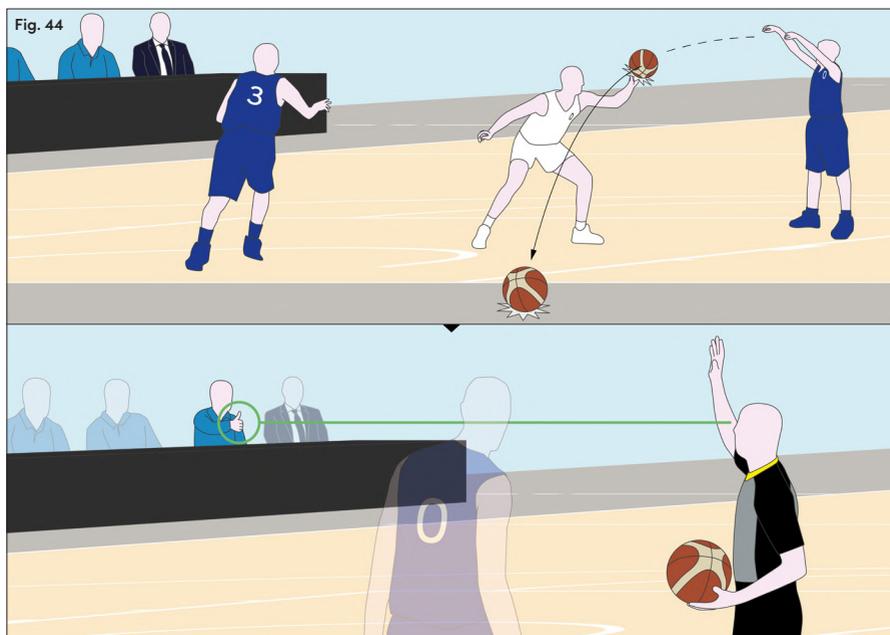
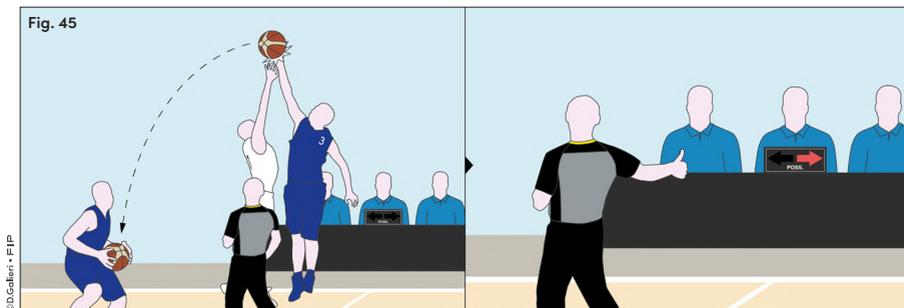


Fig. 44 Il gioco sta per essere ripreso a seguito di una palla uscita dal terreno di gioco. Prima di concedere la palla al giocatore, l'arbitro trova il contatto visivo con gli UdC, attendendo un segnale che indichi la possibilità di riprendere regolarmente.

Salto a due e possesso alternato

È fondamentale prestare particolare attenzione alle violazioni o falli che si verificano durante il salto a due iniziale e alla corretta gestione dell'indicatore del possesso alternato (freccia) e del cronometro. Sebbene sia il segnapunti a gestire fisicamente la freccia di possesso alternato, la respon-

sabilità è condivisa con gli arbitri, che devono assicurarsi che la freccia sia correttamente esposta (nel verso giusto) e mantenerne sempre la consapevolezza riguardo alla sua direzione. Un'attenzione speciale va dedicata all'intervallo di metà gara, quando, al termine del 2° quarto, la freccia deve essere invertita dagli UdC, e questa operazione deve avvenire rigorosamente alla presenza degli arbitri. Nelle situazioni di possesso alternato, sia quando la freccia deve essere invertita sia quando deve rimanere "congelata", gli arbitri devono confermare agli UdC con il gesto "ok" (Fig. 45). Un buon colloquio sulle situazioni di salto a due può evitare errori tecnici.



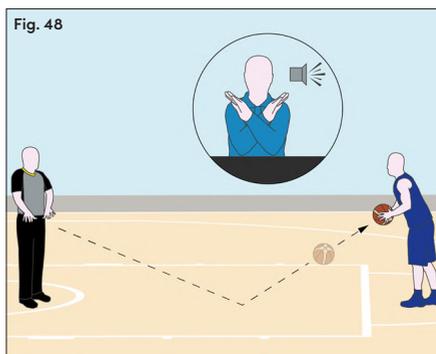
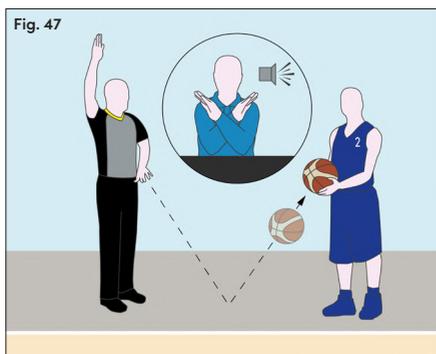
Controllo delle squadre e infortunio

La gestione delle sostituzioni deve avvenire in modo congiunto tra arbitri e UdC. Il cronometrista segnala all'arbitro la richiesta di sostituzione, mentre quest'ultimo ha il compito di autorizzarla o meno. Contemporaneamente, gli UdC devono monitorare che l'intera procedura si svolga correttamente, per evitare situazioni irregolari come la presenza di sei giocatori in campo o la permanenza di un giocatore con 5 falli. In tali casi, la collaborazione tra arbitri e UdC è essenziale: gli UdC devono avvertire immediatamente gli arbitri qualora riscontrino qualsiasi irregolarità. In caso di infortunio (Fig. 46), gli UdC devono ricordarsi di informare gli arbitri se la sospensione del gioco sia stata richiesta prima della sostituzione del giocatore infortunato. Solo in questo caso il giocatore potrà rientrare al termine del time-out, qualora si sia ripreso dall'infortunio [R.T. Art. 5.7].



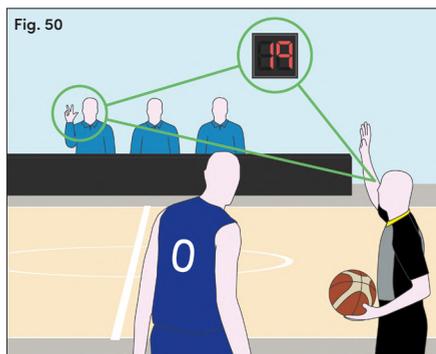
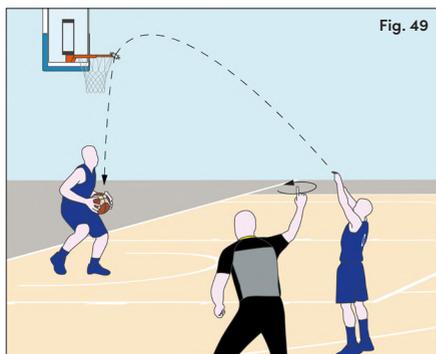
Rimessa in gioco e tiri liberi

Come sottolineato nel paragrafo sul contatto visivo, questo è essenziale per una collaborazione efficace. L'arbitro responsabile della rimessa deve verificare con attenzione che gli UdC siano pronti al tavolo prima di riprendere il gioco, in particolare dopo una sospensione. Questo permette di gestire in modo tempestivo eventuali sostituzioni dell'ultimo secondo e, soprattutto, di evitare che gli UdC diano il segnale per una sospensione o sostituzione quando la palla è già stata prontamente messa a disposizione del giocatore per la rimessa (Fig. 47). Analoghe considerazioni devono essere effettuate prima che la palla sia messa a disposizione di un giocatore per il primo tiro libero (Fig. 48).



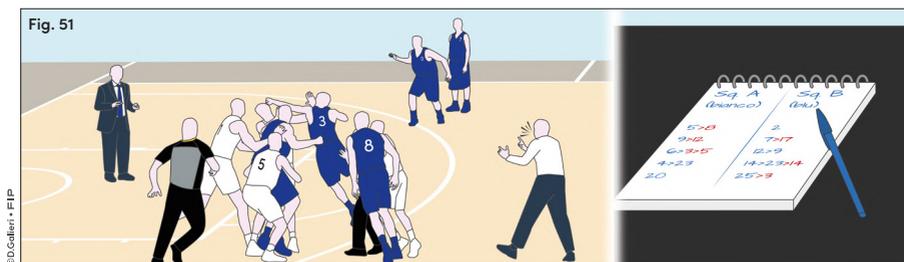
24 secondi

La valutazione della violazione dei 24" è sempre responsabilità dell'arbitro, indipendentemente dal suono dell'apparecchio. Come per le rimesse in gioco, un cenno d'intesa tra l'arbitro e l'operatore del cronometro dei 24" può essere utile per chiarire situazioni dubbie, come il cambio di possesso o il tocco/non tocco dell'anello (Fig. 49). Inoltre, l'operatore può assistere l'arbitro indicando i secondi rimanenti per oltrepassare la metà campo difensiva, qualora la rimessa non preveda un nuovo periodo di 8 secondi (Fig. 50).



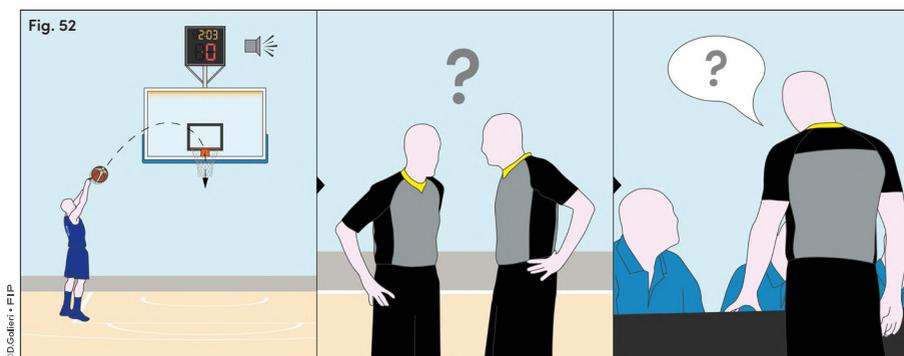
Espulsione e rissa

Gli UdC devono supportare gli arbitri avvisandoli tempestivamente dell'espulsione di un giocatore, derivante dalla somma di falli tecnici e/o anti-sportivi. Una volta espulso, il giocatore (e la sua squadra) non dovrà subire ulteriori sanzioni, mentre eventuali comportamenti scorretti successivi dovranno essere riportati nel rapporto arbitrale. Analogamente, gli UdC devono informare l'arbitro in caso di espulsione dell'allenatore, derivante dalla somma dei falli tecnici a suo carico. In caso di rissa, gli UdC devono collaborare strettamente con gli arbitri per identificare i partecipanti, distinguendo tra attivi e non-attivi, e separando i giocatori dai sostituiti/esclusi. La collaborazione in queste circostanze è essenziale anche per determinare le sanzioni appropriate e la compensazione (Fig. 51).



Realizzazioni sulla sirena

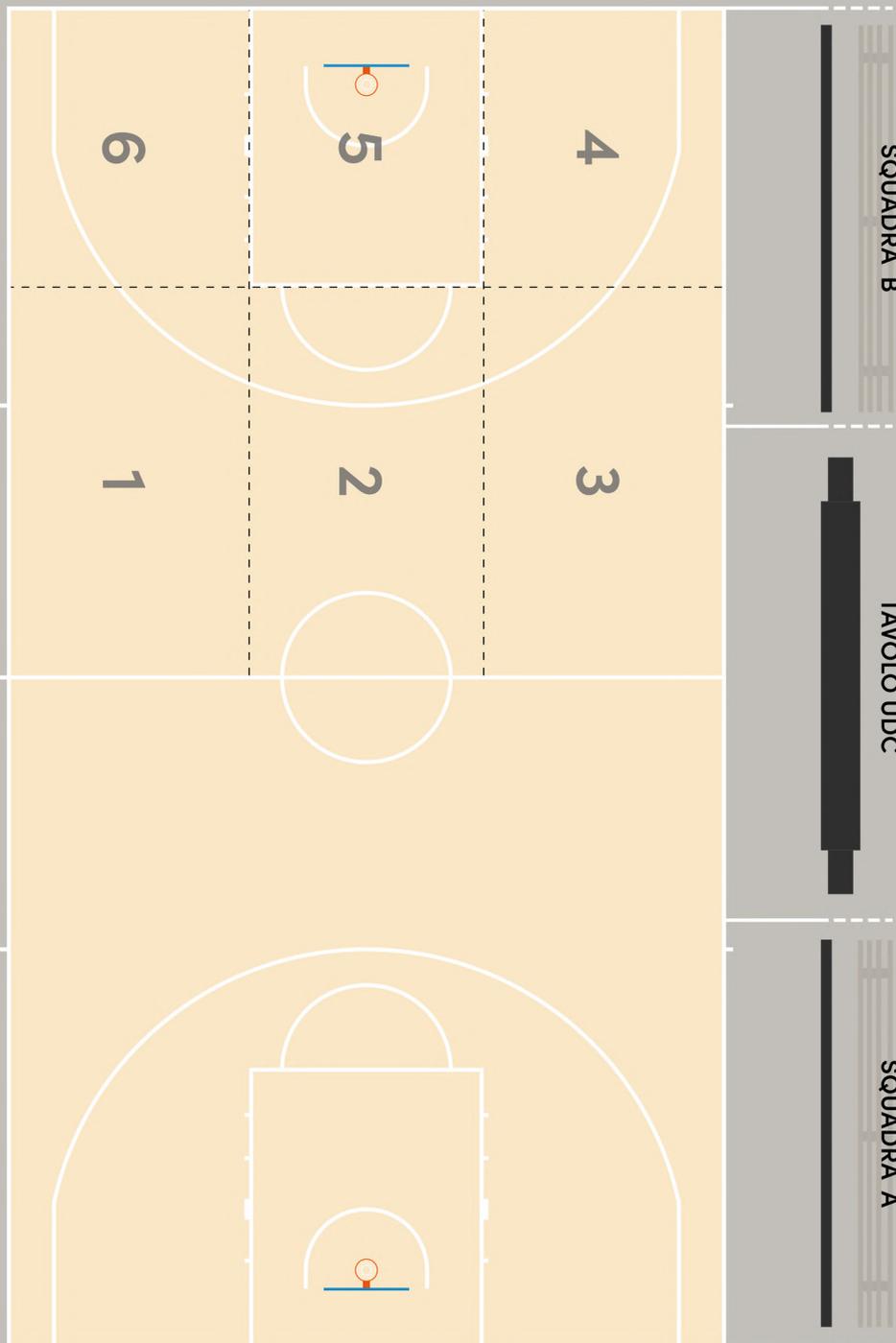
Nel caso di realizzazioni simultanee al suono della sirena del cronometro di gara o dei 24", è preferibile che gli arbitri decidano autonomamente sulla validità del canestro. Tuttavia, l'assistenza degli UdC, in particolare del cronometrista e del 24secondista, può risultare molto utile. Se gli arbitri ritengono necessario un confronto con gli UdC prima di prendere una decisione finale, dovranno porre domande chiare a cui si possa rispondere con un "sì" o un "no" (Fig. 52). Il colloquio rappresenta un'opportunità per chiarire questi aspetti, affinché gli UdC siano preparati a intervenire in modo preciso e puntuale in questi casi.



SQUADRA B

TAVOLO UDC

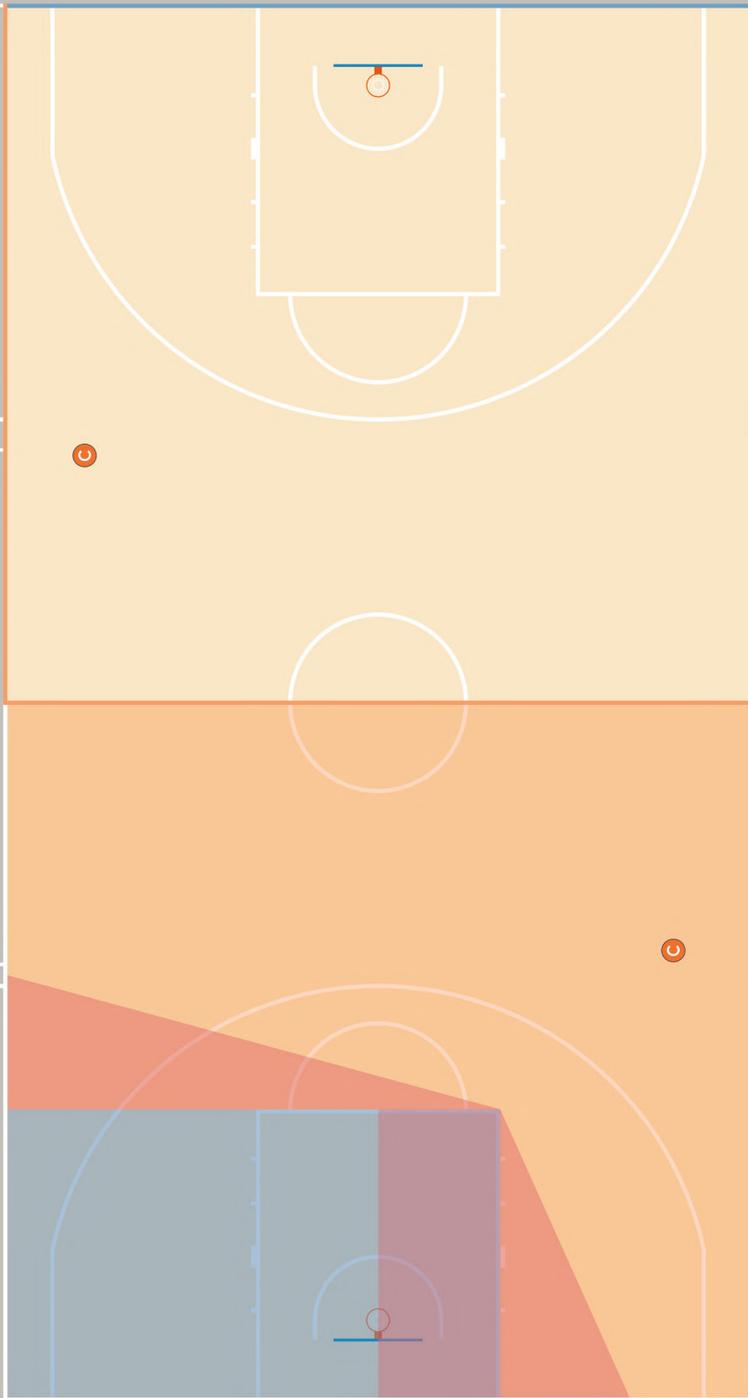
SQUADRA A



SQUADRA A

TAVOLO UDC

SQUADRA B





Capitolo 3

**FONDAMENTALI
DELLA MECCANICA
ARBITRALE**

3

Fondamentali della meccanica arbitrale

3.1 La meccanica arbitrale

Definizione

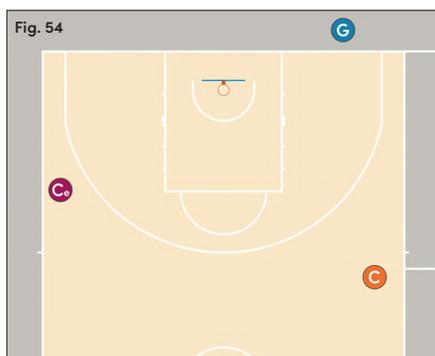
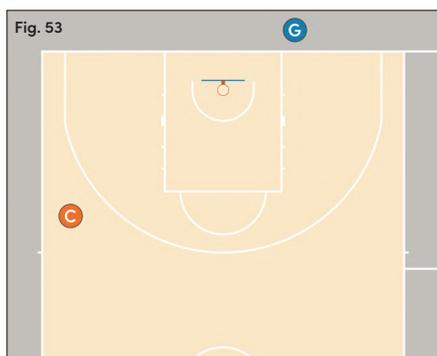
Per la FIBA, la meccanica arbitrale riguarda tutti gli aspetti dell'arbitraggio quali movimenti, copertura del campo, segnalazioni ed amministrazioni di falli, rimesse, tiri liberi, tiri a canestro, situazioni di salto a due, ecc.

In senso ristretto, la meccanica arbitrale è uno **strumento** caratterizzato da un insieme di principi utilizzati dagli arbitri per definire i movimenti da eseguire e le posizioni base da occupare, con l'obiettivo di mettere l'arbitro nella migliore condizione per valutare le diverse fasi del gioco di propria competenza. Sebbene la meccanica fornisca delle linee guida, queste non impongono schemi rigidi. Seguire tali direttive è cruciale per uniformare la tecnica della squadra arbitrale, ma è altrettanto importante essere flessibili e adattare la meccanica alle esigenze del gioco.

Due tipi di meccanica

Le gare di pallacanestro possono essere dirette da due o tre arbitri. In base al numero di arbitri, si distinguono due tipi di meccanica: quella in doppio (Fig. 53) - oggetto di questa pubblicazione - e quella in triplo (Fig. 54). Entrambe le meccaniche condividono alcuni concetti fondamentali. A seconda della posizione di base che occupano nel campo, gli arbitri sono definiti:

- arbitro guida (**G**);
- arbitro coda (**C**);
- arbitro centro (**Ce**), solo nel triplo.



3.2 Tecniche di arbitraggio individuali (IoT)

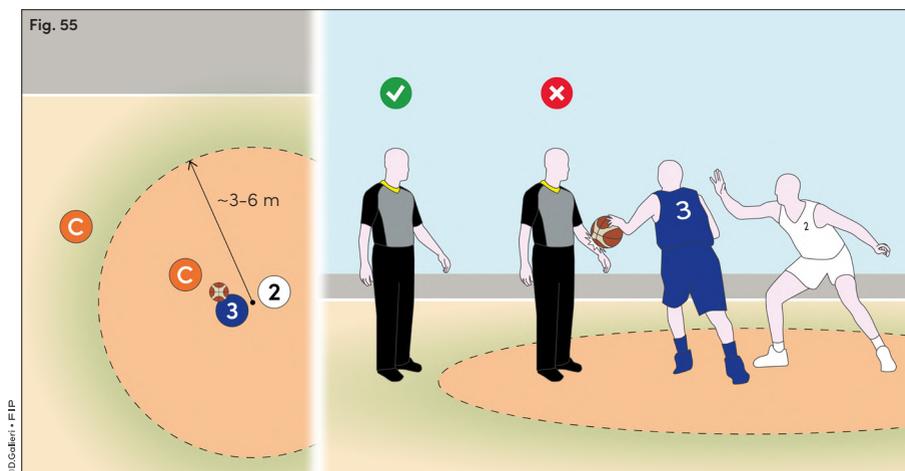
Introduzione

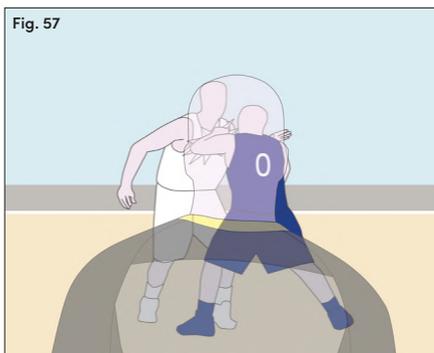
Indipendentemente dalla meccanica utilizzata, che sia a due o a tre arbitri, le basi dell'arbitraggio rimangono invariate: si parla di tecniche individuali di arbitraggio (IoT - *Individual officiating Techniques*). Queste rappresentano un insieme di *skills* proposte dalla FIBA che l'arbitro deve acquisire durante il processo di formazione, e che si sovrappongono in parte ai fondamentali arbitrali trattati nel Capitolo 1. Le IoT della meccanica sono:

- distanza dal gioco e "stabilità" (analizzare il gioco da fermi);
- angolo aperto (ricerca di un adeguato campo visivo orizzontale);
- seguire il gioco nel suo svolgimento (mantenere il controllo dell'azione).

Distanza dal gioco e stabilità

La prima IoT viene definita "distanza". Essere troppo vicini ai giocatori può limitare il loro spazio di movimento, o addirittura ostruire linee di passaggio e linee di taglio. Inoltre, una posizione troppo vicina al gioco può compromettere l'angolo di visuale dell'arbitro, facendo sembrare le azioni più rapide di quanto siano in realtà (Fig. 56-57). La distanza ideale dai giocatori è di circa 3-6 metri (Fig. 55).



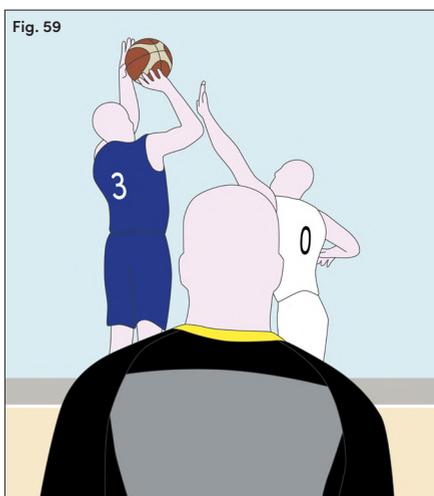


©D.Galleri - FIP

Il concetto di distanza è strettamente legato alla "stabilità", che rappresenta la traduzione più appropriata del termine inglese *stationary*. La stabilità si riferisce alla capacità dell'arbitro di prendere decisioni da una posizione stabile, con il corpo, la testa e gli occhi fermi. Sebbene la caratteristica principale della meccanica sia il movimento, che consente di adattare costantemente l'angolo del corpo alla dinamicità del gioco, acquisire la capacità di anticipare le azioni e prendere decisioni da fermi è una delle abilità più importanti e difficili da sviluppare. Quando un arbitro giudica un'azione da fermo:

- gli occhi rimangono immobili, favorendo una maggiore stabilità e concentrazione, essenziali per prendere decisioni accurate (Fig. 58-59);
- risulta più facile fare una valutazione corretta, poiché la mente è focalizzata esclusivamente sull'azione, senza la distrazione del movimento.

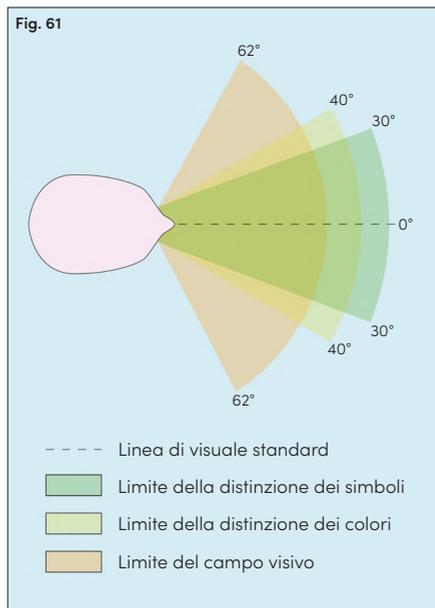
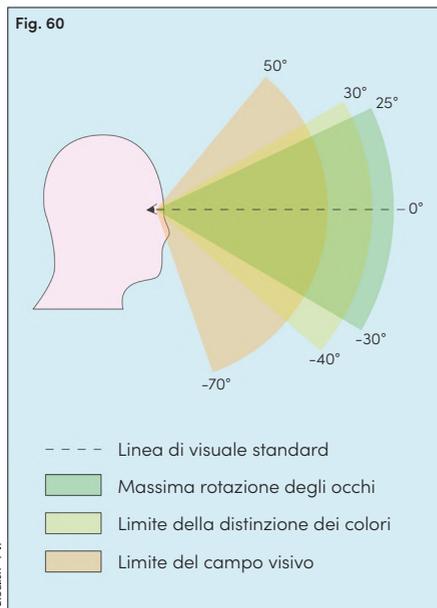
In altre parole, gli arbitri devono muoversi rapidamente e con anticipo per adeguarsi al gioco, ma sempre con l'obiettivo di fermarsi in tempo.



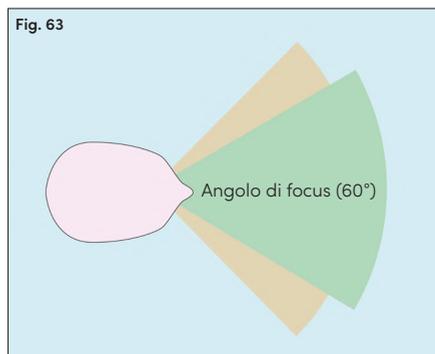
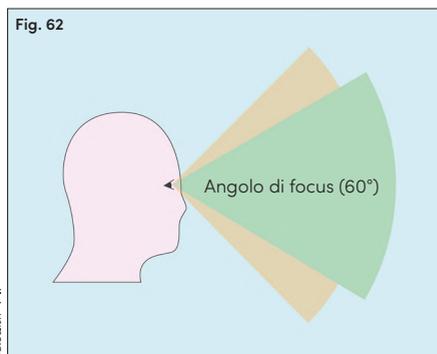
©D.Galleri - FIP

Il campo visivo

Il concetto di "campo visivo" è centrale in molte delle IoT. È fondamentale comprendere cosa sia e i suoi limiti. Da definizione (Fontanesi, 2014) il campo visivo è quella porzione di spazio che una persona può percepire mantenendo la testa e gli occhi fermi. Questo campo ha un'apertura di circa 120° sia sul piano verticale (Fig. 60) che orizzontale (Fig. 61).

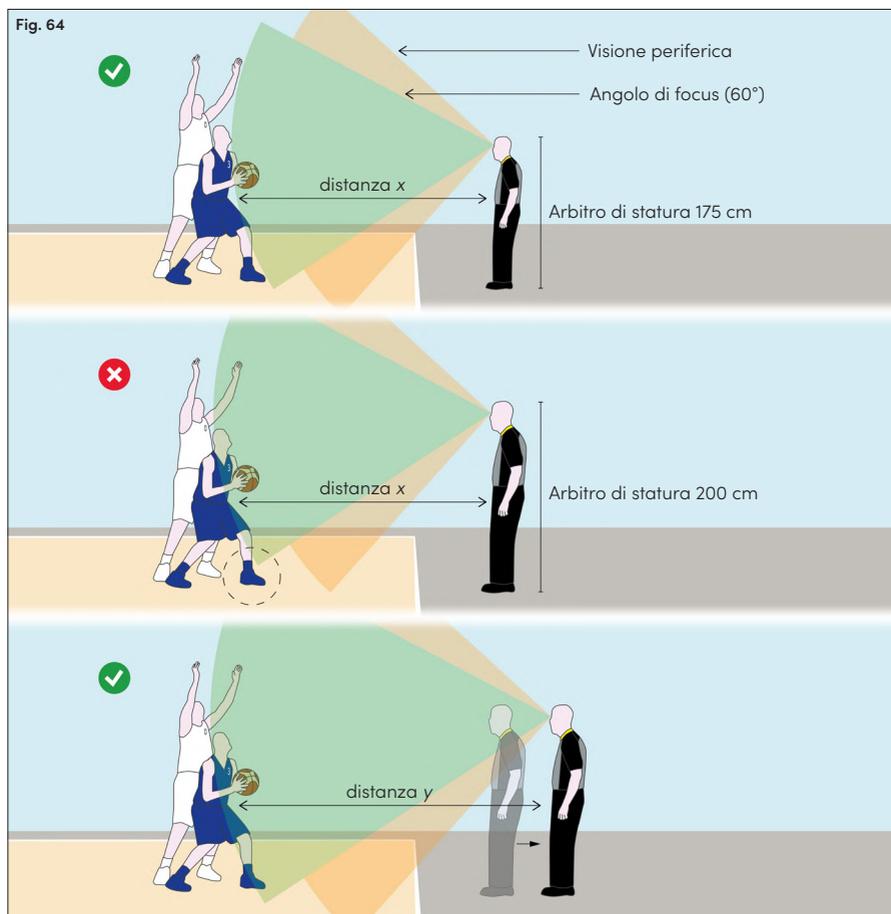


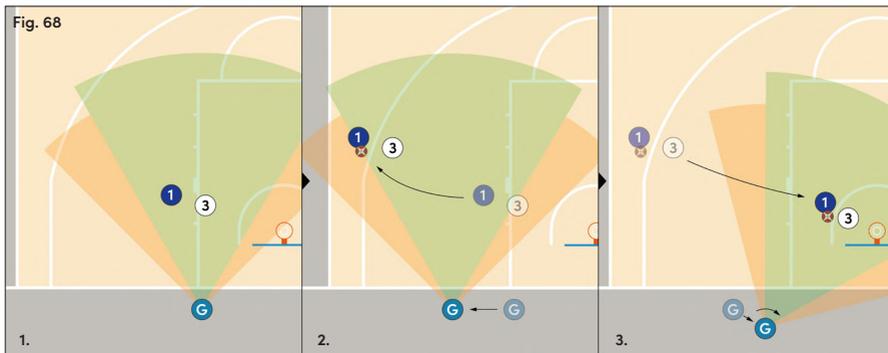
Nel contesto arbitrale, si considera un'area utile per la valutazione del gioco di circa 90° , che rappresenta la media tra il limite di distinzione dei colori e il confine massimo del campo visivo. All'interno di questo angolo, una porzione di 60° (definita "angolo di focus") corrisponde all'area di maggiore chiarezza nella valutazione delle azioni (Fig. 62-63).



Distanza e campo visivo verticale

Come sottolineato, è importante evitare di essere troppo vicini al gioco, ma allo stesso tempo non ci si deve allontanare troppo, mantenendo sempre una chiara percezione di quanto accade nell'azione. La distanza dell'arbitro ha anche un impatto sulla credibilità delle sue decisioni: se essere troppo lontani porta a un maggiore distacco mentale e ad un aumento degli errori di valutazione, essere troppo vicini può invece influenzare la sfera emozionale dell'arbitro, spingendolo a prendere decisioni troppo istintive (*emotional call*). Mantenere una distanza adeguata consente di osservare il gioco in modo più distaccato e ponderato, dando anche la possibilità di monitorare il collega e i cronometri. Inoltre, non è solo la distanza a influenzare il campo visivo: l'arbitro deve anche adattarsi alla propria altezza e a quella degli atleti, al fine di "mettere a fuoco" l'intero corpo del giocatore, del suo avversario e l'azione nel suo complesso (Fig. 64).





©D.Galleri - FIP

Fig. 68 Nell'esempio, l'arbitro guida (G) stabilisce un'adeguata posizione iniziale (1.) per controllare l'attaccante 1 blu e il difensore 3 bianco, assumendo un angolo di 0° (con la linea laterale). L'attaccante esce dall'arco dei 3 punti per ricevere un passaggio (2.) e l'arbitro adegua la propria posizione muovendosi lateralmente. Infine, durante la penetrazione a canestro del giocatore (3.), l'arbitro guida adegua nuovamente la propria posizione arretrando, chiudendosi verso il canestro e ruotando il proprio angolo (portandolo a circa 45°).

L'angolo del campo visivo è strettamente legato al concetto di "box-in": gli arbitri devono riuscire a includere tutti i giocatori nel proprio campo visivo. Per ottenere questo risultato, è fondamentale che gli arbitri evitino di sovrapporre troppo i propri angoli di visuale, così da non osservare simultaneamente le stesse coppie di giocatori (attaccante e difensore) (Fig. 69-70).

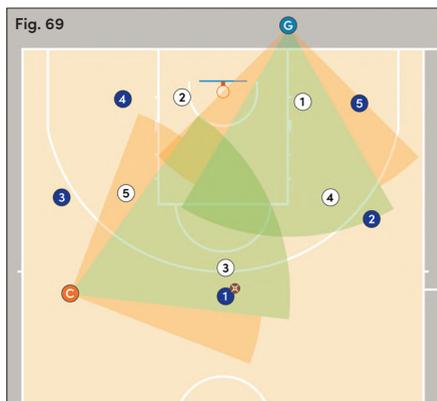


Fig. 69 In questo schema d'attacco canonico la posizione degli arbitri non permette un efficace box-in. Infatti, ben due coppie di giocatori (3-5, 4-2) sono esenti dal controllo dell'arbitro coda (C). Potrebbe capitare che le dinamiche di gioco non permettano di inquadrare perfettamente tutti i 10 giocatori. In questo caso, la lettura dell'azione da parte dell'arbitro è fondamentale: solitamente la priorità del controllo è sui giocatori più vicini alla palla, in quanto più "attivi" e inclini a commettere infrazioni.

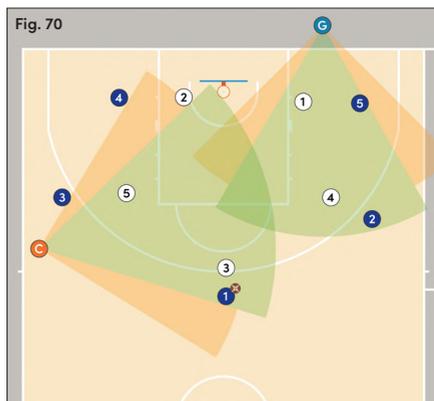
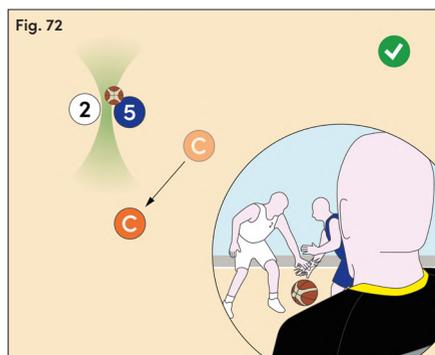
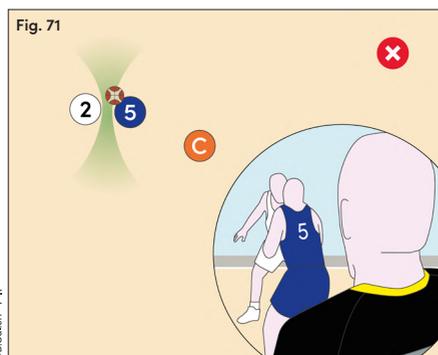


Fig. 70 Nel medesimo schema d'attacco della figura precedente, la posizione di entrambi gli arbitri è più appropriata per il box-in. L'arbitro guida (G), con un piccolo movimento in apertura, riesce a focalizzare con più efficacia le coppie 5-1, 2-4. L'arbitro coda (C), spostandosi verso la linea laterale, riesce ad inquadrare i sei giocatori in sua competenza. Nonostante i giocatori 3 e 4 blu non siano pienamente nel campo visivo del coda, la loro distanza dai difensori non crea particolari situazioni critiche da valutare.

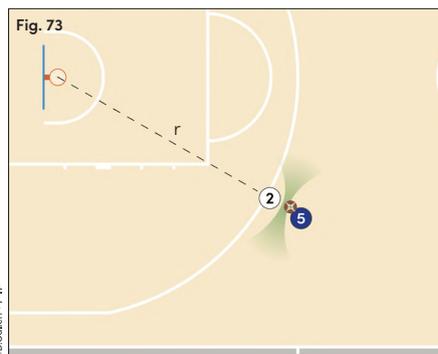
©D.Galleri - FIP

Ricerca degli spazi per seguire il gioco

Secondo il Regolamento Tecnico, un fallo si verifica quando i "cilindri" di due giocatori avversari entrano in contatto. Per valutare correttamente un contatto, gli arbitri devono cercare di ottenere una visione chiara dello spazio tra i cilindri dei giocatori, ossia la "luce" che si crea tra di loro (Fig. 72).



Generalmente, le azioni di attacco e difesa si sviluppano lungo una linea retta che porta al canestro (r) (Fig. 73). Per osservare correttamente lo spazio tra i cilindri dei giocatori, l'arbitro non deve mai trovarsi direttamente su questa linea, ma deve spostarsi lateralmente per ottenere una visione più efficace (Fig. 74). Nella maggior parte dei casi, basta effettuare piccoli movimenti di adeguamento, creando un triangolo isoscele con il gioco.



Dopo aver esaminato la tecnica di base per la ricerca degli spazi, è importante considerare che l'arbitro non si concentra solo su una coppia di giocatori, ma su almeno due o più (Fig. 75-76). Risulta essere, quindi, più difficile osservare un maggior numero di giocatori e i rispettivi spazi. In generale, è consigliabile cercare una posizione che consenta di coniugare efficacemente la ricerca degli spazi con un angolo di visione aperto e adeguato, dando priorità al controllo del gioco con la palla, maggiormente

soggetto a infrazioni. Inoltre, lo spazio tra giocatori tende solitamente a ridursi man mano che i giocatori si allontanano dalla palla.

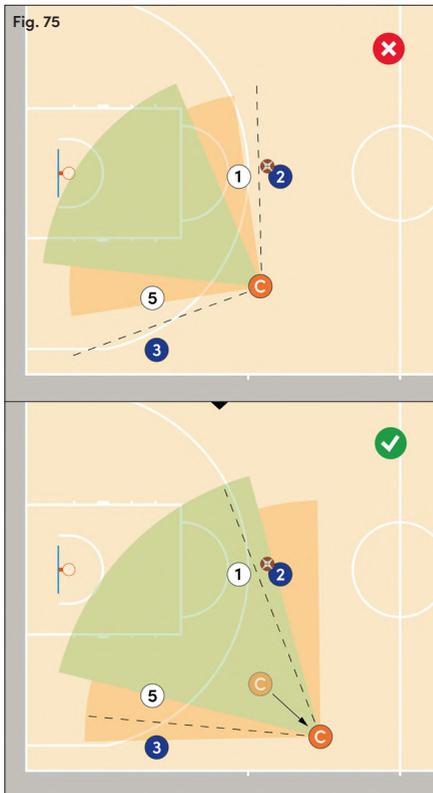


Fig. 75 La problematica dell'arbitro coda (C) non è la ricerca dello spazio tra i giocatori (linea tratteggiata), bensì il proprio campo visivo, che non riesce ad includere le coppie. In questo caso, un semplice movimento in allontanamento estende lateralmente il campo visivo. Si noti, infatti, come dopo l'allontanamento dell'arbitro, le linee tratteggiate che rappresentano le "luci" entrano nel cono.

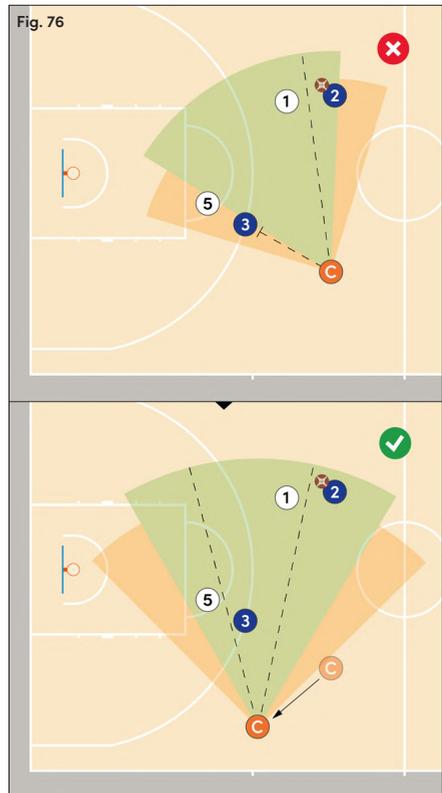
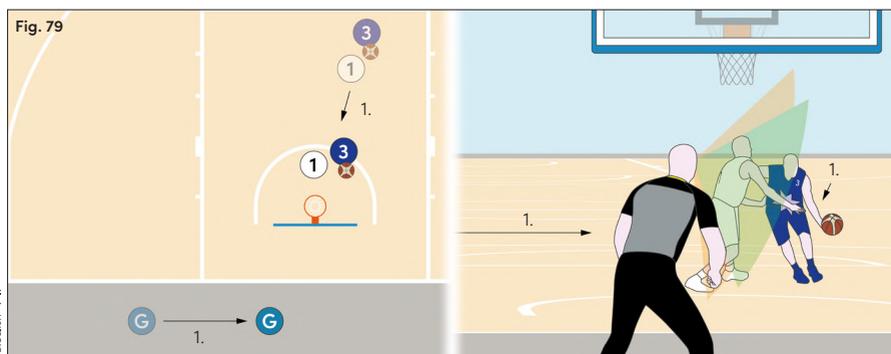
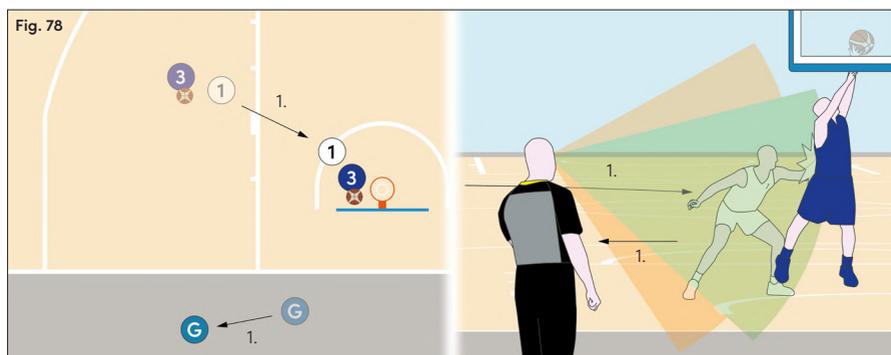
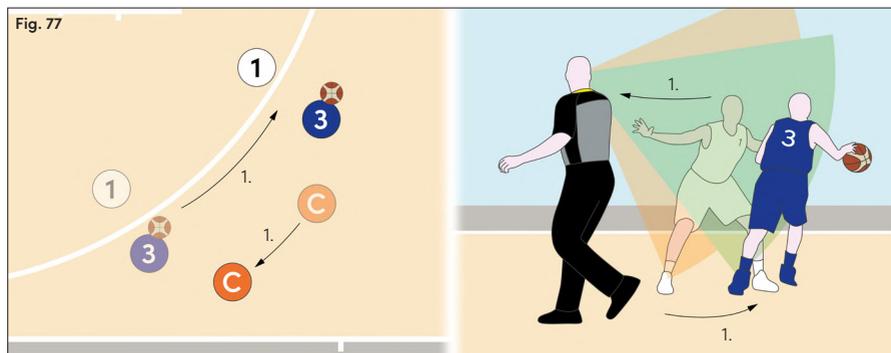


Fig. 76 Entrambe le coppie di giocatori di riferimento sono incluse nel campo visivo dell'arbitro. Tuttavia, l'arbitro non riesce efficacemente a trovare lo spazio di entrambe (3 blu e 5 bianco non sono adeguatamente osservati). Variando la propria posizione, il coda deve, in questa circostanza, riuscire a coniugare l'osservazione delle coppie di atleti a quella dei rispettivi spazi.

© Cellier - FIP

Spesso, contatti evidenti a tutti sembrano sfuggire agli arbitri, le uniche persone incaricate di osservarli e giudicarli. I principi di meccanica individuale precedentemente descritti, infatti, non tengono conto di un fattore cruciale: la dinamicità del gioco. *"Stay with the play"* significa seguire l'azione in tutta la sua evoluzione, dal suo inizio alla sua conclusione, che può essere rappresentata dalla fine di un movimento di tiro, da un passaggio o dalla conclusione di una penetrazione a canestro.

Per mantenere costante la visuale dello spazio tra i giocatori durante il loro movimento, uno degli strumenti più efficaci è il "cross step" (o "passo a incrocio"). Il cross step consiste nel muoversi letteralmente nella direzione opposta a quella del gioco, in modo rapido e sincronizzato con il movimento dei giocatori (1:1) (Fig. 77-78-79). Questo concetto sarà approfondito nelle pagine successive e sarà fondamentale nella comprensione dei movimenti specifici degli arbitri guida e coda.





Capitolo 4

MECCANICA DEL DOPPIO ARBITRAGGIO

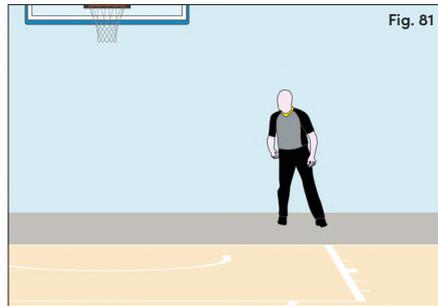
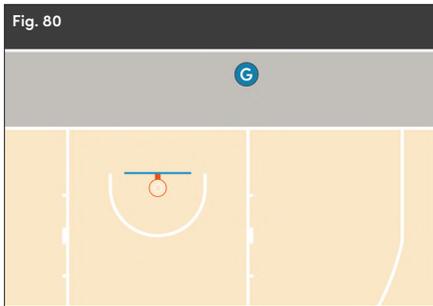
4

Meccanica del doppio arbitraggio

4.1 Basi e movimenti

L'arbitro guida (G)

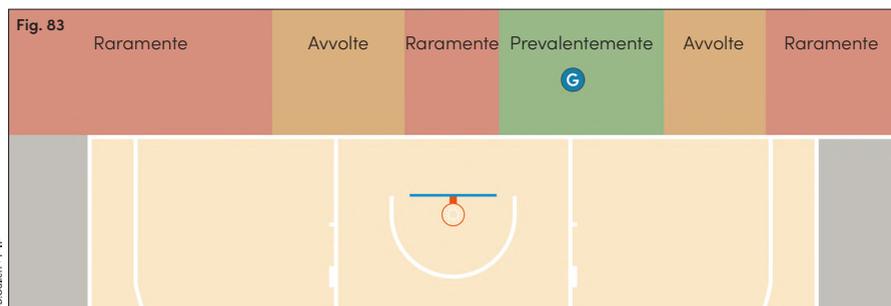
Gli arbitri assumono due status: arbitro guida e arbitro coda. L'arbitro guida (G) è così chiamato perché "guida" la meccanica arbitrale, posizionandosi davanti all'azione. La sua **posizione base** (Fig. 80) si trova a fondocampo, fuori dal terreno di gioco, a circa 1,5 metri dalla linea perimetrale. Da questa posizione, intercetta il prolungamento della linea dei 3 secondi, con la spalla destra allineata con il profilo del tabellone (Fig. 81).



Questa è la posizione iniziale che l'arbitro guida deve stabilire per osservare l'azione. Tuttavia, come accennato in precedenza, è fondamentale che l'arbitro adegui costantemente la propria posizione in base alla dinamicità del gioco. Sebbene operi principalmente nella fascia di rispetto, ovvero fuori dal campo, l'arbitro guida deve essere attivo, eseguendo movimenti in **lateralità** o in **profondità**. In lateralità, il guida è definito "chiuso a destra" quando si avvicina al canestro, oppure "aperto a sinistra" quando si sposta verso la linea laterale (Fig. 82).



Nell'immagine (Fig. 83) è evidenziata la posizione prevalente (in verde) in cui l'arbitro guida deve trovarsi, affiancata dalla posizione in cui può spostarsi, a seconda dell'andamento del gioco (in arancione). Un'altra caratteristica importante dei movimenti dell'arbitro guida è l'**attraversamento**, un aspetto che verrà trattato nel paragrafo dedicato. Per ora, è sufficiente precisare che l'arbitro guida ha la possibilità di posizionarsi alla sinistra del canestro, evitando di sostarvi troppo al di sotto o di trovarsi in posizioni troppo aperte a sinistra (o a destra in attraversamento). Tutti i movimenti sono comunque influenzati da "distanza" e dal "campo visivo verticale".



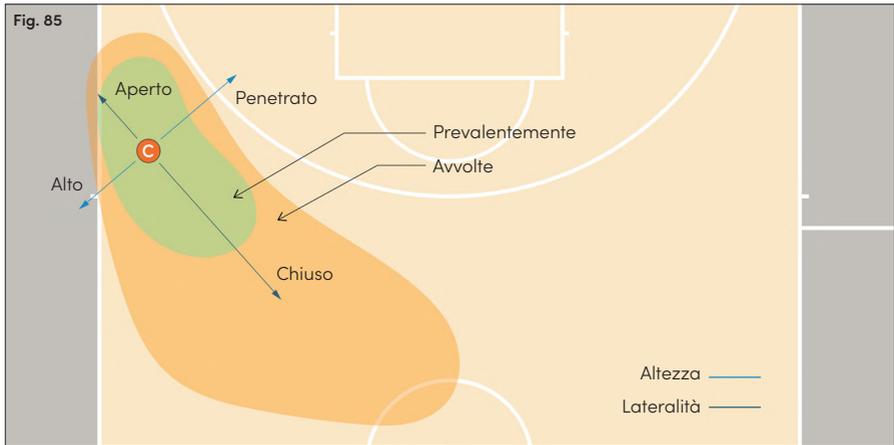
©D.Cabini • FIP

L'arbitro coda (C)

L'arbitro coda (C), chiamato così perché si posiziona "dietro" il gioco, occupa una posizione base all'interno del campo, sulla sinistra del canestro, a una distanza variabile di circa 2-4 metri oltre l'arco del tiro da 3 punti. Si muove tipicamente all'interno dell'area indicata (Fig. 84). Rispetto all'arbitro guida, l'arbitro coda tende ad essere più dinamico e ha una visuale più ampia, che gli consente di osservare il gioco oltre l'arco, il gioco "aereo" e, infine, di monitorare i cronometri.



Anche l'arbitro coda ha una posizione prevalente e delle zone che occupa solo avvolte, con movimenti in **lateralità** ed **altezza**. In lateralità, il coda è definito "chiuso a destra" quando si avvicina al centrocampo, oppure "aperto a sinistra" verso la linea laterale. In altezza, è definito "alto" verso il fuoricampo e "penetrato" verso l'interno dell'area. Può lavorare in "meccanica inverita" in situazioni di rimessa sul suo lato opposto (Fig. 85).

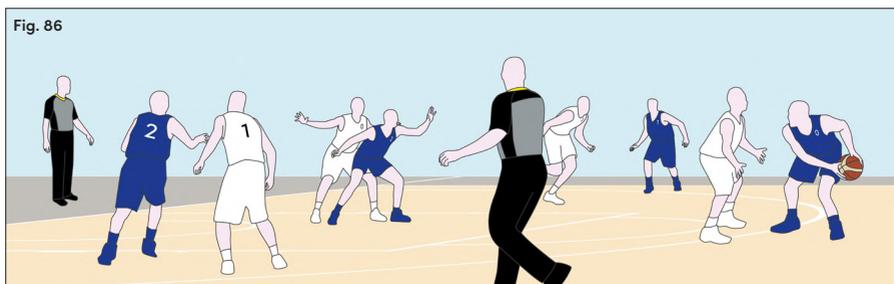


©D.Galleri • FIP

4.2 Le competenze

Definizione

Guida e coda sono disposti diagonalmente per mantenere l'intero gioco all'interno del loro campo visivo. Entrambi, oltre ad avere una visione globale dell'azione (sapendo cosa sta accadendo e dove si trova la palla), hanno aree di intervento specifiche, chiamate "**competenze**" (Fig. 86). Le competenze sono definite per evitare interventi sovrapposti (doppi fischi) o discordanti da parte degli arbitri, e per focalizzare l'attenzione su porzioni più ristrette e specifiche del campo di gioco e dell'azione.



©D.Galleri • FIP

Fig. 86 Nell'esempio, l'arbitro coda ha uno sguardo d'insieme, ma valuta principalmente i giocatori nell'area di propria competenza (0 blu e il suo difensore - 2 blu e 1 bianco).

Attenzione: le competenze non sono una regola, ma linee guida! L'obiettivo primario dell'arbitraggio è **tutelare il gioco**. Pertanto, un'infrazione evidente, anche fuori della propria competenza, deve essere sempre sanzionata.

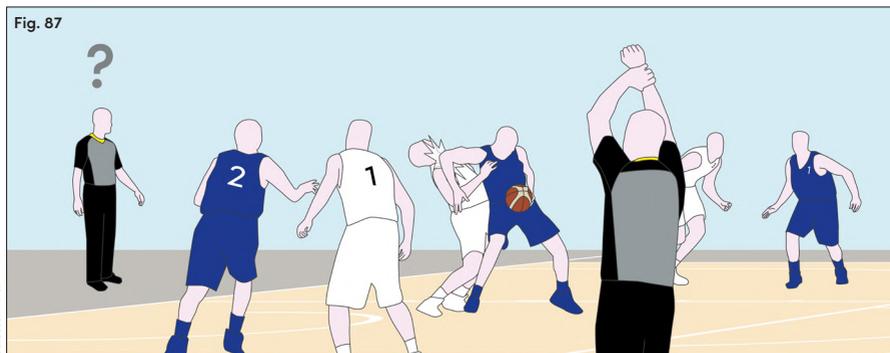
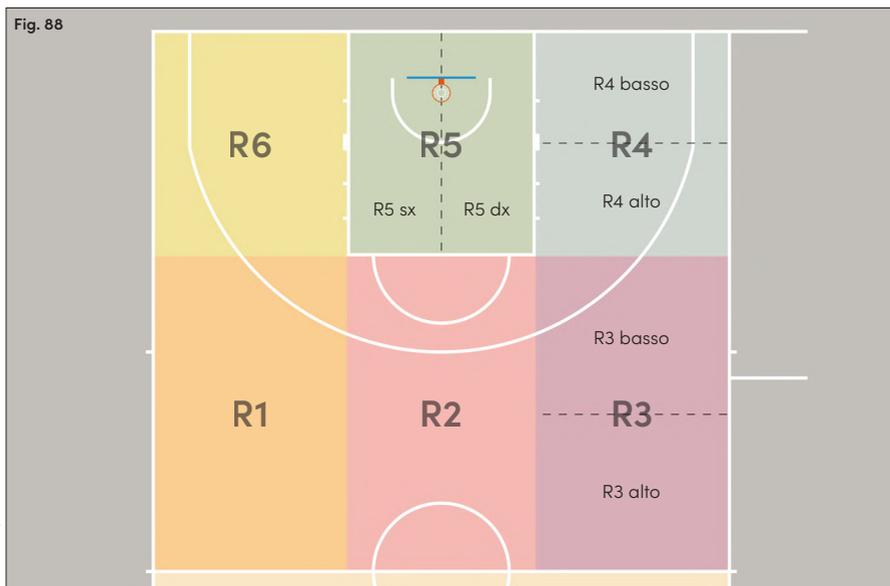


Fig. 87 Un contatto evidente, con il gomito, avviene davanti l'arbitro guida. Quest'ultimo, non adeguando la propria posizione, osserva la schiena del difensore, perdendo il contatto. Pur trovandosi in chiara competenza dell'arbitro guida, il coda riesce ad osservare e valutare l'azione, intervenendo correttamente.

Divisione del campo

Per convenzione, il terreno di gioco, delimitato dalle linee perimetrali e dalla linea di centrocampo, è suddiviso in sei rettangoli: rettangolo 1 (R1), 2 (R2), 3 (R3), 4 (R4), 5 - area dei 3 secondi (R5) e 6 (R6). Ogni rettangolo può essere ulteriormente suddiviso in sotto-aree: alto, basso, destro e sinistro (ad esempio, R3 basso, R3 alto, R5 destro, R5 sinistro, ecc.).

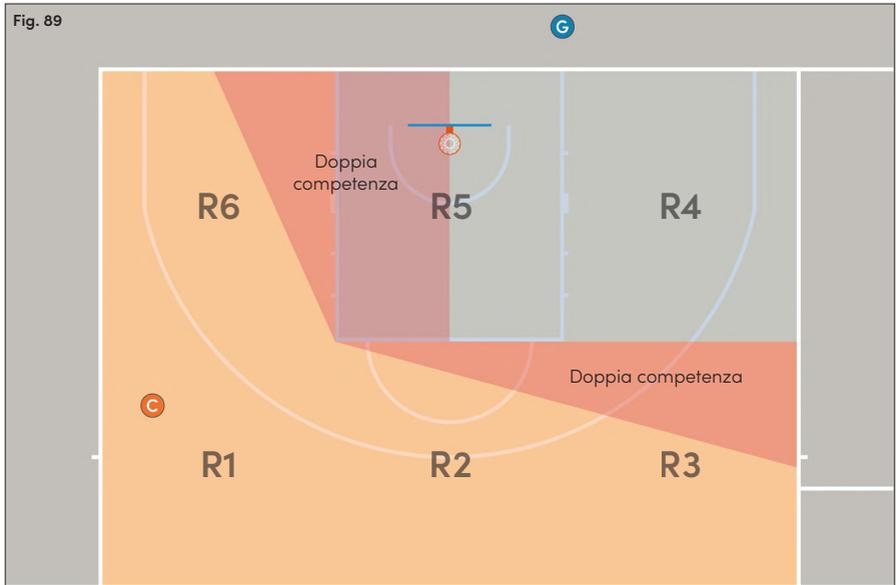


Aree di competenza

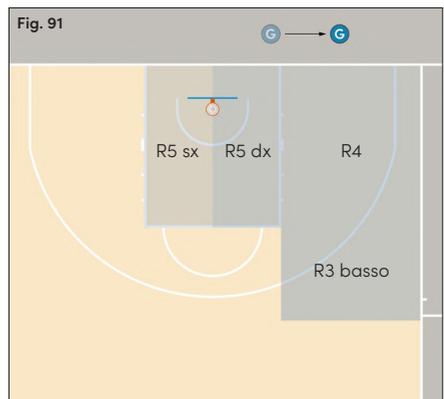
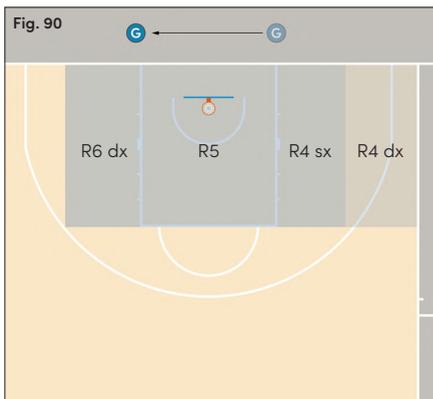
Le zone di competenza degli arbitri variano in base al gioco e ai movimenti dinamici. I sei rettangoli sono convenzionalmente suddivisi come segue:

- arbitro guida (G) - R4 e R5;
- arbitro coda (C) - R1, R2, R3 e R6.

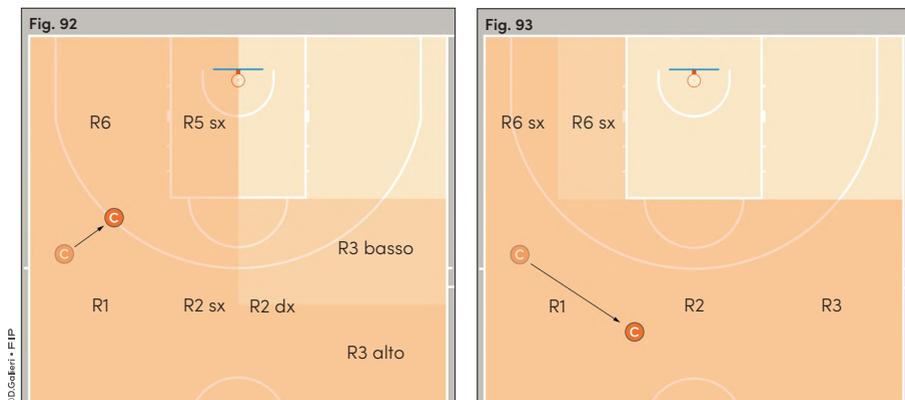
All'interno di queste aree si creano delle zone di "doppia competenza", che sono soggette a un controllo congiunto (Fig. 89).



Come detto, la copertura del campo è soggetta ai movimenti arbitrari. Ad esempio, un guida in attraversamento controlla anche metà del R6 (Fig. 90), così come uno più aperto a sinistra osserva pienamente il R3 basso (Fig. 91).



Analogamente, un arbitro coda più penetrato sottolinea il proprio controllo nel R5 sinistro (Fig. 92), mentre uno più alto e chiuso a destra, nel R3 (Fig. 93).



La copertura del campo e le aree di competenza rappresentano il cuore del lavoro di squadra e della coordinazione tra gli arbitri. A questo concetto si ricollega il "contatto visivo", analizzato nel Capitolo 2: gli arbitri devono essere costantemente consapevoli di quale parte dell'azione stia valutando il collega e cosa egli sia in grado di osservare o meno. Intervenire nella zona di competenza di un altro arbitro richiede attenzione. Una decisione presa fuori competenza, magari da una distanza considerevole, può risultare poco credibile e indebolire il lavoro del collega, rischiando di generare confusione o un "blackout mentale". Tali interventi dovrebbero essere limitati a situazioni evidenti, chiare e necessarie per la tutela del gioco.

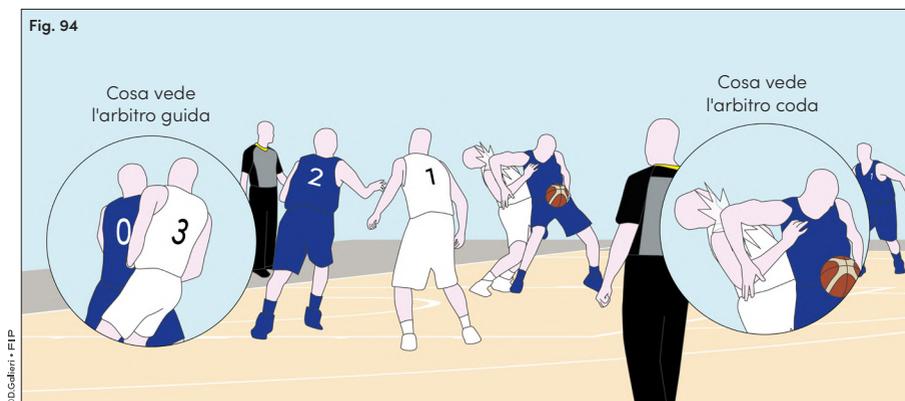
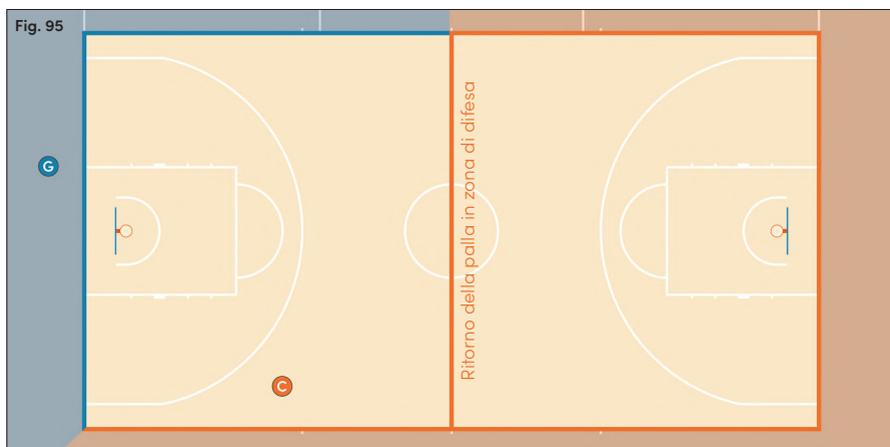


Fig. 94 Con palla a cavallo tra i rettangoli 4 e 5, il giocatore blu colpisce l'avversario con una gomitata. L'arbitro coda, con una chiara visuale sull'azione, comprende che il collega non è adeguatamente posizionato per osservare lo spazio tra i giocatori e, di conseguenza, il contatto. Se non giunge un fischio del guida, l'arbitro coda deve intervenire per tutelare il gioco.

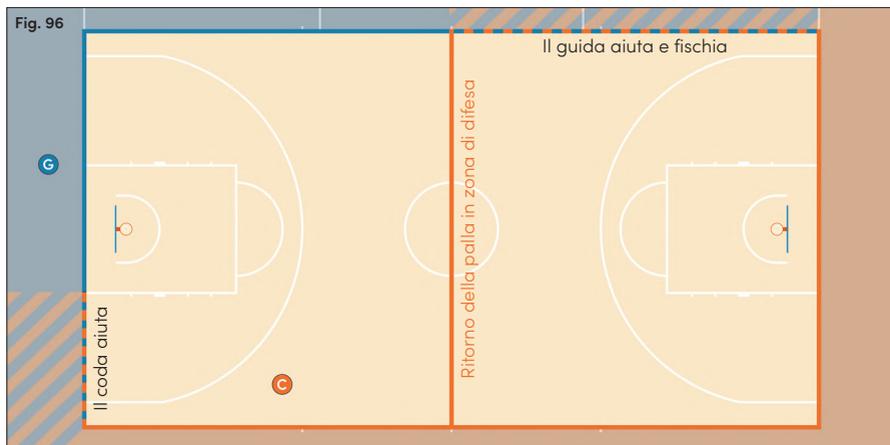
Competenze sulle linee perimetrali

Il concetto di competenza non si limita ai semplici rettangoli, ma si estende anche ad altre dinamiche del gioco, come il controllo delle linee perimetrali e la violazione di ritorno della palla in zona di difesa. In situazioni standard, quando le squadre sono schierate in una sola metà campo, il controllo delle linee perimetrali è suddiviso nel seguente modo:

- arbitro guida (**G**) - linea di fondocampo e linea laterale alla sinistra;
- arbitro coda (**C**) - linea laterale alla sinistra, violazione di ritorno della palla in zona di difesa e linee perimetrali in zona di difesa (**Fig. 95**).

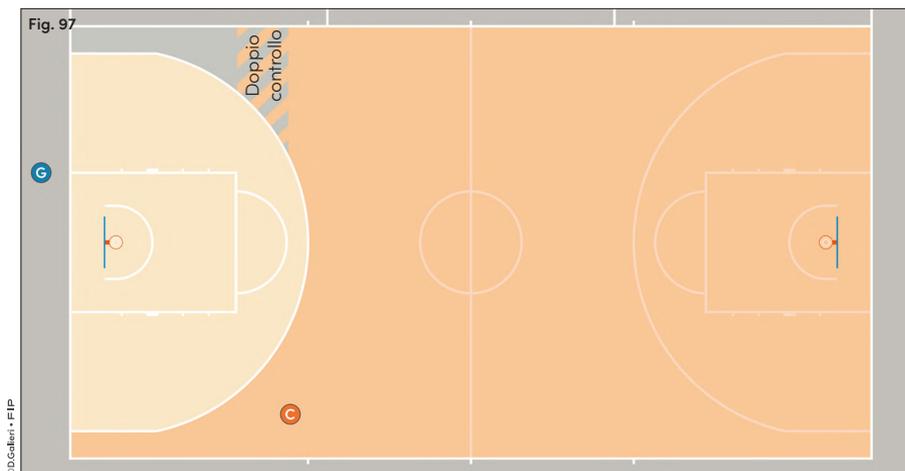


Entrambi gli arbitri possono collaborare tra loro per determinare la direzione del gioco. In particolare, l'arbitro coda supporta l'arbitro guida in R3 alto e R6, mentre il guida aiuta il coda nel controllo della linea laterale sinistra nella zona difensiva, fischiando se necessario (**Fig. 96**).

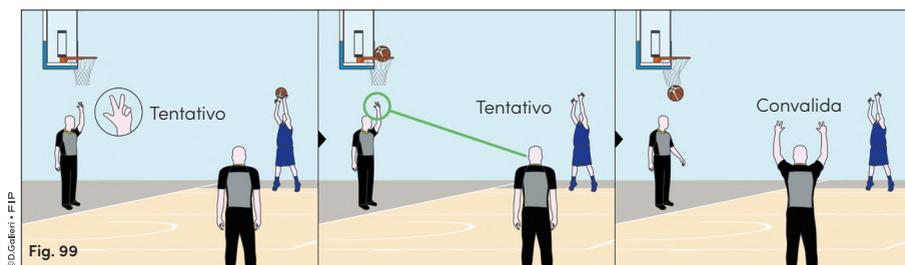
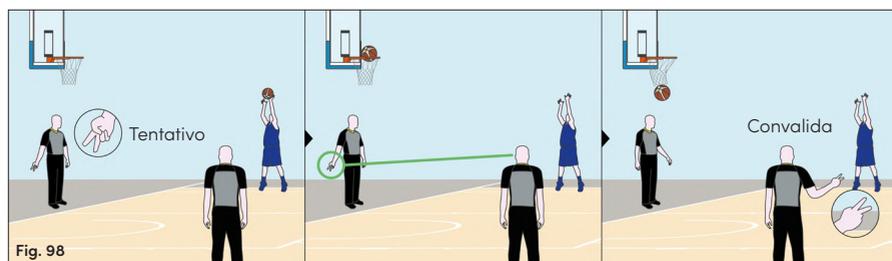


Competenze sul controllo dei tiri a canestro

La convalida di un canestro è esclusivamente un compito dell'arbitro coda. Tuttavia, il guida può aiutare il collega nella valutazione dei tiri a canestro in prossimità dell'arco del tiro da 3 punti, specialmente in R4 e R3 basso.



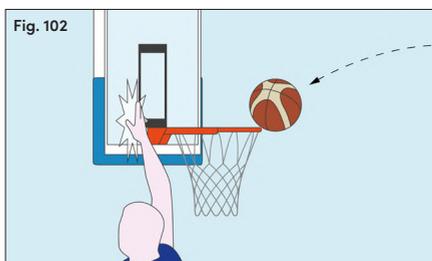
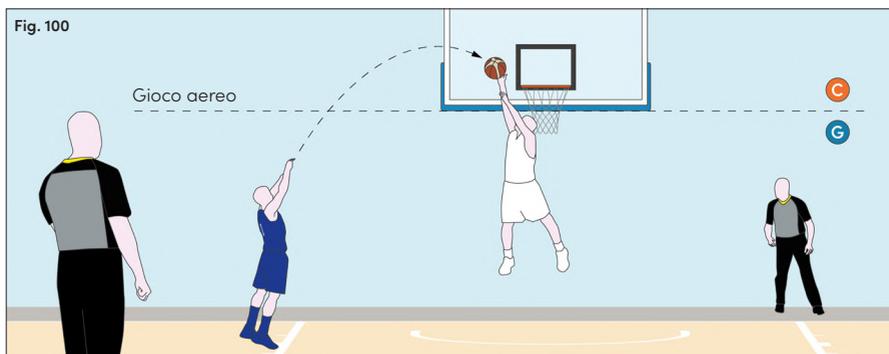
In caso di tiro da 2 punti, l'arbitro guida segnala un "2" verso il basso al collega, il quale convaliderà in caso di realizzazione (Fig. 98). In caso di tiro da 3 punti, invece, il guida segnalerà il tentativo portando il braccio in alto con il numero "3". Il coda convaliderà in caso di realizzazione (Fig. 99). In entrambi i casi, il guida non deve distogliere lo sguardo dall'azione.



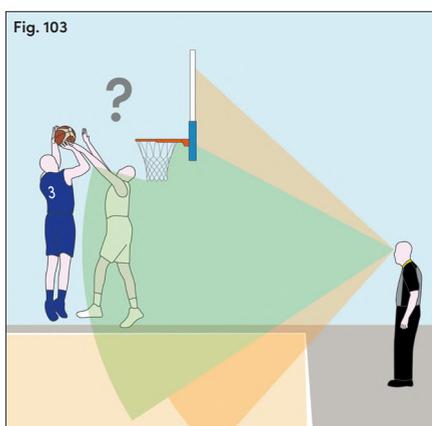
Competenze sul gioco aereo

L'arbitro coda è il principale responsabile del "gioco aereo". Il gioco aereo si sviluppa oltre il livello del tabellone (Fig. 100) e comprende:

- contatti "alti" sulle mani/avambracci del tiratore, in particolare nell'area dei 3 secondi (Fig. 101);
- violazioni d'interferenza sul tiro e sul canestro (Fig. 102);
- tocco/non tocco di palla sull'anello per reset dei 24" o violazione;
- validità di un canestro in caso di fallo;
- altre situazioni di gioco con palla in aria.



Nonostante lo spazio nel fuoricampo possa essere ampio, difficilmente consentirà all'arbitro guida di avere una visione completa sul gioco, dall'alto in basso (Fig. 103). Per questo motivo, il controllo del gioco aereo è affidato al coda. Quando l'azione si sviluppa verso l'alto, l'arbitro guida deve concentrare la sua attenzione sulle infrazioni che potrebbero verificarsi a livello del terreno, come passi, falli sul busto e/o sulle gambe del tiratore, falli a rimbalzo, ecc.



Arbitro competente e responsabile

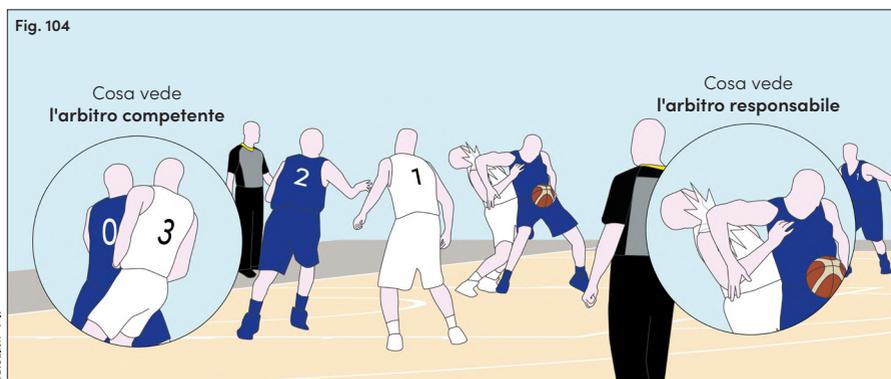
In questo paragrafo sono state descritte le principali aree di competenza dei due arbitri, evidenziando come tali aree rappresentino una convenzione arbitrale con l'obiettivo primario di tutelare il gioco. Il costante contatto visivo tra gli arbitri è essenziale per garantire delle corrette valutazioni, permettendo di comprendere chi sta osservando, cosa e in quale zona del campo. Rispetto ad un'azione di gioco, un arbitro può essere:

- **competente**, quando l'azione si svolge all'interno della sua area di competenza, come definito da questo Manuale;
- **responsabile**, quando è posizionato in modo tale da poter valutare correttamente un'azione nell'area di competenza del collega, il quale non è nelle condizioni di giudicare adeguatamente.

Nella maggior parte delle situazioni, però, l'arbitro è sia competente sia responsabile all'interno delle proprie aree di competenza.

Si riveda l'esempio di un contatto evidente in rettangolo 3 destro (Fig. 104):

- il guida (G) è l'arbitro competente, in quanto l'azione avviene tra i rettangoli 3 e 4, ovvero nella sua piena area di competenza. Tuttavia, non è posizionato in modo ottimale per giudicare il contatto;
- il coda (C), pur operando fuori dalla sua area di competenza, diventa responsabile e deve intervenire per tutelare il gioco.



La distinzione tra competenza e responsabilità è fondamentale per comprendere gli interventi arbitrali nelle rispettive aree. La responsabilità non si limita a circostanze evidenti, ma si estende anche alle situazioni ordinarie del gioco. Un esempio di penetrazione a canestro dal rettangolo 2 verso il centro dell'area (R3) può essere analizzato come segue:

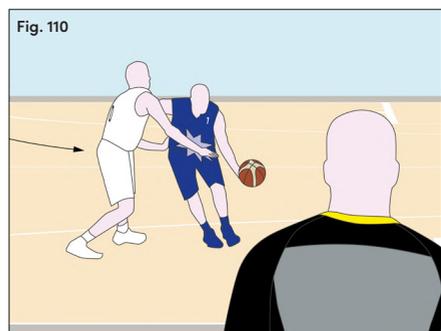
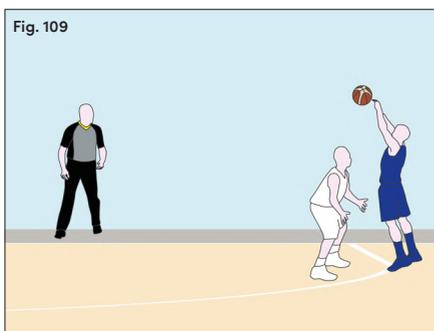
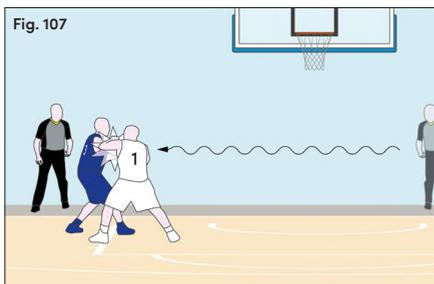
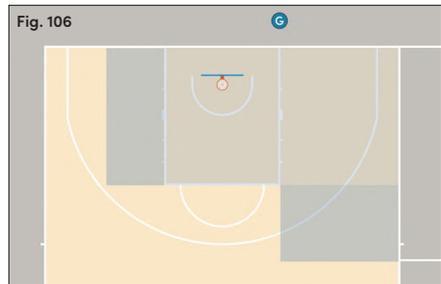
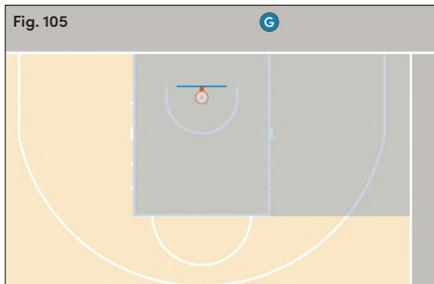
- in R3, l'arbitro guida è competente;
- se il contatto in R3 avviene frontalmente, il guida è responsabile, in quanto meglio posizionato per valutarlo;
- se il contatto in R3 avviene da dietro, il coda diventa responsabile, poiché ha una visuale più adeguata per giudicare l'azione.

4.3 L'arbitro guida: responsabilità e movimenti

Responsabilità

Raccogliendo quanto affermato e sintetizzando, le responsabilità dell'arbitro guida sono:

- controllo primario nei rettangoli 4 e 5 (Fig. 105);
- controllo in aiuto del collega nei rettangoli 3 basso e 6 destro (Fig. 106);
- controllo della linea di fondocampo e laterale sinistra;
- valutazione del gioco in post (attraversando se necessario) (Fig. 107);
- infrazioni "basse" in situazioni di tiro a canestro (Fig. 108);
- aiuto del collega sui tiri a canestro in R4 e R3 basso (Fig. 109);
- controllo delle penetrazioni dal lato sinistro (Fig. 110);
- conteggio dei 3 secondi e sanzione.



©D.Galleri + FIP

Ricerca degli spazi

Per l'arbitro guida, individuare gli spazi adeguati tra attaccanti e difensori può risultare complesso. La limitata libertà di movimento, dovuta alla necessità di operare esclusivamente all'interno della fascia di rispetto a fondocampo (generalmente di 2 metri), lo obbliga a concentrarsi principalmente su movimenti laterali. Quando la palla si trova in R3 basso, questa zona può essere idealmente suddivisa in tre fasce. L'arbitro guida dovrebbe posizionarsi nella fascia immediatamente successiva (più interna) rispetto all'azione, in modo da mantenere una visuale ottimale (Fig. 111-112).

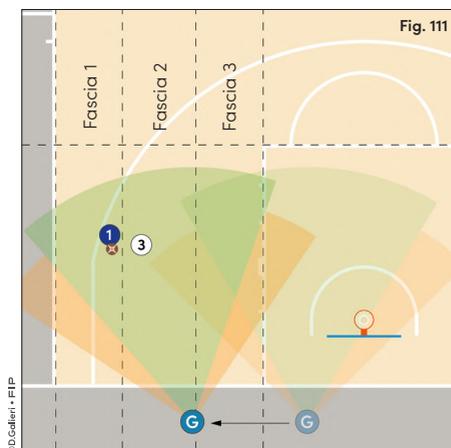


Fig. 111 La coppia di giocatori con la palla si trova nella fascia "1". L'arbitro, per osservare lo spazio tra i giocatori, si sposta verso la fascia "2".

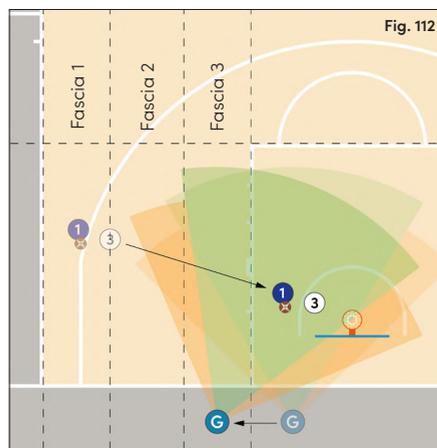
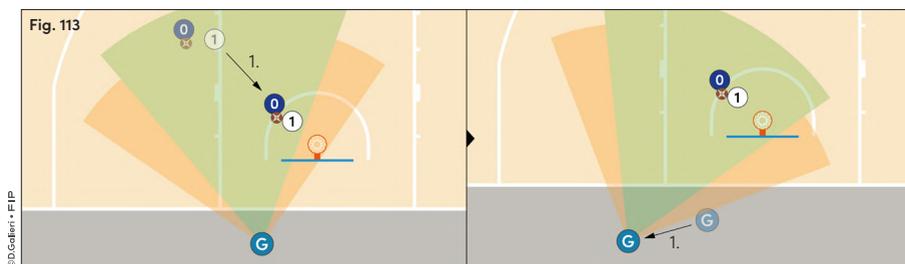
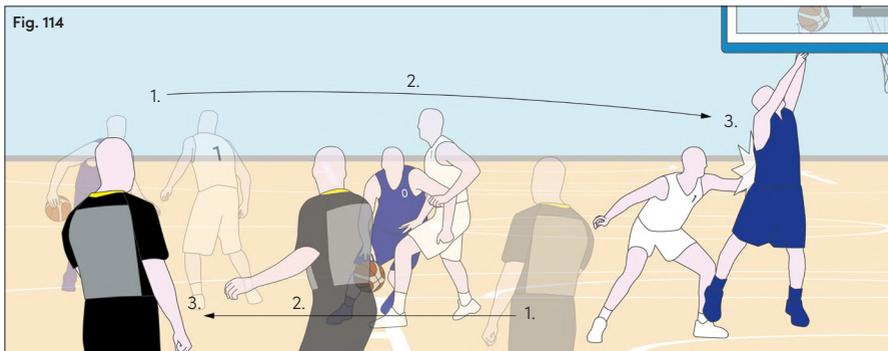


Fig. 112 L'attaccante penetra verso il canestro, portandosi nella fascia "3". L'arbitro, per osservare lo spazio tra i giocatori, si sposta verso la fascia "2".

Il movimento in funzione delle fasce introduce il concetto di "cross-step" per l'arbitro guida. Come descritto nel Capitolo 3, il cross-step consiste in un movimento inverso e simultaneo rispetto a quello dei giocatori. In pratica, spostarsi nella fascia successiva rispetto a quella occupata dai giocatori implica l'esecuzione di un cross-step: mentre i giocatori avanzano verso l'arbitro, quest'ultimo si allontana, garantendo così un angolo di osservazione ottimale e il controllo continuo dell'azione (Fig. 113).



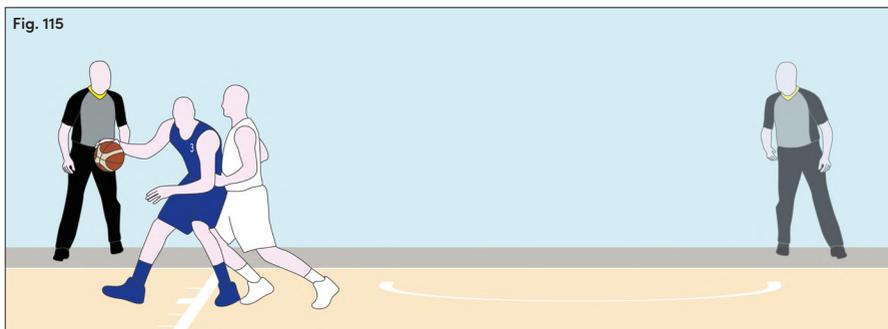


©D.Galleri - FIP

Fig. 114 Durante la penetrazione da sinistra, i giocatori si spostano dal R3 al R5. Il movimento è diagonale in avvicinamento al canestro, verso destra. Il movimento in cross-step dell'arbitro guida consiste nell'esatto opposto: spostarsi in allontanamento dal canestro, verso sinistra.

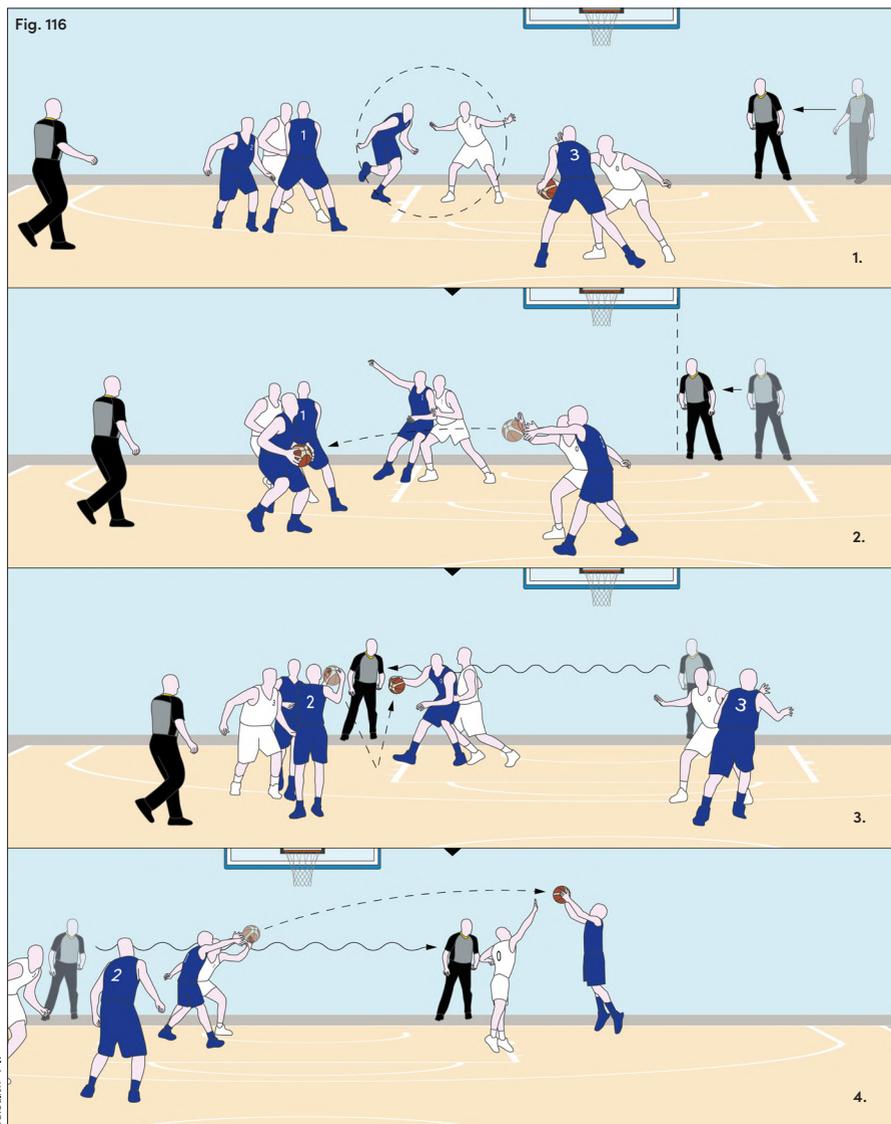
Attraversamento e post basso

L'arbitro guida è il principale responsabile del controllo del gioco in post. L'attraversamento (Fig. 115-116) è il movimento di meccanica che consente di valutare in modo più preciso e ravvicinato il gioco in post basso, solitamente sviluppato tra i rettangoli 5 e 6. Questo movimento deve essere eseguito in maniera rapida e decisa, basandosi su una lettura accurata dell'azione. Quando un attaccante e un difensore competono per la posizione tra i rettangoli 5 e 6, e la palla viene indirizzata verso il loro lato, si tratta di un chiaro segnale per l'arbitro guida di prepararsi all'attraversamento, chiudendosi verso il canestro per mantenere una visione ottimale. Durante l'attraversamento, i rettangoli 3 basso e 4 rimangono momentaneamente privi di controllo diretto. Per questo motivo, è consigliabile che l'arbitro coda si sposti verso il centro del campo per supportare il guida in quelle aree. In caso di un rapido ribaltamento della palla verso i rettangoli 3 o 4, l'arbitro guida deve essere pronto a rientrare altrettanto rapidamente in posizione base attraverso un nuovo attraversamento, garantendo così una copertura costante e fluida dell'azione di gioco.



©D.Galleri - FIP

Fig. 116



© D. Gaber - FIP

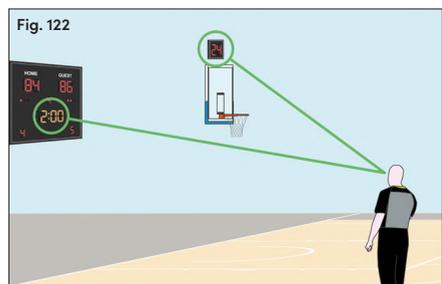
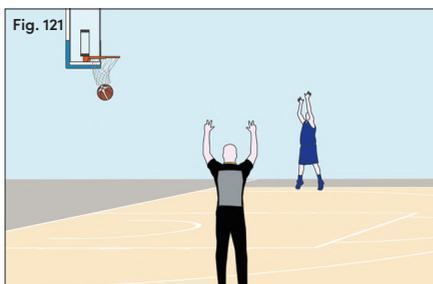
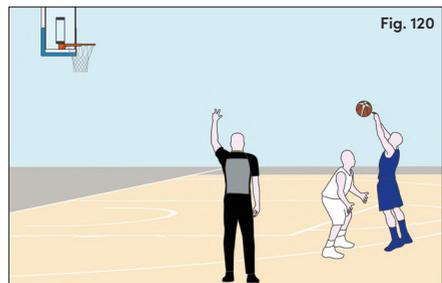
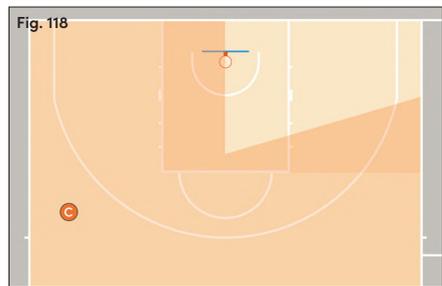
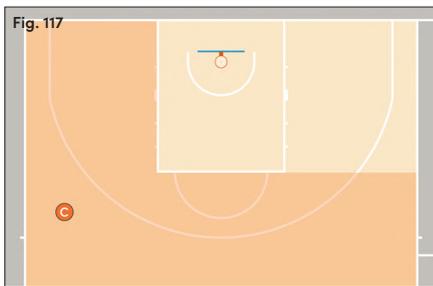
Fig. 116 I giocatori 0 blu e 1 bianco si trovano entrambi in prossimità dell'intersezione tra R5 e R6. La costruzione di un blocco offensivo sul lato sinistro preannuncia l'arrivo della palla su quel lato. L'arbitro guida legge la dinamica e inizia ad avvicinarsi verso il canestro (1.). La palla giunge al giocatore 2 blu, mentre 0 blu e 1 bianco si avvicinano e iniziano a lottare per la posizione sul terreno di gioco. L'arbitro guida si avvicina ulteriormente, portando la spalla destra circa in corrispondenza del tabellone del canestro (2.). Nel momento in cui la palla è in aria per giungere al giocatore 0 blu, l'arbitro guida attraversa (3.). Il giocatore 3 blu, libero in R4, è probabile oggetto di un ribaltamento della palla. Quando la palla lascia le mani dello 0 blu per un passaggio al 3 blu, l'arbitro guida corre per tornare rapidamente in posizione (4.). Analogamente al punto 4, l'arbitro guida deve tornare in posizione anche quando il gioco tra 0 blu e 1 bianco si sposta al lato del R6 o in R1.

4.4 L'arbitro coda: responsabilità e movimenti

Responsabilità

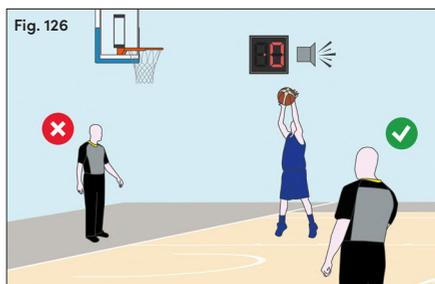
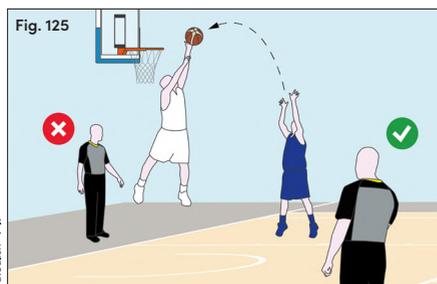
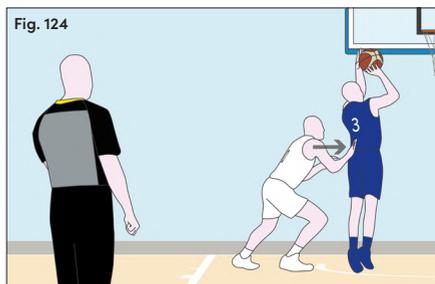
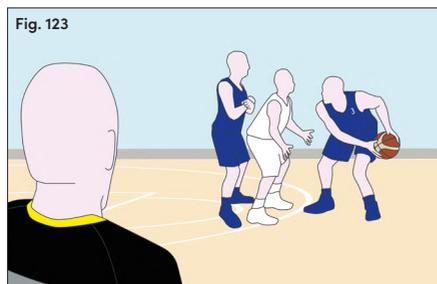
Le responsabilità principali dell'arbitro guida sono:

- controllo primario nei rettangoli 1, 2, 3 e 6 (Fig. 117);
- controllo in aiuto del collega nel rettangolo 5 su penetrazioni da sinistra e 4 alto durante l'attraversamento del guida (Fig. 118);
- controllo della linea laterale sinistra e della violazione di ritorno della palla in zona di difesa;
- valutazione del gioco aereo (falli e violazioni, in particolare la violazione d'interferenza) (Fig. 119);
- controllo dei tiri a canestro in R1, R2, R3 e R6 (Fig. 120);
- convalida di tutti i tiri a canestro realizzati (Fig. 121);
- controllo del cronometro di gara e dei 24 secondi (se è presente un solo cronometro, controlla chi li ha nel proprio campo di visuale) (Fig. 122);



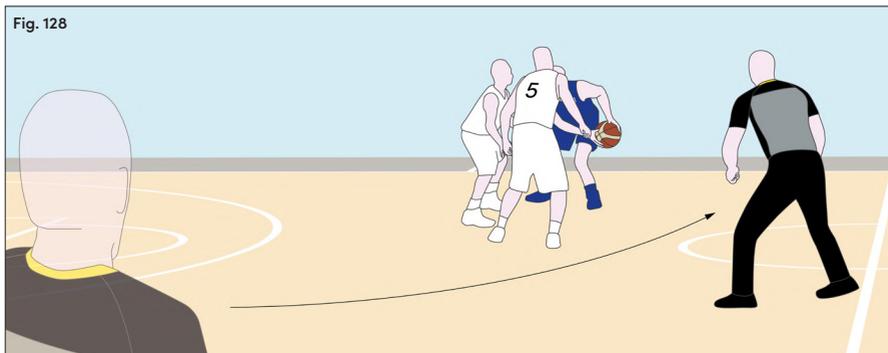
Meccanica in situazioni specifiche

Il "vantaggio" dell'arbitro coda consiste nell'avere una visione più aperta e corale del gioco, con la possibilità d'intervenire in un numero maggiore di situazioni rispetto al guida. La posizione del coda permette, ad esempio, di valutare con maggiore coerenza e precisione i blocchi (offensivi e difensivi) (Fig. 123), i passi commessi in partenza, i contatti a rimbalzo (sia alti che posteriori) (Fig. 124) e tutta una serie di violazioni, che sono prerogativa di questo arbitro: violazione d'interferenza (Fig. 125), violazione di 24 secondi (Fig. 126), convalida/annullamento di un canestro realizzato sulla sirena.



La maggiore responsabilità che l'arbitro coda ha sull'azione, derivante anche da una porzione di campo da controllare più estesa rispetto al guida, impone un grande dinamismo. Una prima situazione di meccanica "specifica" di questo arbitro riguarda in gioco con la palla in R3. Quando in gioco è circoscritto in quest'area, specialmente in caso di raddoppio difensivo, è necessario che il coda si avvicini, chiudendosi verso centrocampo (Fig. 127).

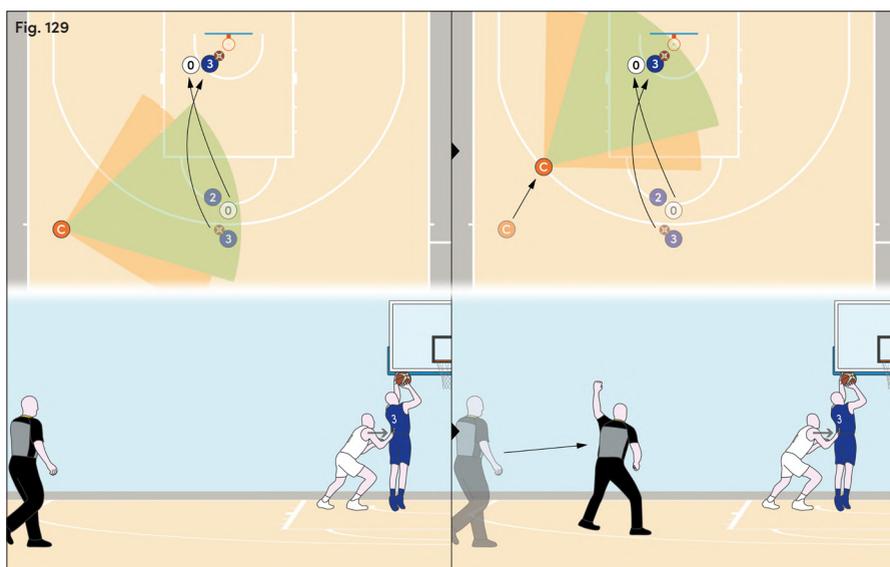




©D.Galleri - FIP

Fig. 128 Durante il raddoppio difensivo in R3, oggetto di questo esempio, l'arbitro coda si avvicina all'azione, chiudendosi contemporaneamente verso centrocampo.

Chiudersi verso il centrocampo in queste situazioni consente all'arbitro coda, in caso di cambio di possesso e conseguente contropiede, di trovarsi già qualche metro avanti rispetto all'azione, garantendo un rapido adattamento al nuovo sviluppo del gioco. Un'altra situazione specifica riguarda le penetrazioni a canestro e il gioco concentrato in R5. Come già evidenziato, il supporto del coda in quest'area, soprattutto per rilevare contatti posteriori, può risultare estremamente utile. Per questo motivo, in caso di penetrazioni da sinistra o di situazioni di tiro/rimbalzo con numerosi giocatori concentrati nell'area dei 3 secondi, è consigliabile che l'arbitro coda effettui alcuni passi di avvicinamento. Se necessario, può spingersi fin oltre l'arco del tiro da 3 punti garantendo così una migliore visuale (**Fig. 129**).

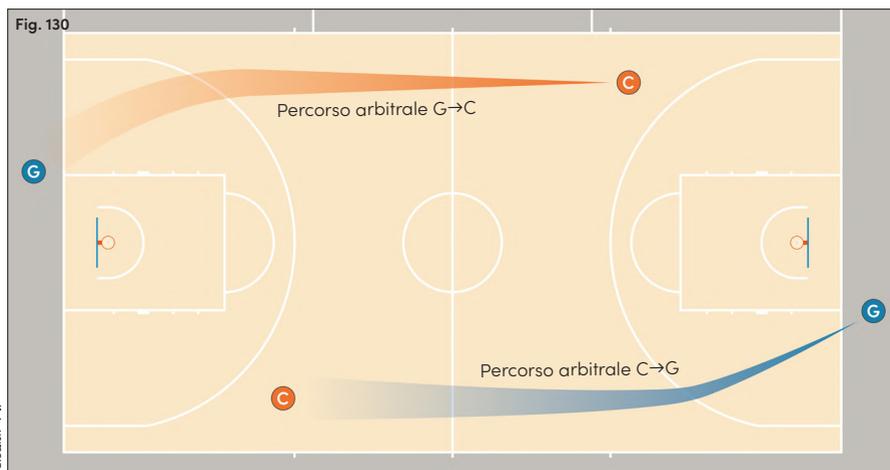


©D.Galleri - FIP

4.5 Le transizioni

Definizione

La transizione (Fig. 130) è la procedura di meccanica che permette, durante il cambio di metà campo di gioco, all'arbitro coda di diventare il guida e all'arbitro guida di diventare il coda, seguendo dei "percorsi arbitrari".



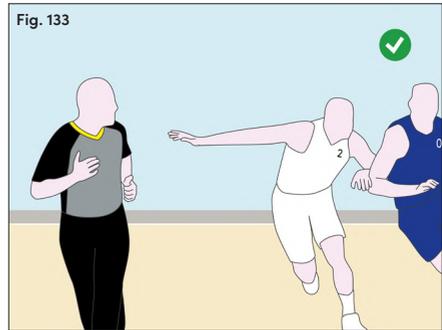
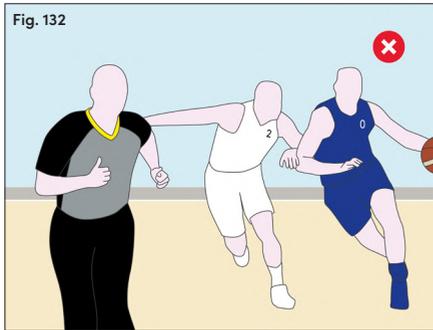
Arbitrare in transizione può essere complesso: i ritmi del gioco sono alti, i giocatori si muovono rapidamente, possono esserci situazioni di raddoppio difensivo lontane dagli arbitri e il sopraggiungere di falli inopportuni per interrompere la transizione o il contropiede.

L'arbitro coda che diventa guida

Dopo il cambio di controllo, l'arbitro coda che diventa guida ("nuovo guida" **NG**) deve correre rapidamente per portarsi davanti al primo giocatore in contropiede (Fig. 131.1). Giunto nei pressi dell'arco del tiro da 3 punti, l'arbitro deve correre rapidamente verso la posizione base (Fig. 131.2).



Tutta la transizione deve essere svolta mantenendo un costante contatto visivo con il gioco ("testa in campo") (Fig. 133).



L'arbitro guida che diventa coda

Quando la difesa recupera il possesso della palla, è consigliabile che l'arbitro guida mantenga la propria posizione fino a quando il giocatore in palleggio non abbia superato, indicativamente, l'altezza della linea del tiro libero (Fig. 134.3). Così facendo, in caso di nuovo immediato cambio controllo, l'arbitro non dovrà invertire bruscamente la propria transizione.

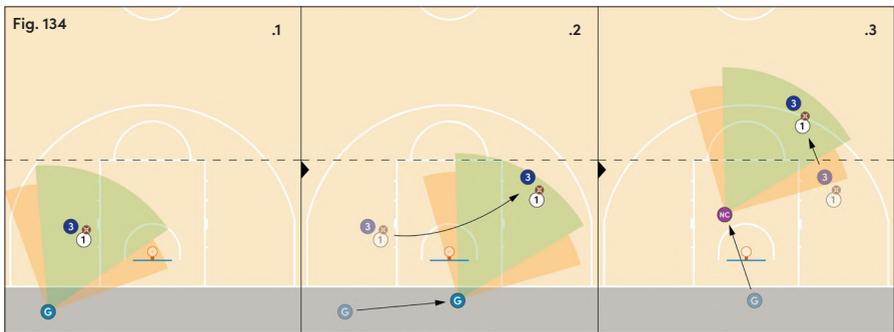
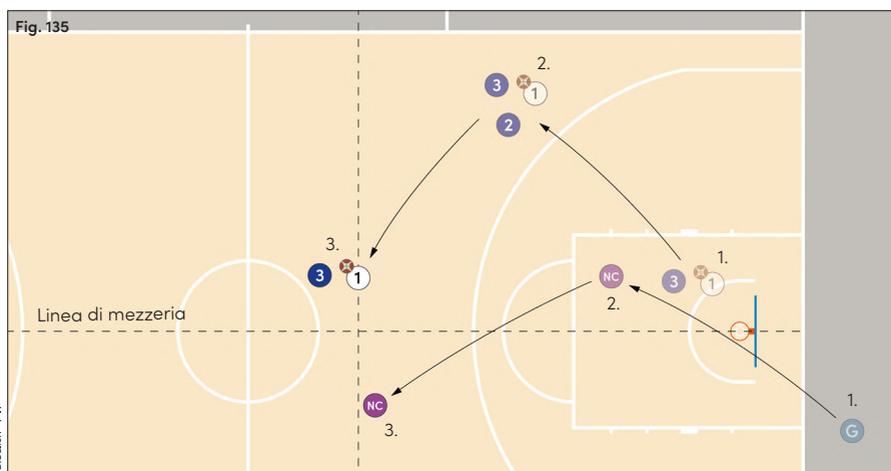


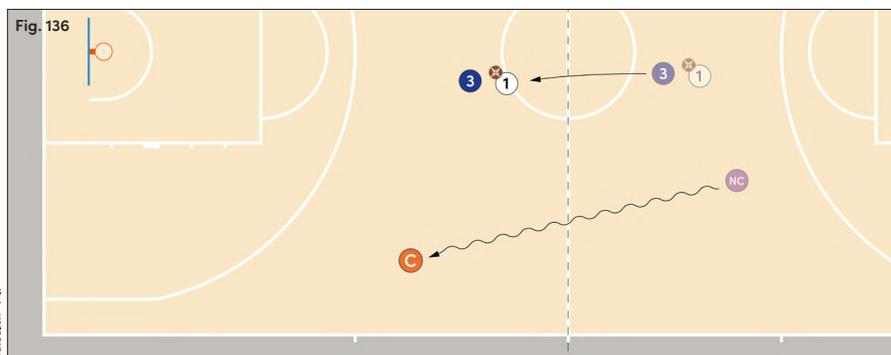
Fig. 134 Il difensore 1 bianco recupera palla. L'arbitro guida mantiene la propria posizione (1.). Il giocatore con la palla e il suo difensore si sposta verso destra. L'arbitro guida ricerca una posizione ideale, senza entrare nel terreno di gioco (2.). Quando il palleggiatore supera l'altezza del tiro libero, l'arbitro guida entra sul terreno di gioco, iniziando la transizione (3.).

Iniziata la transizione, l'arbitro guida che diventa coda ("nuovo coda" **NC**) procede con passo rapido, seguendo il movimento dei giocatori in zona di difesa (Fig. 135). Spesso, gli schemi offensivi sono sviluppati a partire dal lato destro del campo (guardando il canestro). Il nuovo coda deve, quindi, spostarsi verso il centro del campo quando il gioco è concentrato su quel lato, specialmente in caso di raddoppi difensivi. Se il gioco lo richiede, è opportuno superare la "linea immaginaria di mezzeria".

Durante la transizione in zona di difesa, il nuovo coda deve posizionarsi in linea o appena dietro l'ultimo giocatore (solitamente il playmaker).

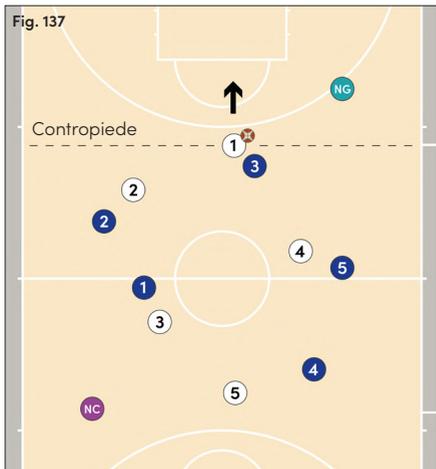


Nel momento in cui il giocatore con la palla supera la metà campo, il nuovo coda deve scattare per raggiungere la posizione base (Fig. 136).



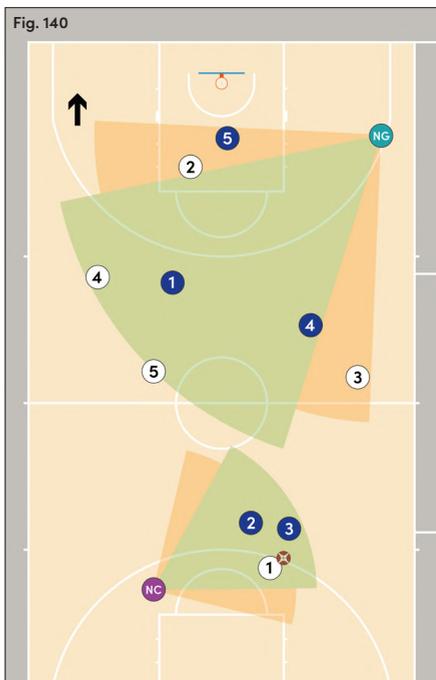
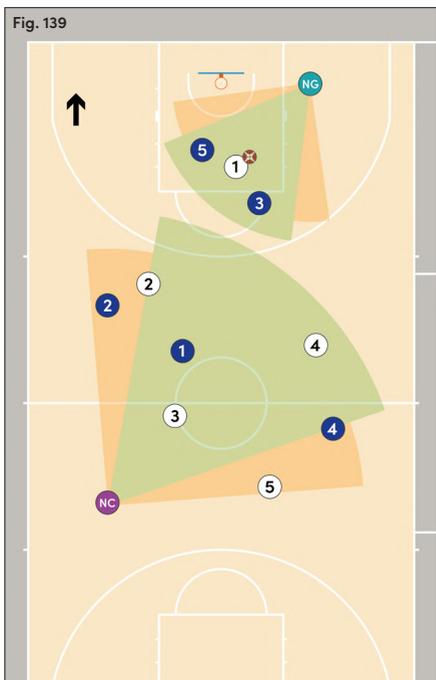
Aiuti e competenze in transizione

La suddivisione del campo in rettangoli, utilizzata per definire le zone di competenza arbitrale, perde rilevanza durante le situazioni di transizione. In primo luogo, è necessario chiarire che il passaggio da una metà campo all'altra può avvenire in forma di **contropiede** (con palla davanti a tutti i giocatori e situazione di superiorità numerica dell'attacco) (Fig. 137) o di **transizione** (senza una situazione di superiorità numerica e con difesa solitamente schierata) (Fig. 138). Nel primo caso, la transizione arbitrale sarà più rapida, in quanto l'attacco cercherà di sfruttare il fattore velocità.



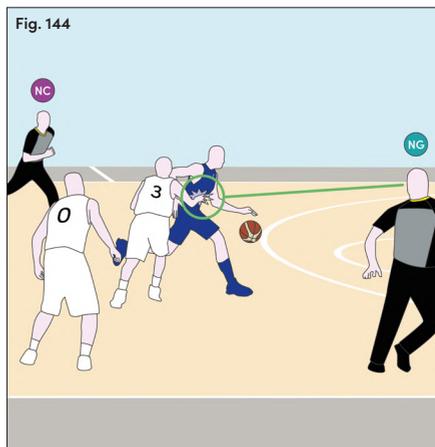
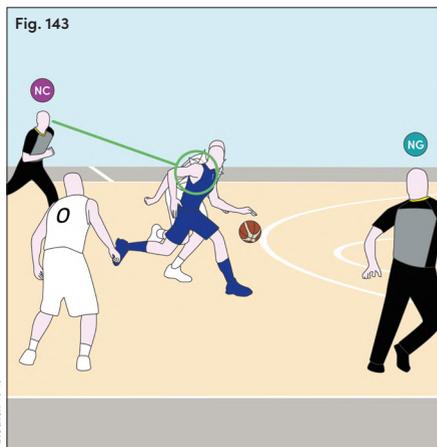
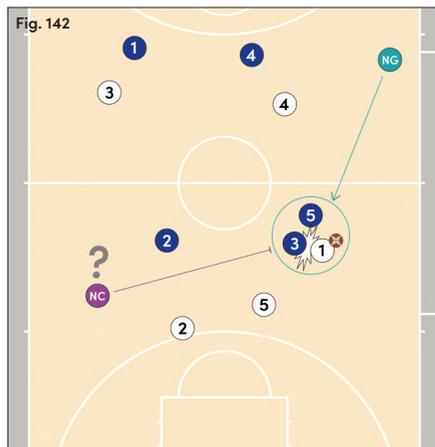
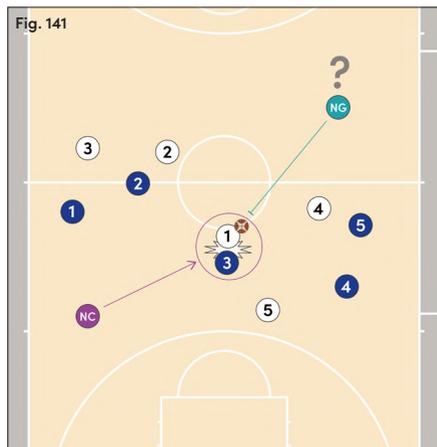
©D.Galleri - FIP

Nella maggior parte dei casi, durante il contropiede, il nuovo guida ha competenza sull'attaccante con palla in corsa e il suo/i suoi difensore/i. Il nuovo arbitro coda controlla i restanti giocatori (Fig. 139). Durante una transizione con difesa totalmente o parzialmente schierata, le competenze arbitrali sono opposte: il nuovo coda controlla il portatore di palla e il suo/i suoi difensore/i, mentre il nuovo guida i restanti giocatori (Fig. 140).



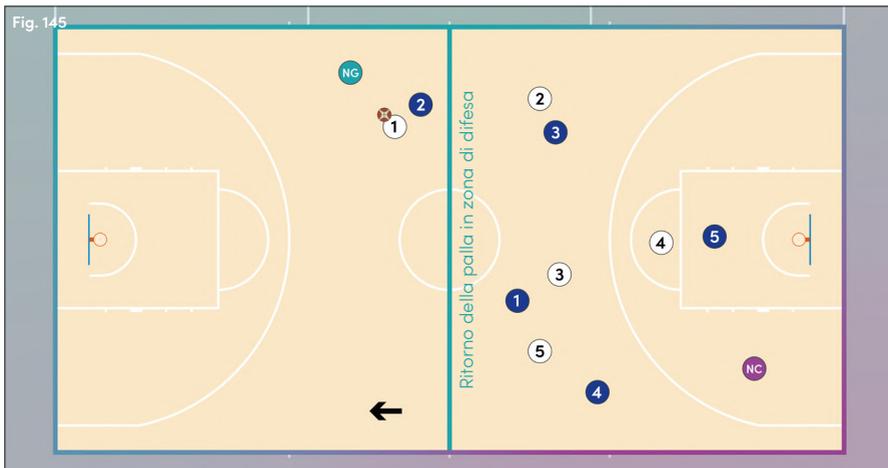
©D.Galleri - FIP

Non è raro che il nuovo arbitro ceda supporto al nuovo guida nella valutazione dei contatti - specialmente se antisportivi - sul giocatore in contropiede o transizione (Fig. 141-143), così come il nuovo guida aiuti il nuovo ceda sui raddoppi difensivi a centrocampo (Fig. 142-144). Questo richiama il concetto di coordinazione tra arbitri e il principio del "vedo/non vedo".



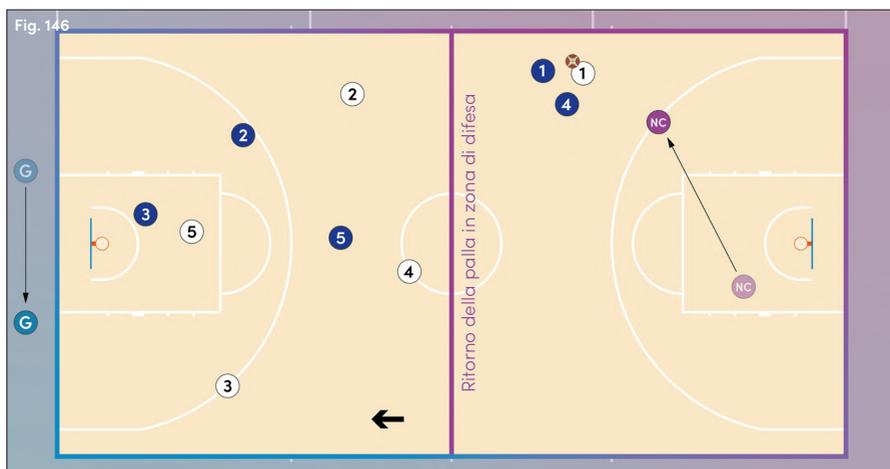
© D. Gallari • FIP

Le competenze in transizione differiscono anche nel controllo delle linee perimetrali e la violazione di ritorno della palla in zona di difesa. Tale controllo trasla al traslare del gioco: ad esempio, con gioco a centrocampo, il ritorno della palla in zona di difesa diventa di doppia competenza, così come diventa maggiore la competenza del nuovo guida sulla linea laterale sinistra. Tale competenza si riduce progressivamente man mano che il nuovo guida si avvicina alla sua posizione base (Fig. 145-146).



©D.Galleri - FIP

Fig. 145 Durante il contropiede, il primo giocatore con la palla è in prossimità della linea di centrocampo. Nella transizione da arbitro coda a guida, il nuovo guida (**NG**) mantiene ancora il controllo sulla violazione di ritorno della palla in zona di difesa e, per ragioni di prossimità, su tutta la linea laterale a lui vicina e la linea di fondocampo verso cui si sta dirigendo.



©D.Galleri - FIP

Fig. 146 Nel secondo esempio, l'arbitro guida (**G**) ha già raggiunto la posizione base, mentre il nuovo coda (**NC**) è in zona di difesa, intento a controllare la transizione. Il raddoppio difensivo vicino alla linea opposto impone al nuovo coda di avvicinarsi il più possibile. Il guida, ritenendolo opportuno per un'adeguata copertura del campo, attraversa (si ha una situazione di meccanica invertita). Il nuovo coda controlla, quindi, tutta la linea laterale dinanzi a sé e la linea di fondocampo alle sue spalle, nonché la violazione di ritorno della palla in zona di difesa. L'arbitro guida, invece, "aiuta" il collega controllando tutta la linea laterale alla sua destra e la linea di fondocampo davanti a sé.

Le competenze in transizione sono concetti fluidi e dinamici: gli aiuti reciproci tra gli arbitri sono comuni e dipendono dalle dinamiche di gioco, dall'angolo di visuale ottimale e dalla vicinanza all'infrazione.



Capitolo 5

AMMINISTRAZIONI E PROCEDURE

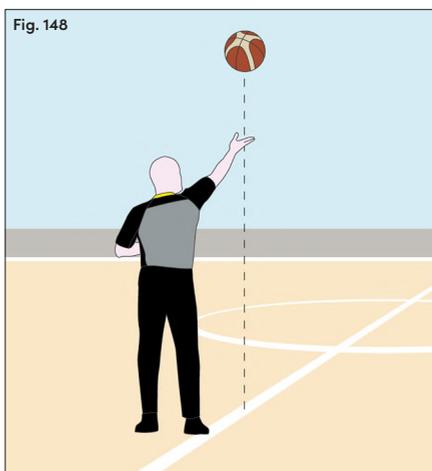
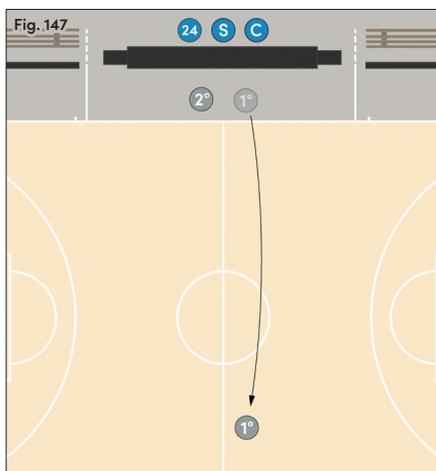
5

Amministrazioni e procedure

5.1 Salto a due d'inizio gara

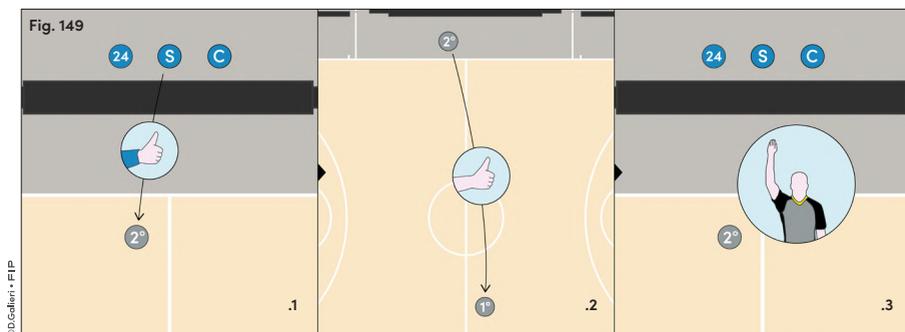
Procedura del salto

La fase del pre-gara [Cap. 2] si conclude quando la palla lascia le mani del primo arbitro sul salto a due, segnando così l'inizio della gara. Prima di approfondire la procedura corretta per la gestione del salto, è fondamentale chiarire il ruolo dei due arbitri coinvolti: il primo arbitro, che solleva la palla, e il secondo arbitro, sono rispettivamente definiti "**arbitro attivo**" e "**arbitro non attivo**". A pochi secondi dalla fine del primo intervallo (20'), il primo arbitro deve spostarsi verso il lato opposto del tavolo UdC per prepararsi al salto (Fig. 147). Nell'attesa che le squadre entrino sul terreno, è consigliabile che quest'ultimo si eserciti alzando la palla, verificandone la verticalità tramite la linea di centrocampo (Fig. 148).

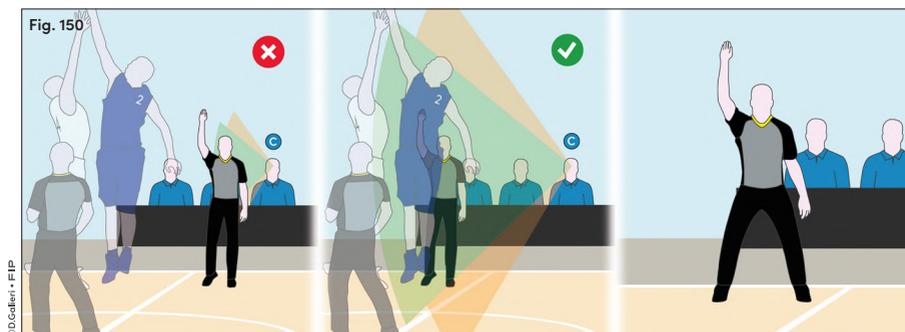


© D. Galteri - FIP

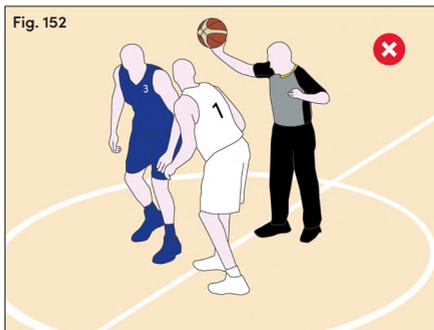
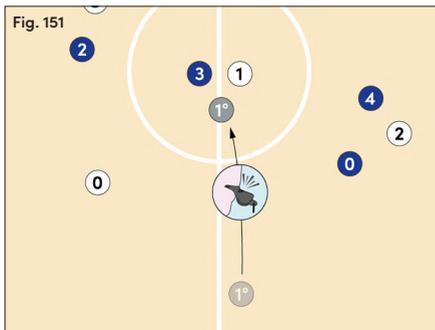
Quando tutti i giocatori sono posizionati correttamente, gli UdC e gli arbitri effettuano gli ultimi controlli sugli atleti (verifica del quintetto, controllo degli equipaggiamenti, ecc.). Quando tutto è pronto, il segnapunti (S) comunica al secondo arbitro (2°) la possibilità d'iniziare (Fig. 149.1). Il secondo arbitro, a sua volta, trasmette l'"ok" al primo arbitro (1°) (Fig. 149.2) e solleva il braccio per segnalare l'arresto del cronometro (Fig. 149.3).



Il secondo arbitro deve posizionarsi, per convenzione, alla destra della linea di centrocampo, evitando così di ostacolare la visuale del cronometrista (C). Per prepararsi allo scatto iniziale, deve avere una posizione attiva e "carca" sulle gambe (Fig. 150).



Dopo un ultimo controllo dei giocatori e dei cronometri, il primo arbitro si dirige verso il cerchio di centrocampo e, prima di entrarvi, emette un fischio per richiamare l'attenzione ("warning whistle") (Fig. 151). Giunto tra i saltatori, deve assicurarsi che entrambi i saltatori abbiano un piede vicino alla linea centrale e siano correttamente posizionati, senza invadere le rispettive metà-campo (Fig. 152). Successivamente, senza fischietto in bocca (per evitare danni in caso di sbracciate o colpi), solleva la palla tra i due contendenti. Al momento del primo tocco legale, il secondo arbitro deve abbassare il braccio, segnalando l'azione del cronometro (Fig. 153).



©D.Galler - FIP

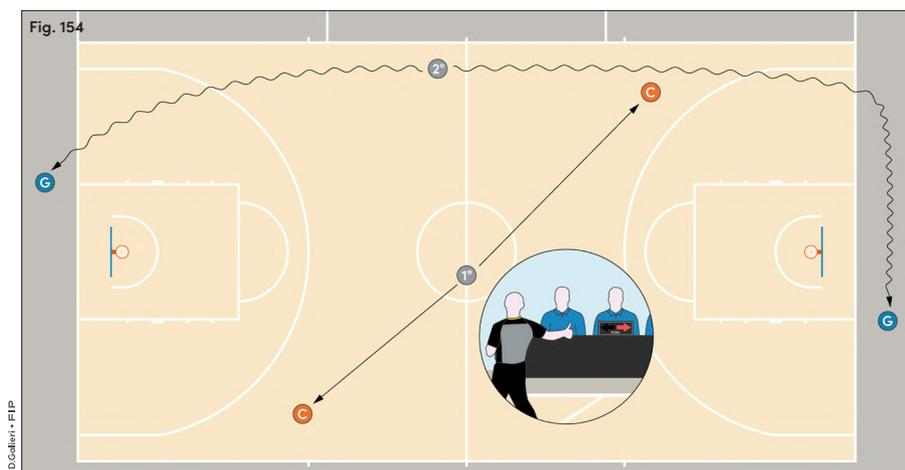
Durante il salto, il secondo arbitro deve controllare:

- che la palla non sia alzata troppo bassa o in diagonale;
- che la palla sia toccata dai saltatori dopo che abbia raggiunto il punto più alto e che i saltatori non commettano violazioni sul salto;
- che i giocatori non saltatori rimangano al di fuori del cerchio centrale finché la palla non sia legalmente toccata;
- il cronometro di gara e dei 24 secondi, assicurandosi che entrambi siano azionati/non azionati e resettati correttamente in caso di infrazioni;
- che non avvengano altre infrazioni (falli e violazioni) di qualsiasi genere durante o immediatamente dopo il salto;
- che la rimessa conseguente ad una infrazione commessa da un saltatore sia amministrata in zona di attacco.

Il salto a due rappresenta il "biglietto da visita" degli arbitri. Per gestire efficacemente questo ampio ventaglio di situazioni, la mente del secondo arbitro deve rimanere attiva e pronta durante l'intera fase del salto.

Meccanica dopo il salto

Dopo che la palla è stata legalmente toccata e il secondo arbitro ha segnalato l'azione del cronometro di gara, quest'ultimo deve attendere che una delle due squadre stabilisca il controllo della palla prima di dirigersi verso la sua metà campo offensiva. Indipendentemente dal lato, il secondo arbitro deve sempre assumere la posizione di arbitro guida, raggiungendo rapidamente la posizione base, mantenendo la testa rivolta verso il gioco. Nel frattempo, il primo arbitro, dopo aver verificato con un "ok" che la freccia del possesso alternato sia stata direzionata correttamente, deve posizionarsi come arbitro coda (Fig. 154).



Come alzare la palla

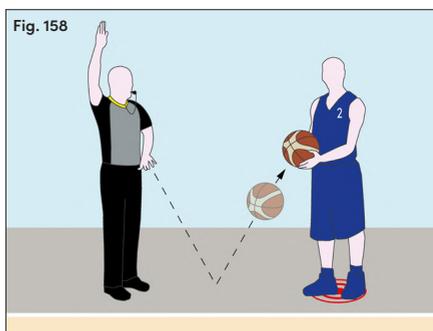
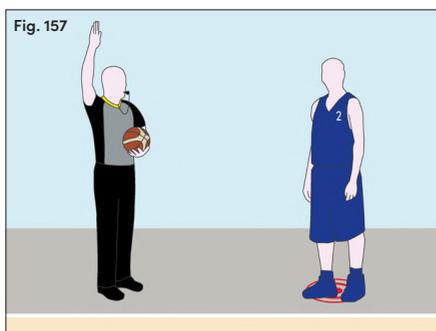
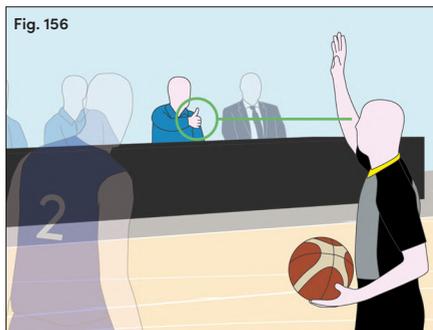
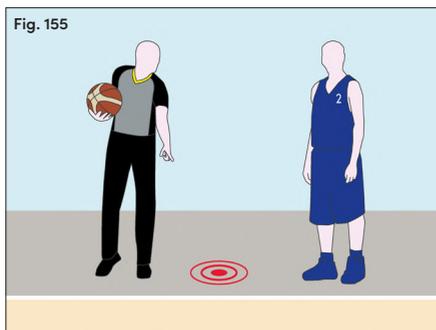
Non esiste un metodo rigido e imposto dal Regolamento Tecnico per il lancio della palla tra i due contendenti all'inizio della gara. Tuttavia, è fondamentale che il lancio permetta alla palla di essere sollevata il più verticalmente possibile e ad un'altezza sufficiente, tenendo conto che durante il salto i giocatori sono molto tesi e reagiscono istintivamente a ogni movimento. Per evitare false partenze, è importante evitare movimenti superflui, alzando la palla in modo fluido e controllato. Uno studio condotto dalla FIBA ha evidenziato che il 50% delle violazioni commesse dai saltatori è dovuto a un lancio non corretto della palla da parte del primo arbitro. Questo tipo di violazioni, infatti, potrebbe essere facilmente prevenuto con un adeguato allenamento. Un buon lancio della palla è inoltre cruciale per guadagnare fiducia e credibilità agli occhi dei giocatori, allenatori e pubblico. Per questo motivo, è consigliabile dedicare del tempo all'esercizio del lancio durante la preparazione, utilizzando una linea di riferimento per verificare la verticalità o qualsiasi altro metodo utile [Cap. 9].

5.2 Rimesse in gioco da fuoricampo

Procedura di amministrazione della rimessa

La procedura di amministrazione di una rimessa deve essere, per l'arbitro, un processo automatico (memoria motoria). Gestire una rimessa è uno dei fondamentali della tecnica arbitrale e si articola in diverse fasi:

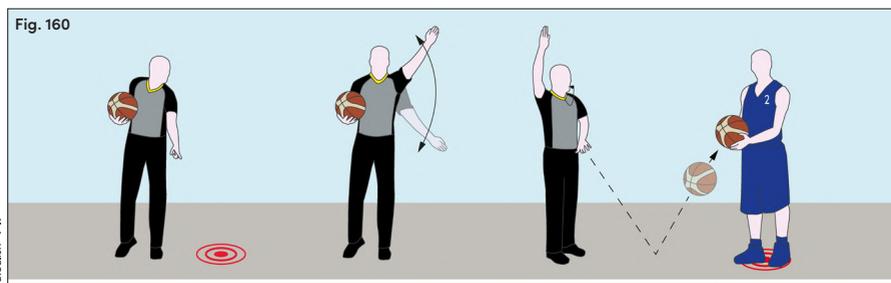
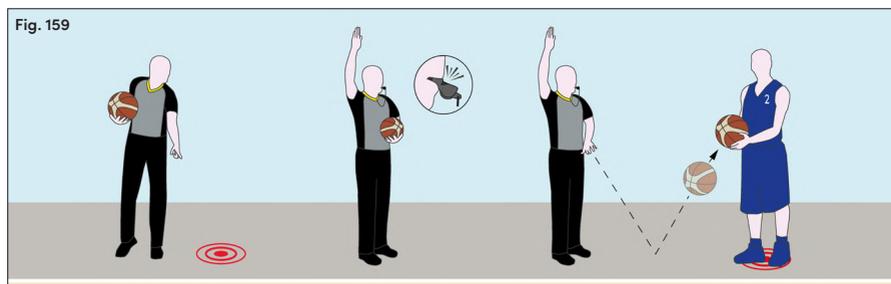
- l'arbitro deve indicare il punto di rimessa al giocatore (Fig. 155);
- deve, poi, posizionarsi a non più di 4 metri dal giocatore, in una posizione coerente rispetto alla meccanica arbitrale;
- dopo aver stabilito il contatto visivo con gli UdC e il collega, e aver verificato i cronometri si assicura di poter procedere regolarmente (Fig. 156);
- con il braccio esterno (opposto al lato del giocatore incaricato della rimessa), deve portare il fischietto alla bocca e alzare il braccio in segno di arresto del cronometro (Fig. 157);
- infine, utilizzando il braccio più vicino al giocatore, deve passare la palla battendola a terra per consentire l'inizio della rimessa (Fig. 158).



©D.Galleri - FIP

Se la rimessa prevede l'utilizzo del "warning-whistle" (fischio d'avviso), questo dovrà essere fatto prima di consegnare la palla al giocatore (Fig. 159). Inoltre, durante gli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare, l'arbitro deve mostrare il segnale di attraversamento illegale della linea

perimetrale prima di concedere la palla e prima dell'eventuale fischio d'avviso (Fig. 160).

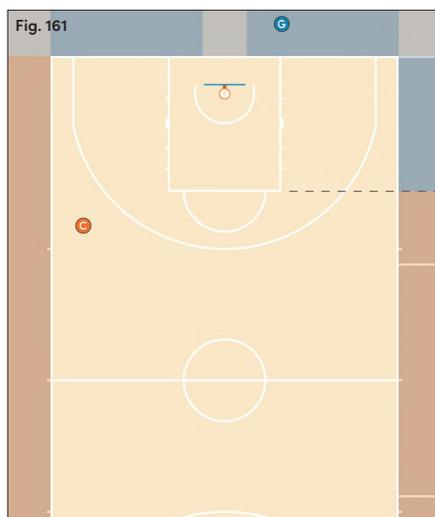


Durante una rimessa, l'**arbitro libero** (ovvero non impegnato direttamente nell'amministrazione della rimessa) deve aiutare il collega nelle valutazioni in campo, ricordando che quest'ultimo, oltre alla propria area di competenza, deve giudicare le eventuali infrazioni sulla rimessa.

Rimessa in posizione base e meccanica invertita

Le indicazioni di meccanica arbitrale riguardano anche le rimesse. Con gioco circoscritto in una sola metà campo, la rimessa deve essere amministrata:

- dall'arbitro guida (**G**), se da svolgere dietro la linea di fondocampo o dietro la linea laterale sinistra fino all'altezza della linea di tiro libero (Fig. 161);
- dall'arbitro coda (**C**), se da svolgere dietro le restanti linee perimetrali (Fig. 161).



Le rimesse da fondocampo, gestite dall'arbitro guida, richiedono che quest'ultimo mantenga la propria posizione base il più possibile, evitando di trovarsi sotto al canestro, eccetto quando deve consegnare la palla al giocatore. La posizione dell'arbitro deve essere tale da garantire una visione chiara non solo dell'area di sua competenza, ma anche del giocatore incaricato della rimessa. Durante la rimessa, è preferibile che l'arbitro non si avvicini troppo al canestro, posizionandosi in una disposizione "canestro > giocatore > arbitro" piuttosto che "canestro > arbitro > giocatore", salvo nel caso in cui la rimessa avvenga vicino all'angolo (Fig. 162-163).

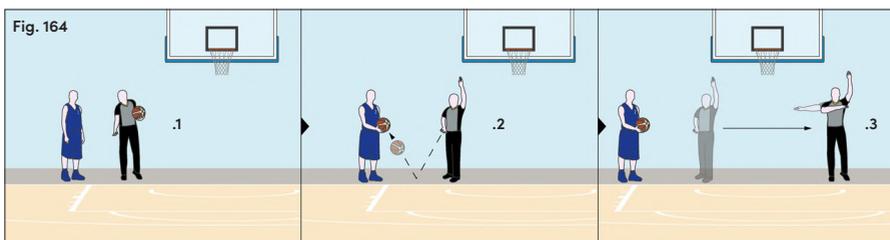
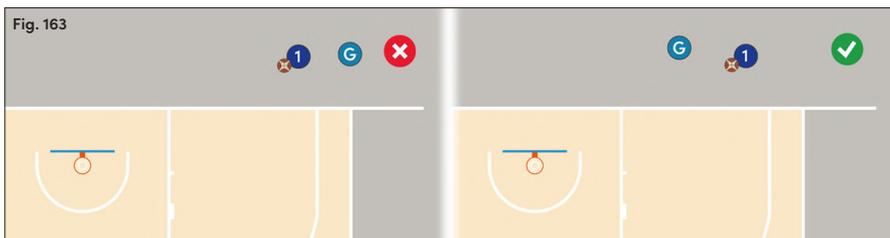
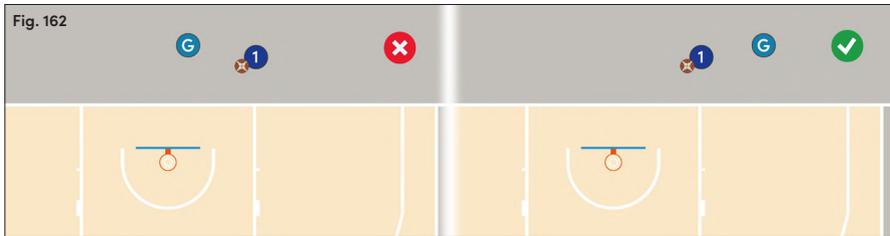
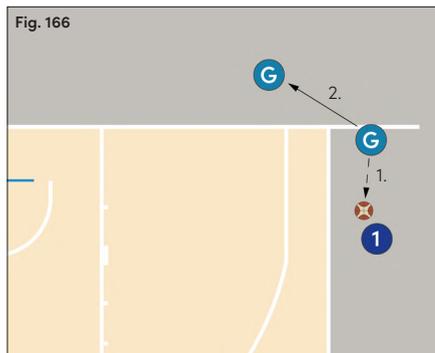
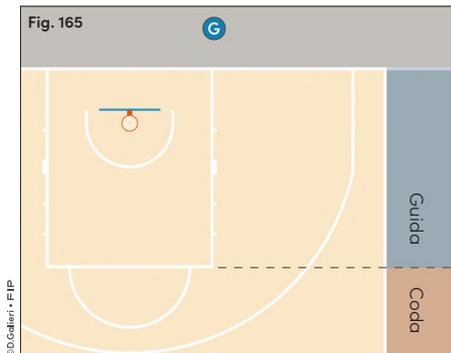


Fig. 164 Se la rimessa è da effettuare da fondocampo del rettangolo 6, l'arbitro guida si posiziona sotto il canestro solo per indicare al giocatore il punto di rimessa (1.) e consegnargli la palla (2.). Dopodiché, senza distogliere l'attenzione dal gioco, indietreggia assumendo una posizione chiusa a destra (3.).

Le rimesse eseguite nella fascia di rispetto laterale a sinistra dell'arbitro coda sono di sua competenza. Sul lato destro, invece, l'amministrazione della rimessa è affidata all'arbitro guida fino all'altezza della linea di tiro libero (R4) (Fig. 165). Dopo aver passato la palla al giocatore, l'arbitro guida deve prontamente tornare in una posizione aperta a sinistra, evitando di rimanere fuori dal campo oltre la linea laterale o nell'angolo (Fig. 166).



Le rimesse oltre il prolungamento della linea del tiro libero (rettangolo 3) sono di competenza dell'arbitro coda. In questa situazione, si verifica una "meccanica invertita", in cui il canestro è alla sinistra dell'arbitro guida e alla destra dell'arbitro coda. La direttiva generale è quella di correre velocemente per riprendere le posizioni abituali non appena la rimessa è effettuata. Tuttavia, se l'arbitro coda ritiene necessario rimanere in meccanica invertita per valutare un potenziale "gioco pericoloso" nelle vicinanze, può farlo senza problemi. L'arbitro guida, quindi, deve mantenere la posizione invertita fino a quando l'arbitro coda non ritorna a sinistra (Fig. 167).

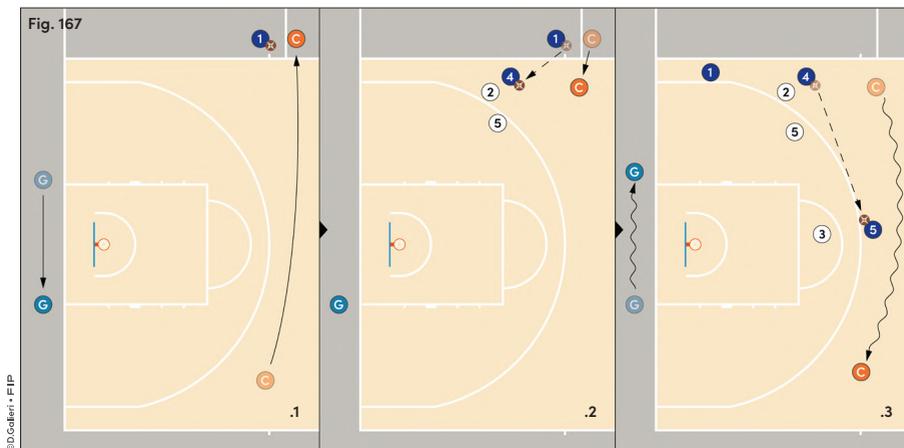


Fig. 167 La rimessa è da effettuare in R3. Il coda attraversa il campo per amministrare la rimessa e contemporaneamente il guida si posiziona dalla parte opposta del canestro (1). Con un gioco pressing che continua ad interessare i rettangoli 3 e 4, l'arbitro coda decide di seguire l'azione, stazionando su quel lato (2). L'arbitro guida rimarrà sul lato sinistro finché il coda non riprenderà la posizione base, correndo (3). In caso di rimessa in meccanica invertita ed improvviso cambio possesso, gli arbitri devono mantenere le posizioni invertite durante la fase di transizione.

Rimesse in transizione

Le rimesse in transizione vengono amministrare sempre dall'arbitro guida che diventa coda (NC), adattando la sua posizione in base al punto da cui deve essere effettuata la rimessa. Dopo aver completato la procedura, l'arbitro riprende la propria transizione dal lato abituale (Fig. 168).

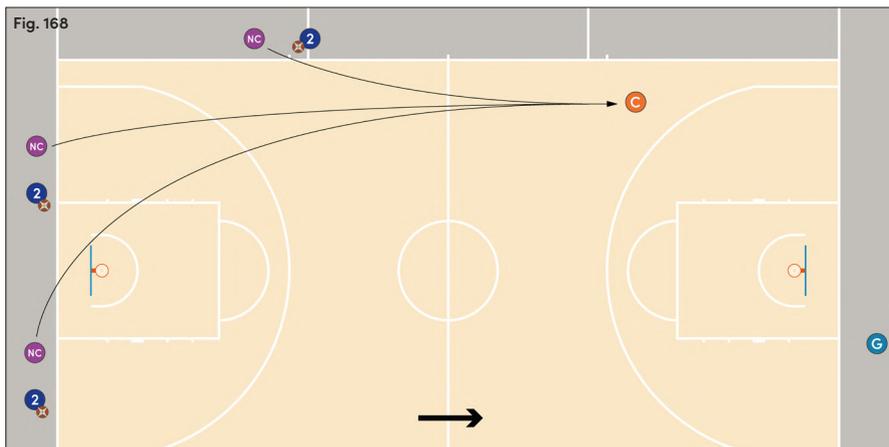
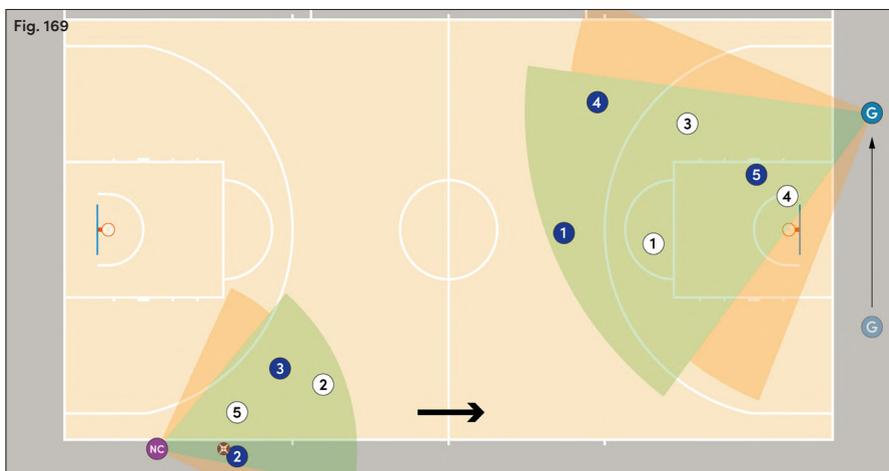


Fig. 168 A prescindere dai punti di rimessa rappresentati, il nuovo coda (NC) deve far ritorno sul lato sinistro del campo, dopo l'amministrazione, per proseguire e concludere la transizione.

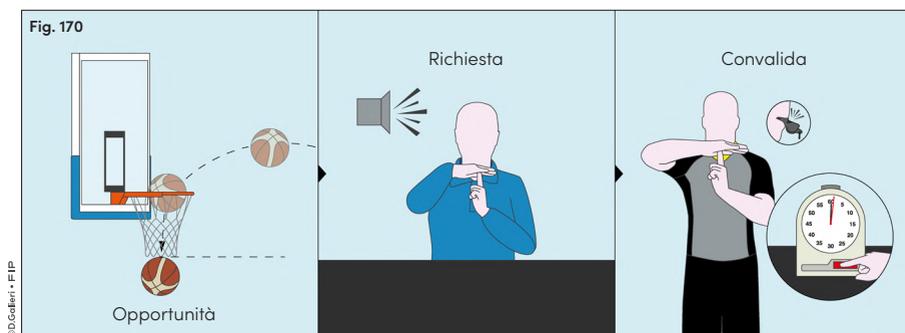
Se la rimessa in transizione richiede una meccanica invertita, l'arbitro continuerà a operare in questa modalità. L'arbitro guida, già in posizione base o in procinto di raggiungerla, deve attraversare il campo e mantenere il controllo della maggior parte dei giocatori, finché il nuovo coda non avrà amministrato la rimessa e sarà tornato sul lato sinistro (Fig. 169).



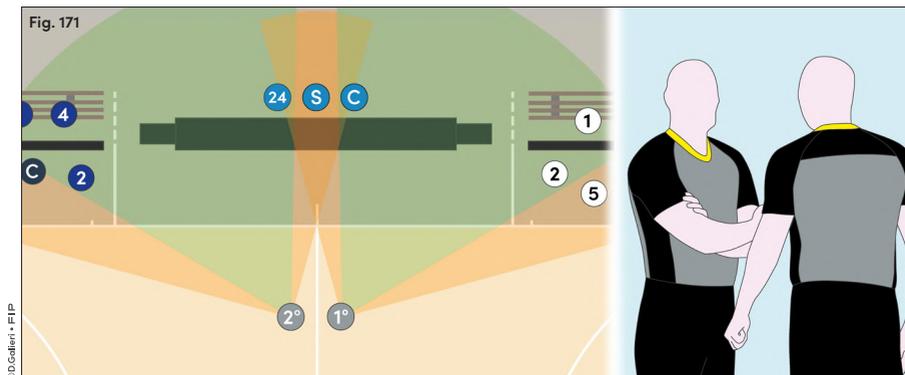
5.3 Sospensioni e sostituzioni

Amministrazione di una sospensione

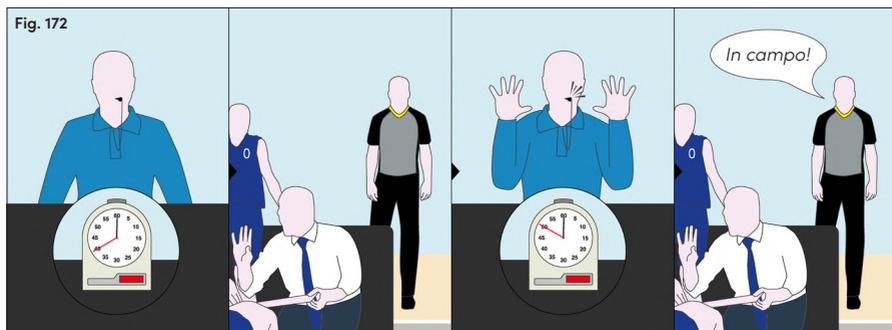
L'allenatore di una squadra, o il suo assistente, ha diritto di richiedere delle sospensioni durante la gara, rivolgendosi agli ufficiali di campo. L'azione del segnale acustico da parte degli UdC (o il fischio) segnala agli arbitri la richiesta della sospensione che deve, però, essere accordata. Una volta verificata la possibilità di concederla, l'arbitro più vicino al tavolo degli UdC, solitamente il coda, fischia effettuando l'apposito segnale per indicare l'inizio (Fig. 170). Durante la sospensione, è fondamentale che la palla rimanga nel punto designato dagli arbitri per la successiva rimessa in gioco o vicino alla linea del tiro libero, nel caso in cui siano previsti tiri liberi alla ripresa del gioco.



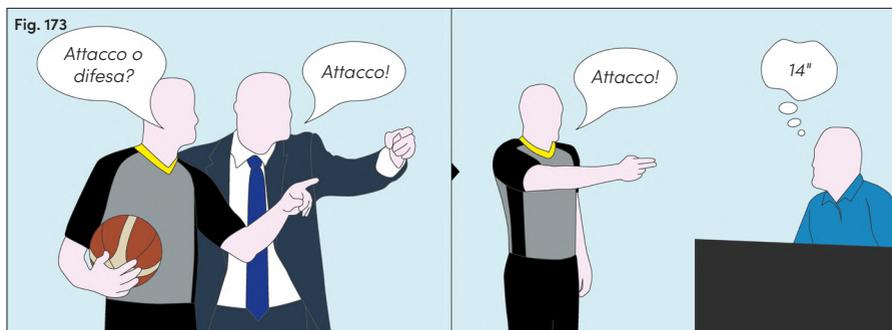
Durante il minuto di sospensione, entrambi gli arbitri devono posizionarsi davanti al tavolo degli UdC, in modo da avere sotto controllo entrambe le panchine (Fig. 171). Da questa posizione, dopo aver stabilito le modalità di ripresa del gioco, possono confrontarsi brevemente sull'andamento della gara, scambiandosi eventuali direttive, e cogliere l'occasione per idratarsi o asciugarsi dal sudore.



A **20 secondi** dal termine della sospensione, il cronometrista porta il fischietto alla bocca. Questo segnale avvisa gli arbitri, che iniziano ad avvicinarsi alle due panchine per comunicare la conclusione del time-out. A **10 secondi** dal termine, il cronometrista fischia indicando "10" con le mani. Gli arbitri devono, quindi, invitare le squadre a rientrare in campo (Fig. 172).

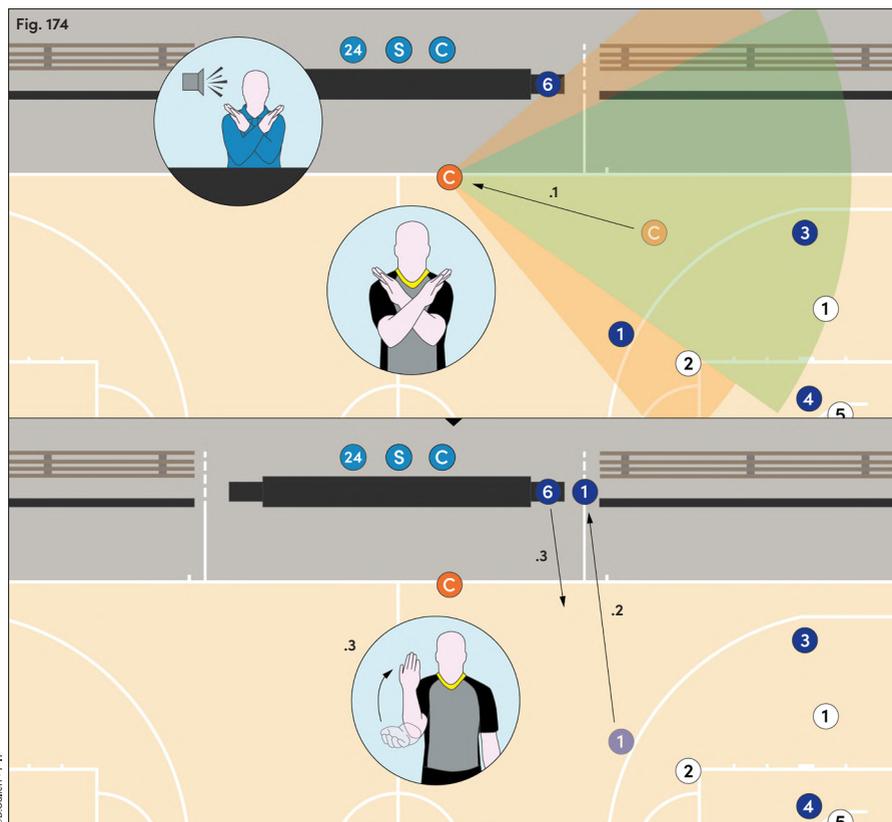


Negli ultimi 2 minuti del 4° quarto o tempo supplementare, l'allenatore della squadra che ha diritto alla rimessa nella sua metà campo difensiva e ha richiesto una sospensione può decidere se far rimettere la propria squadra dalla zona di difesa (con 24" o residuo) o dalle linee della rimessa nella propria zona d'attacco (con 14" o residuo). L'allenatore deve comunicare all'arbitro la propria decisione al termine della sospensione. Il primo arbitro deve recarsi alla panchina della squadra in diritto di rimessa per sollecitare il rientro in campo, come descritto in precedenza. In questo frangente, l'arbitro deve chiedere all'allenatore il punto da cui intende far effettuare la rimessa e quest'ultimo deve rispondere in maniera chiara e diretta, preferibilmente indicandolo. Successivamente, l'arbitro comunica la decisione dell'allenatore al tavolo degli UdC, indicando il punto della rimessa per garantirne la piena comprensione da parte di tutti gli ufficiali di gara. Di conseguenza, l'UdC addetto all'apparecchio dei 24" deve adeguare il proprio cronometro secondo la casistica prevista (Fig. 173).



Amministrazione di una sostituzione

Il segnale acustico degli UdC serve esclusivamente per notificare la richiesta di sostituzione, ma non la accorda, come nel caso delle sospensioni. Ricevuta la richiesta, l'arbitro libero (colui che non è incaricato di amministrare la rimessa o tiri liberi) deve avvicinarsi al sostituto, posizionandosi in modo tale da osservare sia il sostituto che i giocatori in campo (1.). Questo procedimento si applica anche in caso di più sostituzioni contemporanee da parte di una o entrambe le squadre. L'arbitro deve accordare la sostituzione con l'apposita segnalazione, senza fischiare nuovamente. Appena identificato il giocatore da sostituire, l'arbitro ne attende l'uscita dalle linee perimetrali (2.) prima di consentire l'ingresso al sostituto (3.) (Fig. 174).

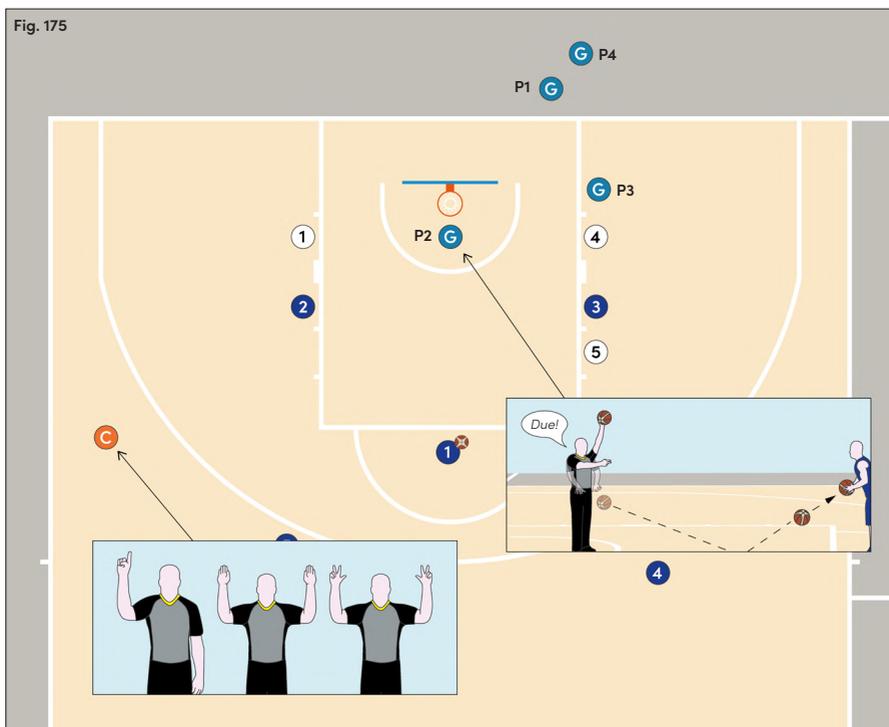


È importante sottolineare che, durante una sospensione, un sostituto diventa ufficialmente un giocatore nel momento in cui comunica la richiesta di sostituzione agli ufficiali di campo. Per garantire una collaborazione efficace all'interno della "squadra CIA", è preferibile che gli UdC, al termine della sospensione, informino gli arbitri dell'avvenuta sostituzione

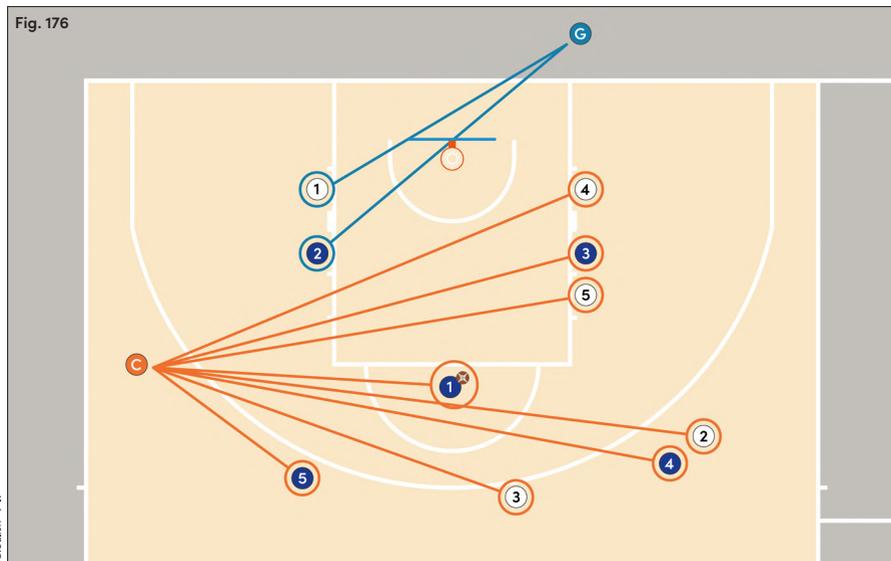
5.4 Tiri liberi

Tiri liberi con rimbalzo

La penalità di un fallo può prevedere dei tiri liberi, normalmente amministrati come descritto (Fig. 175): l'arbitro guida (solitamente colui che non ha sanzionato il fallo), dopo la segnalazione del collega, si posiziona a fondocampo (P1), dove attende che i giocatori e l'arbitro coda siano pronti per l'amministrazione del tiro. Durante il primo o unico tiro libero, giunge nel semicerchio no-sfondamento (P2) sollevando la palla sopra la testa per segnalare agli UdC che non è più possibile richiedere sospensioni o sostituzioni. Tuttavia, se ci sono richieste imminenti da parte delle squadre, gli arbitri devono fermarsi e accordarle prima di procedere. Successivamente, indica il numero di tiri liberi utilizzando l'apposita segnalazione e accompagnandola con la voce. Prima di concedere la palla al tiratore, con un passaggio battuto a terra, gli arbitri devono controllare un'ultima volta che tutti i giocatori a rimbalzo occupino le posizioni corrette. Contemporaneamente, anche l'arbitro coda segnala il numero di tiri liberi come previsto dal Regolamento. In caso di tiro libero seguito da altri tiri liberi l'arbitro guida, dopo aver concesso la palla al tiratore, assumerà la posizione (P3). In caso di ultimo tiro libero, invece, la posizione base di meccanica (P4).

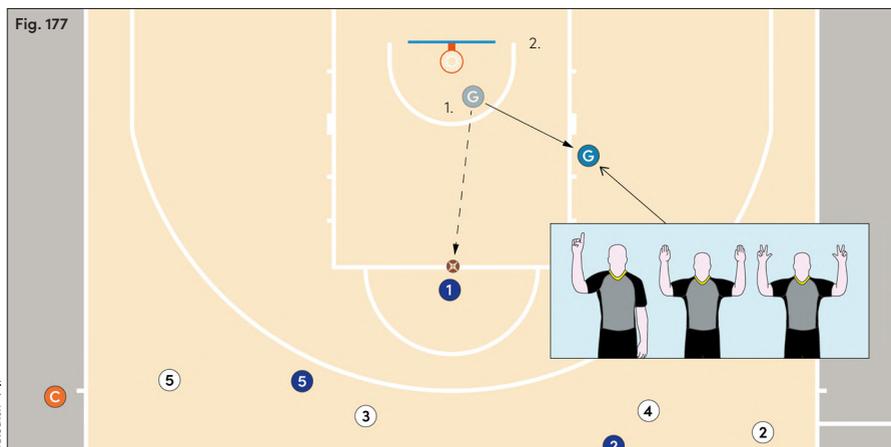


Durante i tiri, l'arbitro guida è incaricato del controllo delle invasioni laterali sul lato destro, mentre l'arbitro coda controlla quelle sul lato sinistro, l'invasione da parte del tiratore e le invasioni dall'arco dei 3 punti (Fig. 176).



Tiri liberi senza rimbalzo

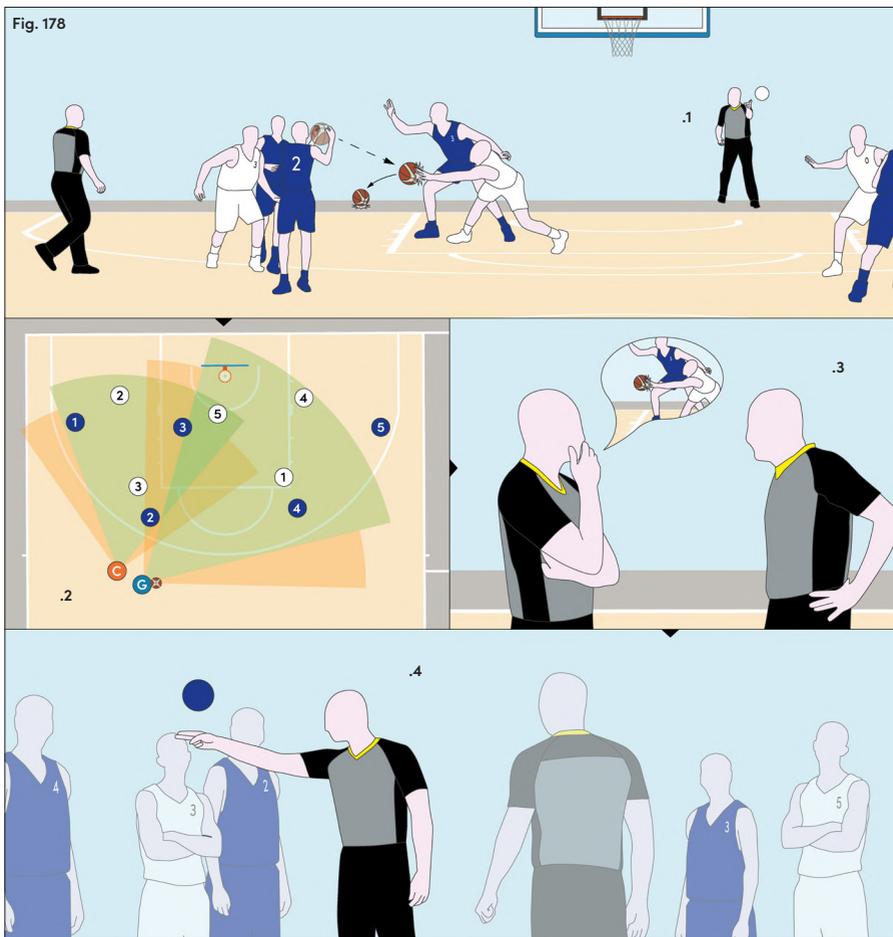
In caso di tiri liberi senza rimbalzo (conseguenti a falli tecnici, antisportivi o da espulsione), l'arbitro coda deve posizionarsi in modo da facilitare il box-in con il collega. Il guida, unico ad amministrare il/i tiro/i, deve posizionarsi come in figura (lato tavolo UdC) indicando il numero di tiri liberi come farebbe l'arbitro coda nelle situazioni standard (Fig. 177).



5.5 Correzione degli errori

Errori commessi dagli arbitri

Oltre alle casistiche previste dal Regolamento Tecnico di "errori correggibili" [Art. 44], gli arbitri possono modificare una propria decisione in casi specifici, come ad esempio l'attribuzione dell'ultimo tocco su una palla fuori (Fig. 178.1) o un doppio fischio discordante (es. fallo-violazione di passi). Correggere un errore può generare confusione e situazioni di tensione. È fondamentale che gli arbitri agiscano con chiarezza, decisione e rapidità, minimizzando le interruzioni. Per confrontarsi, gli arbitri devono avere una posizione "aperta" che permetta, durante il dialogo, di controllare tutti i giocatori (Fig. 178.2). Una volta raggiunta una decisione condivisa, gli arbitri devono comunicarla in modo chiaro a tutti i coinvolti (Fig. 178.4).



Errori commessi dagli ufficiali di campo

Gli errori degli UdC possono riguardare operazioni di cronometraggio, l'assegnazione di punti o falli, o richieste di sospensione e sostituzione effettuate oltre i tempi regolamentari. Per velocizzare la correzione, l'arbitro più vicino al tavolo deve recarsi dagli UdC e formulare domande dirette in modo da ottenere risposte chiare e immediate (es. la sospensione è stata richiesta in tempo? Il cronometro è stato avviato?) (Fig. 179).



Comunicazione tra colleghi (arbitri e UdC)

In campo, gli arbitri hanno pari potere decisionale, indipendentemente dal livello di esperienza. È fondamentale che il punto di vista di ciascun collega venga sempre considerato e rispettato. Una comunicazione efficace è essenziale per garantire una gestione fluida della gara: comportamenti come fretta, gesti eccessivi, o espressioni facciali arrabbiate o preoccupate possono essere percepiti da chi osserva come segni di panico, inadeguatezza o superiorità, minando la credibilità del *team* arbitrale. Per gestire adeguatamente un confronto, ecco alcuni punti:

- parlare uno alla volta, senza accavallarsi;
- mantenere una postura ferma, lasciando trasparire tranquillità;
- limitare i gesti e controllare le emozioni;
- iniziare chiedendosi "cosa è successo?", "cosa abbiamo visto/sentito?";
- basarsi su evidenze oggettive piuttosto che su supposizioni;
- processare le informazioni/idee e fare ordine prima di decidere;
- prendere una decisione convinta e condivisa;
- stabilire come correggere l'errore e come riprendere il gioco;
- lasciare la conversazione solo quando tutti gli elementi sono chiari;
- comunicare a tutti la decisione finale in modo inequivocabile.



Capitolo 6

VALUTAZIONE DEI FALLI E DELLA DISCIPLINA



Valutazione dei falli e della disciplina

6.1 Falli: valutazione e sanzione

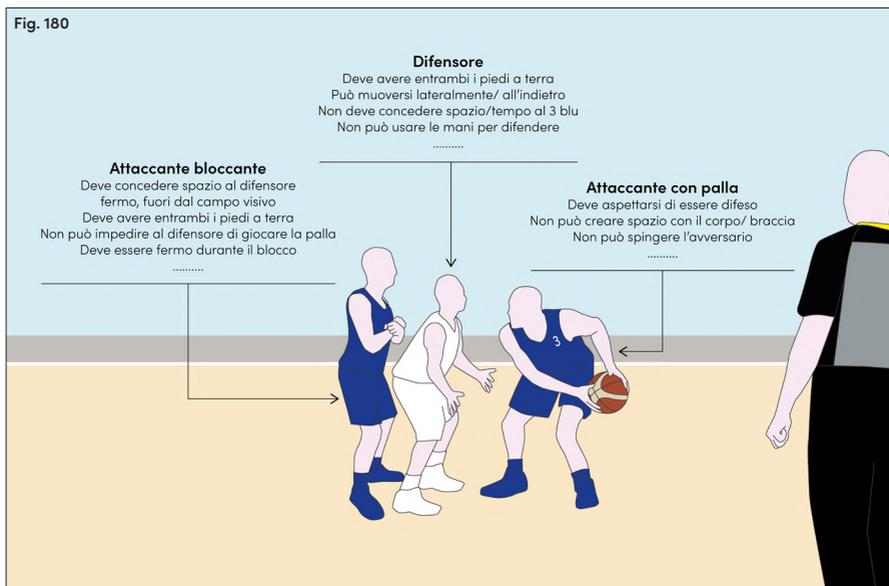
Concetti base

La pallacanestro è uno sport di contatto in cui l'interazione fisica tra i giocatori è parte integrante del gioco e, entro certi limiti, consentita. Gli arbitri devono valutare quando questi contatti divengono "illegali" o intercorrono comportamenti scorretti e/o antisportivi. Come previsto dal Regolamento Tecnico, tra gli Articoli 33 e 38, i falli possono essere suddivisi in:

- **falli di contatto;** personali, antisportivi o da espulsione;
- **falli di natura disciplinare;** tecnici o da espulsione.

Falli di contatto: principi di valutazione

Nella valutazione di un fallo di contatto, è essenziale che gli arbitri comprendano e riconoscano i diritti fondamentali di ogni giocatore (cosa può fare un difensore? Un attaccante? Chi deve concedere spazio/tempo?). È imprescindibile una completa conoscenza del Regolamento, in particolare dell'Art. 33 e dei criteri di valutazione di un fallo antisportivo [R.T. Art. 37.1.1].



Considerata la quantità di informazioni che gli arbitri devono elaborare in una frazione di secondo per valutare un contatto, il principio di **"arbitrare la difesa"** semplifica il processo decisionale. Questo approccio prevede di concentrarsi sul comportamento del difensore per determinare, in caso di contatto, eventuali responsabilità dell'attaccante. In pratica, se si verifica un contatto illegale tra due giocatori e il difensore si trova in una posizione legale di difesa, rispettando i principi di spazio e tempo, è altamente probabile che la responsabilità del contatto ricada sull'attaccante (Fig. 182).

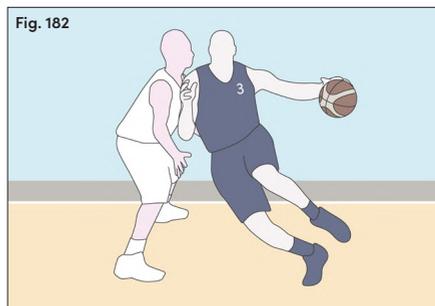
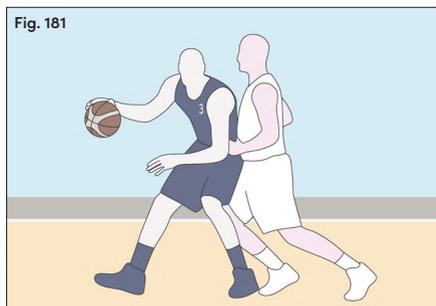


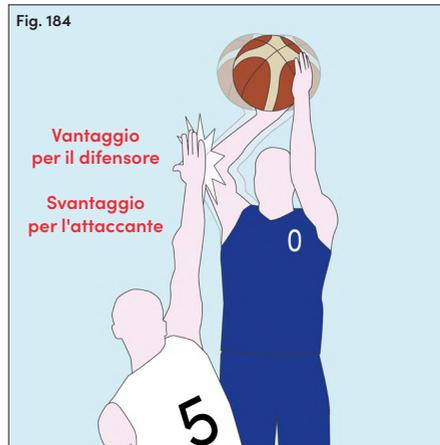
Fig. 181-182 Nei due esempi, si concentri l'attenzione sul difensore. In entrambi i casi avviene un contatto da sanzionare: responsabilità dell'attacco o della difesa? Nel primo caso, osservando il difensore, egli ha una posizione illegale di difesa. Non è necessario osservare direttamente l'attaccante per capire che è lui a subire il fallo (almeno che non subentrino altri contatti, come spinte o gomitate). Nel secondo caso, invece, la posizione legale del difensore suggerisce un contatto illegale causato dall'attaccante (sfondamento).

Dopo aver chiarito che il focus arbitrale si concentra sul gioco 1 contro 1 e sul comportamento del difensore, è necessario definire il limite entro cui un contatto può essere considerato regolare o falloso. Gli arbitri dovrebbero tenere in considerazione i seguenti aspetti fondamentali:

- l'intento di giocare o meno nelle regole;
- l'effettivo impatto che il contatto ha sul gioco, in termini di vantaggio e svantaggio arrecato;
- l'effettiva necessità d'interrompere il flusso della partita, intervenendo su contatti marginali.

Oltre a questi criteri, gli arbitri devono tenere conto di fattori contestuali, come la tipologia di gara, il "clima" della competizione e il momento specifico all'interno della gara in cui si sta intervenendo.

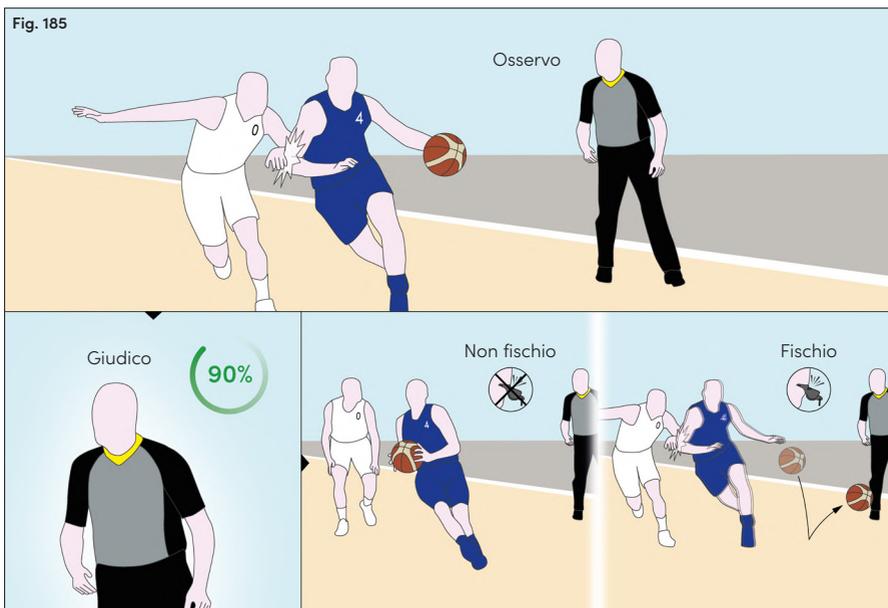
Una volta assimilati i concetti di spazio/tempo, valutazione dei blocchi, l'area di no-sfondamento, il principio guida nel giudicare i falli è il **vantaggio o svantaggio**: L'arbitro, alla luce di un contatto, deve determinare l'entità dello svantaggio fisico o tecnico subito dal giocatore. Per **svantaggio fisico** è inteso il danno corporeo arrecato all'avversario (es. un colpo al braccio che causa dolore o un'azione che ha rischiato di provocare un infortunio). Per **svantaggio tecnico** s'intende l'impossibilità di eseguire una normale azione di gioco a causa di un contatto illegale (es. l'attaccante non riesce a tirare, passare la palla, o il difensore non evita il blocco).



© D.Gallini - FIP

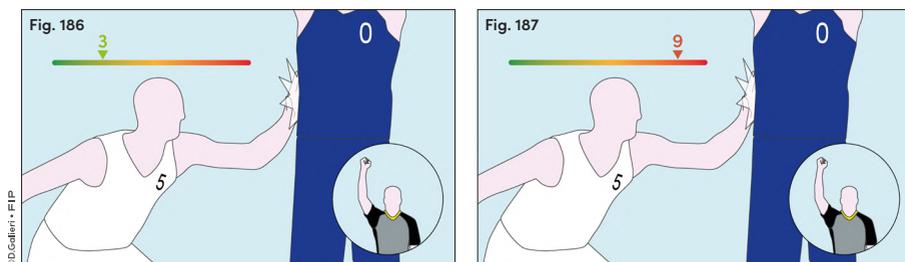
Fig. 183-184 I due contatti in esempio hanno la stessa intensità di forza, ma differiscono per l'impatto che causano sull'attaccante, in termini di svantaggio subito durante l'atto di tiro.

La distinzione tra una corretta sanzione di un fallo e il rischio di creare uno svantaggio ulteriore al giocatore che lo subisce è molto sottile. Un esempio classico è un fallo lieve (veniale) commesso dal difensore su un attaccante prima di un tiro: l'attaccante prosegue senza ostacoli, ma la sanzione del fallo porta all'annullamento del canestro. In questo caso, ci si chiede: "Al torto subito è stato corrisposto un adeguato risarcimento?". La FIBA, con le IoT, parla di "*patient whistle*", che in italiano può essere tradotto come: **osservo-giudico-fischio**. Questo approccio consiste nell'osservare tutta la dinamica dell'azione, dall'inizio alla fine (passaggio, termine dell'atto di tiro, palla persa, ecc.), concedendo qualche frazione di secondo in più per valutare l'effettivo impatto del contatto sul gioco. L'obiettivo è evitare di fischiare in modo immediato e meccanico (Fig. 185). Tuttavia, bisogna ricordare che la pallacanestro è uno sport che si gioca sui decimi di secondo. Gli arbitri non possono sempre permettersi di riflettere troppo a lungo. Gli interventi che sono evidenti e immediatamente percepibili da tutti devono essere sanzionati istantaneamente, senza esitazione (fischio "**no brain**")

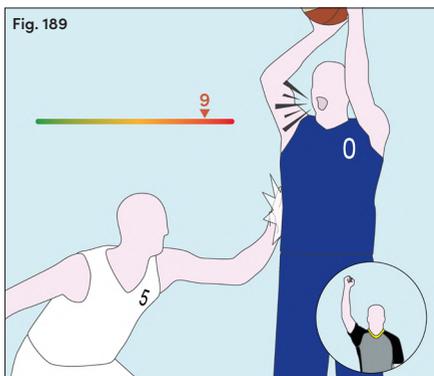
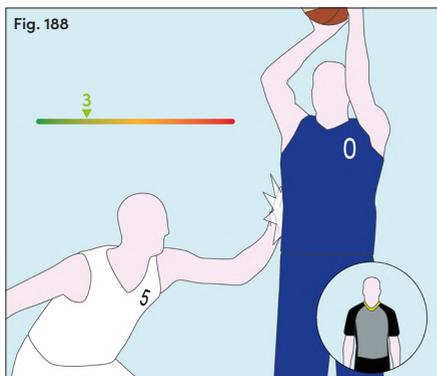


Contatti: realtà o percezione?

Durante una gara può capitare che i giocatori lamentino contatti non sanzionati dagli arbitri. Questo accade perché la percezione di chi è coinvolto nell'azione (il giocatore) è diversa da quella di chi osserva dall'esterno (l'arbitro). È evidente che l'arbitro non potrà mai percepire "sulla propria pelle" la stessa sensazione di chi subisce il contatto. Per questo motivo, l'arbitro deve basarsi esclusivamente su ciò che vede, senza lasciarsi influenzare dai suoni o dalle reazioni dei giocatori. Si prenda, come esempio, un contatto sul fianco dell'attaccante in atto di tiro: questo contatto avviene prima con un'intensità di 3 (Fig. 186) e poi di 9 (Fig. 187), su un'ipotetica scala da 1 a 10. Se chiedessimo a una persona di giudicare il fallo, senza mostrare la reazione dell'attaccante, probabilmente considererebbe un fallo in entrambi i casi. Qual è la differenza? Chi subisce il contatto percepisce intensità e dolore, mentre chi osserva dall'esterno non vede differenze.



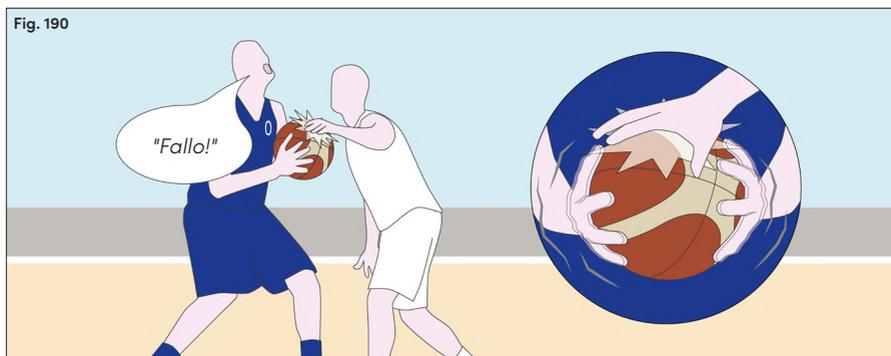
Ripetendo lo stesso esperimento, mostrando al giudice le reazioni di chi riceve i colpi, è probabile che egli dubiti nel sanzionare il primo contatto (Fig. 188), mentre non esiterà nel considerare fallo il secondo (Fig. 189).



©D.Galleri - FIP

Tralasciando momentaneamente i concetti di vantaggio/svantaggio, impatto del contatto sul gioco e criteri di valutazione, l'aspetto fondamentale è che l'arbitro **fischia ciò che vede**, non ciò che sente o ciò che presume di aver visto. Lasciarsi influenzare dalle reazioni dei giocatori è un errore di valutazione per vari motivi:

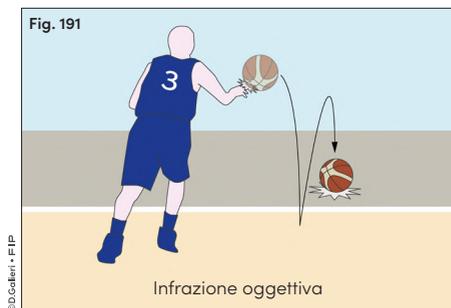
- spesso i giocatori tendono ad esagerare la propria reazione per indurre l'arbitro al fischio. L'esagerazione di un contatto è un comportamento antisportivo che può essere sanzionato con un fallo tecnico (flopping);
- la percezione del dolore varia da giocatore a giocatore. Un colpo che causa dolore o una reazione in un giocatore può non avere lo stesso effetto su un altro;
- Non sempre ciò che percepiscono i giocatori corrisponde alla realtà. Ad esempio, un forte colpo sulla palla può essere percepito dal giocatore come un colpo subito sulle mani o sulle braccia, quando in realtà è solo la palla ad essere colpita (Fig. 190).



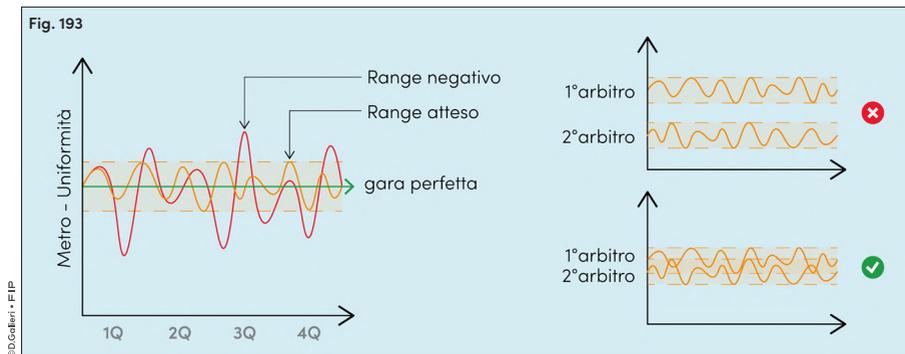
©D.Galleri - FIP

Metro di giudizio

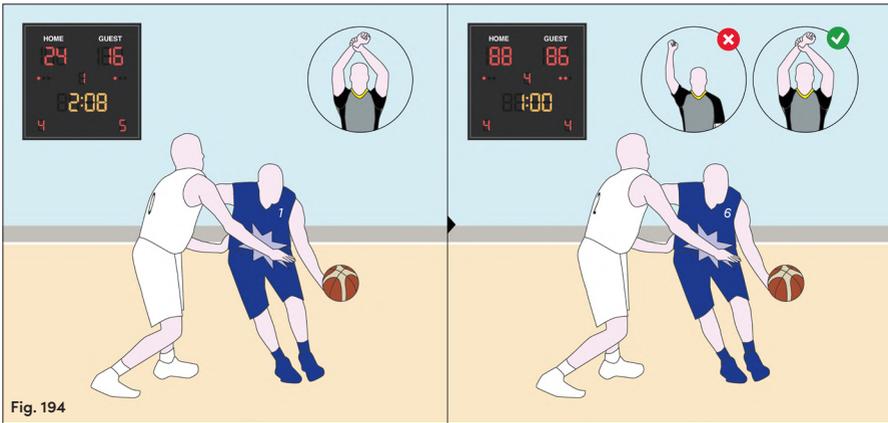
Nel contesto della gara, i contatti devono essere considerati all'interno di un metro di valutazione lineare e coerente. Si definisce **metro arbitrale** il criterio, uniforme e flessibile, adottato dagli arbitri nell'applicazione delle regole, espresso attraverso le decisioni arbitrali e mirato a garantire correttezza, equità e fluidità nello svolgimento della gara. Il metro può riguardare tutte le infrazioni non-oggettive, ovvero soggette alla valutazione e sensibilità dell'arbitro (Fig. 192).



Da definizione, il metro arbitrale deve essere coerente per l'intera durata della gara e adattato al contesto specifico, tenendo conto di fattori come il livello agonistico, le condizioni della partita e la condotta dei partecipanti. Esso non solo garantisce l'equità del gioco, ma favorisce anche la fluidità della competizione, prevenendo comportamenti pericolosi che potrebbero mettere a rischio l'incolumità dei giocatori e gestendo eventuali conflitti o tensioni tra i partecipanti. La coerenza richiesta non si limita al singolo arbitro, ma richiede un'armonizzazione delle decisioni tra entrambi i direttori di gara. Sebbene un metro arbitrale perfetto sia impossibile da raggiungere, eventuali discrepanze, come fischi troppo severi o permissivi, devono essere ridotte al minimo e rimanere entro un margine di tolleranza accettabile (Fig. 193).

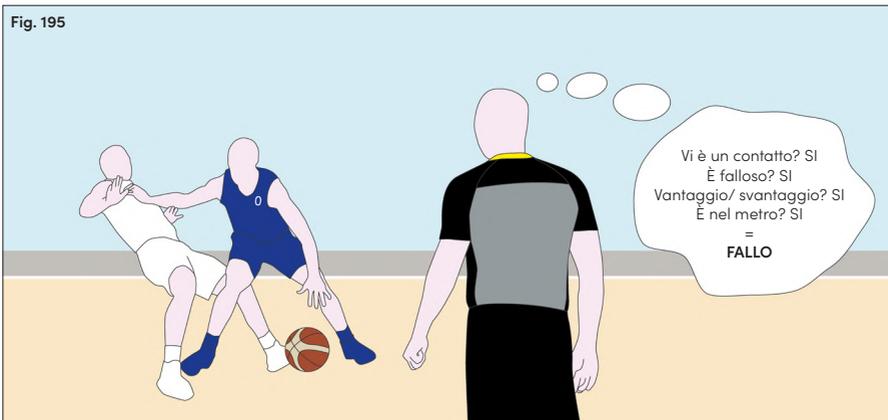


Come viene comunicato e stabilito il metro arbitrale? Le prime fasi della gara sono, in un certo senso, "di studio": le squadre si osservano reciprocamente e, allo stesso tempo, studiano gli arbitri. È proprio in questi minuti iniziali che la squadra arbitrale deve comunicare il metro di giudizio che intende applicare, tramite i propri fischi e le direttive date. Si presuppone, come detto in precedenza, che la coppia adotti lo stesso metro, in modo coordinato e coerente. Con ogni fischio, gli arbitri fissano i "paletti", indicando cosa è consentito e cosa non lo è. Ad esempio, se un contatto di tipo e intensità "x" viene sanzionato come antisportivo, tutti i contatti dello stesso tipo dovranno essere considerati antisportivi per il resto della gara. Questi principi si applicano sia alle infrazioni che alla disciplina.



©D.Galleri - FIP

Valutare i contatti è, senza dubbio, una delle sfide più complesse del gioco. Tutte le valutazioni descritte finora (Fig. 195) devono essere effettuate in una frazione di secondo. Naturalmente, questo processo diventa automatico con la pratica e l'esperienza.



©D.Galleri - FIP

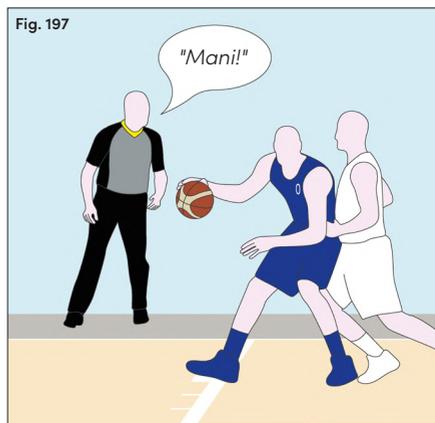
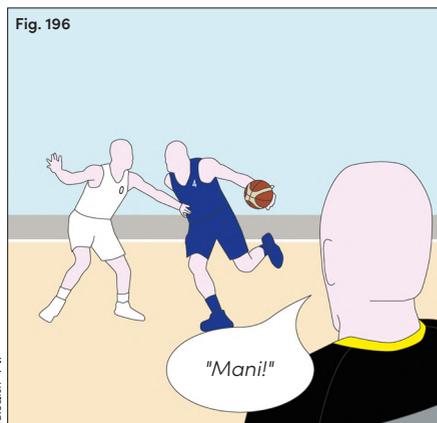
6.2 Tecniche di arbitraggio dei contatti

Arbitraggio preventivo

L'arbitraggio preventivo è la tecnica arbitrale che consente di evitare la sanzione di infrazioni, utilizzando la voce come forma di avviso. Questo approccio non riguarda solo la valutazione dei contatti, ma si applica anche a molte violazioni del gioco. Ad esempio:

- invasione del tiratore durante un tiro libero - "attenzione alla linea";
- invasione dei giocatori oltre l'arco dei 3 punti - "non oltrepassiamo prima che la palla abbia toccato l'anello";
- violazione di 5 secondi sulla rimessa - "uno, due, tre, quattro, cinque", contando ad alta voce.

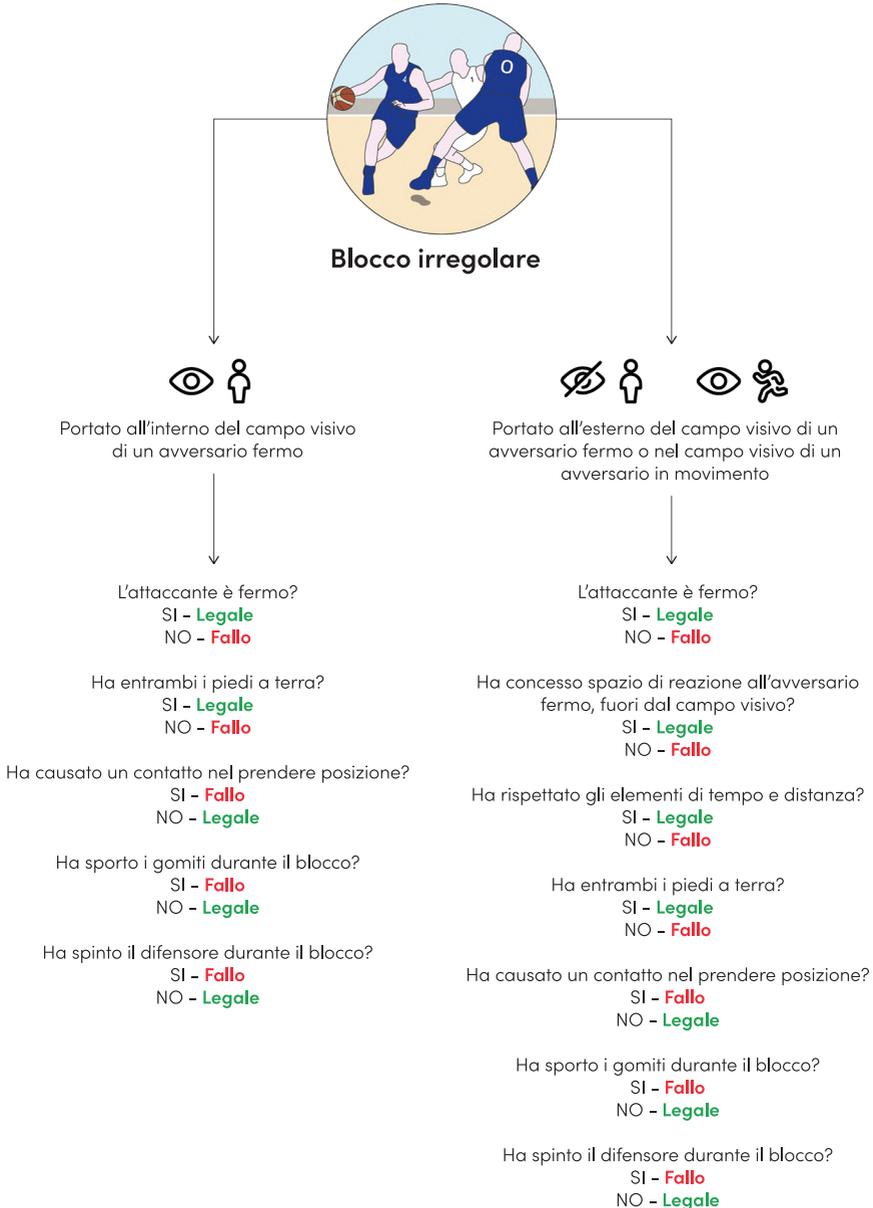
Questi supporti mirano a ridurre l'intervento diretto degli arbitri, favorendo il fluire del gioco. Come si vedrà successivamente, sia la comunicazione che l'arbitraggio preventivo hanno un impatto significativo sulla gestione della disciplina. Nel contesto dei contatti, l'arbitraggio preventivo trova ampia applicazione. Ad esempio, se un difensore appoggia la mano sul fianco del portatore di palla, può essere ripreso con un chiaro "mani!", evitando così di sanzionare un fallo veniale (Fig. 196-197). L'arbitraggio preventivo può essere utilizzato anche per ricordare ai giocatori di non oltrepassare le linee perimetrali sulla rimessa o non commettere falli sulla rimessa, negli ultimi 2:00 minuti del quarto quarto o tempo supplementare.

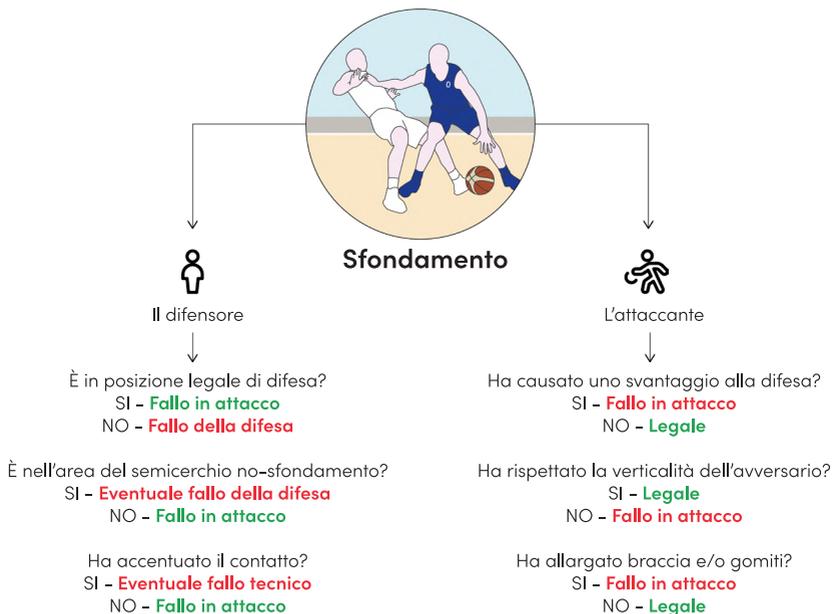


L'arbitraggio preventivo è altrettanto utile nel gioco in post. Spinte e trattene sono frequenti, ma l'uso della voce può dissuadere dal commettere comportamenti irregolari. Tuttavia, falli di maggiore entità, che limitano la libertà di movimento dell'avversario, devono essere immediatamente sanzionati, in quanto possono degenerare in contatti più severi, ed è importante essere pronti a individuare il giocatore responsabile.

Valutazione dei falli in attacco

I falli in attacco più complessi da valutare sono lo sfondamento e il blocco irregolare. Nel giudicare questi contatti, l'arbitro dovrebbe seguire una vera e propria "check-list", ponendosi una serie di domande fondamentali:



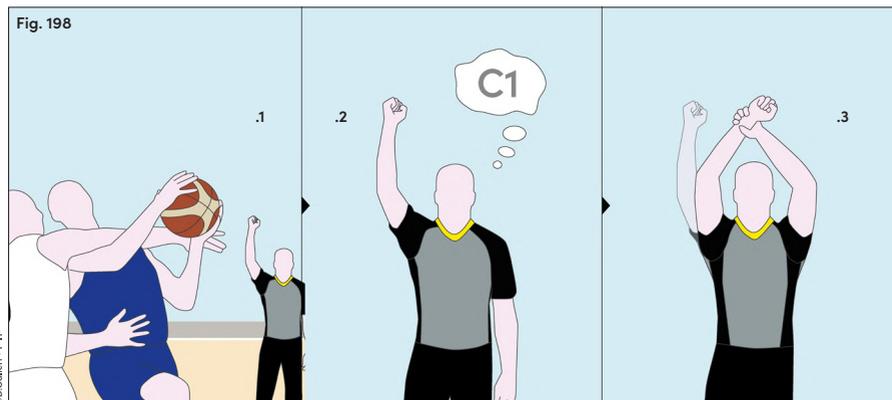


Valutazione dei falli antisportivi

I comportamenti violenti, i falli duri o eccessivi che possono portare a un gioco scorretto devono essere fermati immediatamente. Per valutare un fallo antisportivo è opportuno che gli arbitri conoscano i criteri di applicazione della regola. In generale, si consiglia di:

- rilevare il contatto e fischiarlo come fallo personale (Fig. 198.1);
- rivedere mentalmente l'azione e processarla nuovamente (Fig. 198.2);
- adeguare la segnalazione da fallo personale ad antisportivo (Fig. 198.3).

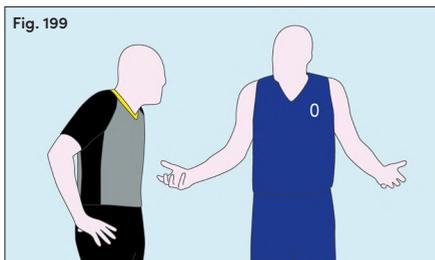
In caso di dubbio, un confronto con il collega è consentito e auspicabile.



6.3 Disciplina e comunicazione

Comunicare con giocatori e allenatori

Prima di essere arbitri, allenatori o giocatori, siamo tutti persone, ognuno con il proprio carattere, temperamento, educazione e stile di comunicazione. Sebbene agli arbitri sia richiesto di controllare le proprie emozioni per analizzare le situazioni di gioco con la massima concentrazione, è naturale che occasionalmente emergano emozioni. La sfida principale nella gestione della disciplina consiste nella capacità dell'arbitro di mantenere il controllo delle proprie emozioni, comprendere quelle degli altri (giocatori, allenatori e coinvolti) e reagire in modo appropriato.

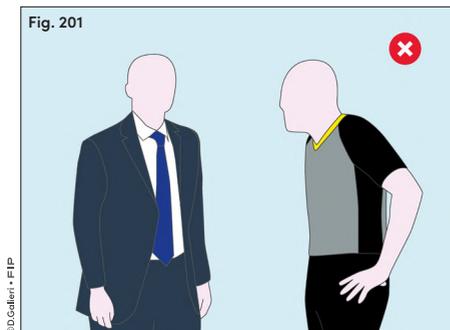


© D. Cellier - FIP

Gli allenatori desiderano poter dialogare con gli arbitri, ma spesso si lasciano trasportare dall'emotività del momento, utilizzando toni inappropriati. Tuttavia, l'errore più grande sarebbe ignorare tali interazioni: bisogna rispondere con una spiegazione o sanzionare. Alla base di un rapporto non conflittuale c'è la **creazione di una relazione**. Un incontro iniziale veloce e educato con gli allenatori prima della gara può predisporli a un confronto rispettoso. Il **rispetto** è essenziale, non solo con gli allenatori, ma anche con i giocatori, i dirigenti e tutti gli altri coinvolti. Se non si offre rispetto, come possiamo aspettarci di riceverlo?

Ecco alcuni consigli per gestire la relazione con gli allenatori:

- creare una relazione positiva prima della gara;
- mantenere sempre un atteggiamento cordiale e rispettoso;
- dialogare possibilmente posizionandosi di fianco e non davanti. Ciò evita di trasferire un senso di superiorità da parte dell'arbitro (Fig. 201-202);
- parlare solo durante le pause, per non interrompere la concentrazione durante il gioco;
- rispondere in modo breve e chiaro, dopo aver ascoltato la domanda;
- evitare che la conversazione si trasformi in un dibattito; se l'allenatore protesta più che confrontarsi, fermarsi subito;
- ricordare che l'allenatore ha una visione diversa da quella dell'arbitro; quindi, può avere una percezione differente dell'azione.



Quando comunicano con i giocatori, gli arbitri devono tenere presente che questi sono in movimento e direttamente coinvolti nelle azioni di gioco. Le stesse linee guida valide per gli allenatori si applicano anche in questo caso: prima di tutto, non ignorare. Nonostante la regola "parla solo il capitano", risposte rapide e l'uso di arbitraggio preventivo possono essere strumenti efficaci nella gestione dei giocatori. È altrettanto cruciale saper leggere le emozioni: un giocatore particolarmente frustrato o innervosito da una chiamata arbitrale potrebbe essere meno incline a un dialogo.

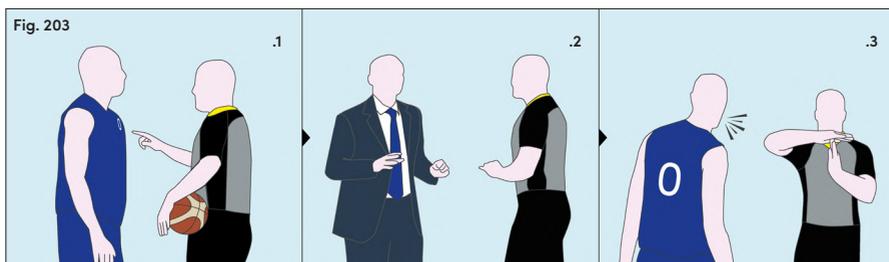
In sintesi, gran parte della gestione della gara (game management) dipende dalle capacità relazionali e dal comportamento degli arbitri. Le domande o le proteste di allenatori e giocatori non sono sempre negative; spesso, portano l'attenzione su aspetti del gioco che potrebbero non essere stati adeguatamente considerati o su errori commessi. Tuttavia, il dialogo non deve mai superare certi limiti. Il pubblico viene al palazzetto per vedere il gioco, non un dibattito. Qualsiasi comportamento ripetuto che diventi eccessivo o fuori luogo deve essere sanzionato.

6.4 Sanzionare la disciplina

La "scaletta" disciplinare

L'arbitraggio preventivo, il fallo tecnico e l'espulsione sono gli strumenti principali utilizzati dagli arbitri per sanzionare comportamenti irregolari. L'espressione utilizzata deve essere sempre ferma, decisa, ma rispettosa, in linea con un linguaggio educato. Sebbene sia preferibile prevenire le sanzioni disciplinari, intervenire tempestivamente su alcuni comportamenti può evitare che questi peggiorino durante la gara, come una pentola a pressione. Per convenzione, gli arbitri seguono una "scaletta" per la gestione della disciplina, che stabilisce in linea generale come trattare le infrazioni e la gravità dei comportamenti irregolari. La scaletta prevede:

- **richiamo volante.** Rivolto all'allenatore o ad un giocatore (reo dell'irregolarità), in brevi tempi morti. È impiegato per proteste di lieve entità o per le prime rivolte nel corso della gara (Fig. 203.1);
- **richiamo ufficiale.** Questo passaggio segue il richiamo volante e viene applicato quando le proteste superano il limite tollerabile o si verificano ulteriori comportamenti irregolari. L'arbitro deve rivolgersi formalmente all'allenatore o al giocatore e chiarire che ulteriori comportamenti simili non saranno tollerati fino al termine della gara. (Fig. 203.2);
- **sanzione.** Se i richiami non hanno effetto e i comportamenti non regolamentari continuano, l'arbitro deve procedere con una sanzione, che può consistere in un fallo tecnico o in un'espulsione (Fig. 203.3).



© D. Collier - FIP

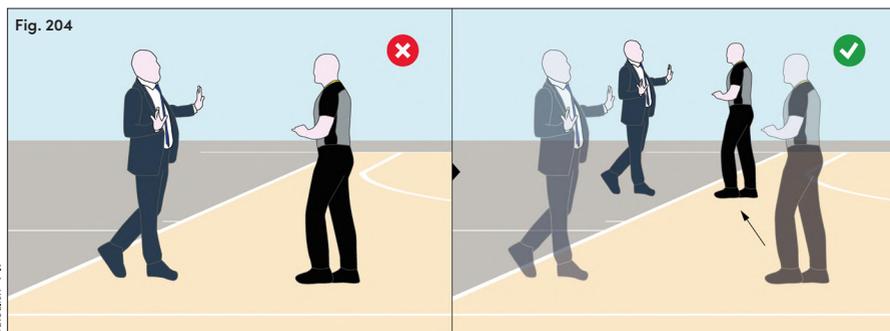
| Azione esempio | 1 ^a volta | 2 ^a volta | 3 ^a volta | 4 ^a volta |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Protesta di lieve entità di un giocatore, un membro della delegazione al seguito o dell'allenatore, all'interno dell'area tecnica. | | | | |
| Protesta di entità moderata, di lieve entità da parte di un allenatore fuori dall'area tecnica, simulazione di un giocatore (flopping). | | | | |
| Protesta plateale, di moderata entità da parte di un allenatore fuori dall'area tecnica, comportamento provocatorio verso l'avversario. | | | | |
| Protesta plateale di un allenatore fuori dall'area tecnica, atti di violenza, atti volti a danneggiare equipaggiamenti o strutture. | | | | |

V = richiamo volante - U = richiamo ufficiale.

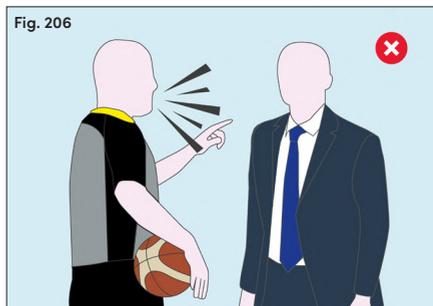
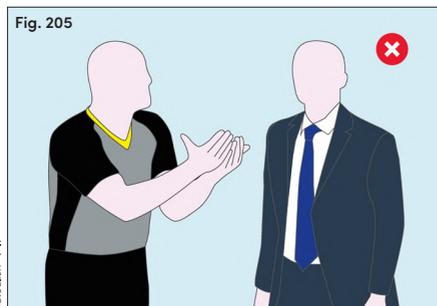
Attenzione! Questa scaletta, come detto, è una convenzione. Nulla impedisce agli arbitri di saltare alcune fasi, ad esempio passando direttamente alla sanzione, se la gara lo richiede.

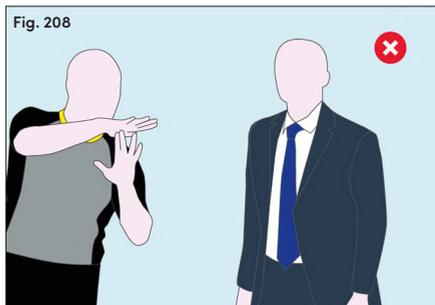
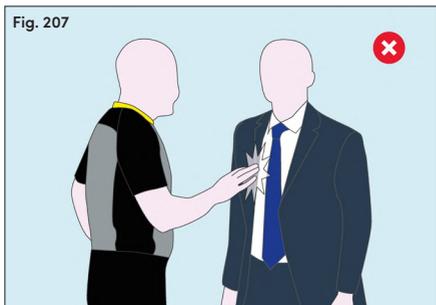
Il richiamo ufficiale

Il richiamo ufficiale rappresenta l'ultima opportunità per evitare una sanzione. Ogni comportamento irregolare deve essere seguito da **un solo** richiamo ufficiale, senza ulteriori avvertimenti durante il resto della gara. Il richiamo deve essere effettuato durante la prima palla morta dopo il comportamento irregolare che lo scatuisce. L'arbitro interessato (non necessariamente il primo) deve richiamare l'attenzione del collega per interrompere la ripresa del gioco. A questo punto, l'arbitro si avvicina all'allenatore della squadra in questione. Durante il richiamo, è fondamentale che l'arbitro mantenga una distanza appropriata dall'allenatore, assicurandosi che quest'ultimo resti all'interno dell'area tecnica (Fig. 204).



Nel caso in cui l'allenatore si avvicini, l'arbitro deve elegantemente fare un passo indietro, facendo rispettare la distanza senza ricorrere a gesti aggressivi, mantenendo sempre il controllo della situazione. La linea perimetrale segna il limite che l'allenatore non deve superare. Le braccia dell'arbitro devono essere ferme e distese, evitando di gesticolare (Fig. 205), gridare (Fig. 206) o toccare l'allenatore (Fig. 207) durante il richiamo (l'esempio che l'arbitro dà determina anche il comportamento degli altri partecipanti alla gara). Infine, l'uso della segnalazione di un fallo tecnico o di un'espulsione come "minaccia" deve essere evitato, poiché potrebbe provocare reazioni emotive e fraintendimenti (Fig. 208).



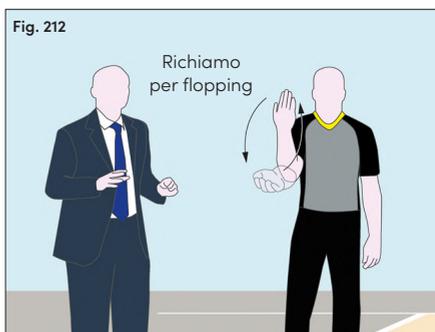
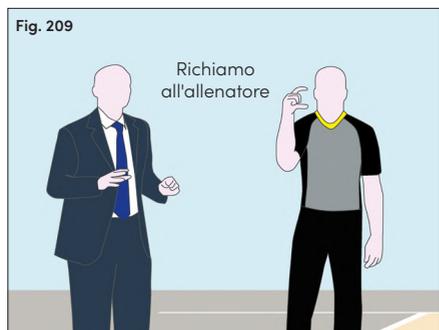


©D.Galleri - FIP

Per comunicare al collega e a tutti i coinvolti l'avvenuto richiamo e le relative motivazioni, l'arbitro deve:

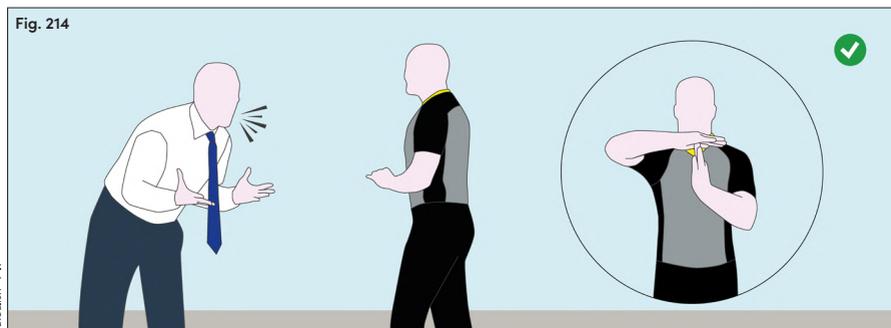
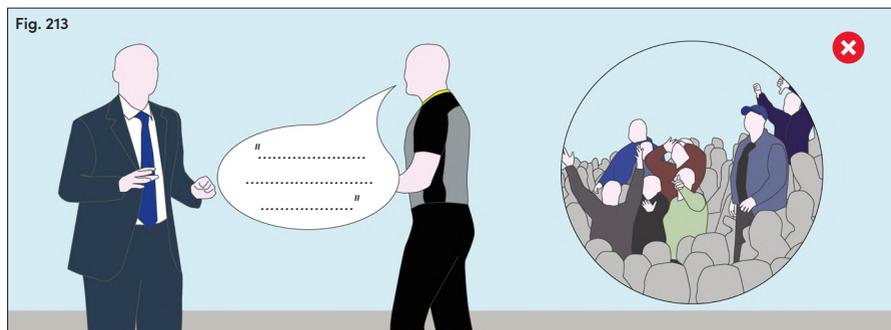
- mostrare una "C" con la mano, se il richiamo riguarda il personale comportamento dell'allenatore (Fig. 209);
- indicare la panchina, se riferito al comportamento di sostituti, esclusi o membri della delegazione al seguito (Fig. 210);
- roteare l'indice, se riferito al comportamento di tutti i coinvolti (Fig. 211);
- mostrare la segnalazione del "flopping", se riferito a una simulazione commessa da un giocatore (Fig. 212).

Se l'allenatore ha compreso il richiamo e le circostanze lo permettono, è opportuno concludere con una breve e cordiale stretta di mano.



©D.Galleri - FIP

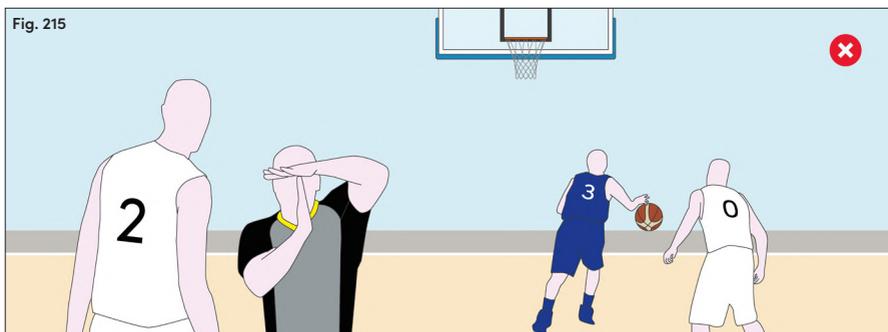
Durante il richiamo, le parole devono essere brevi, chiare e dirette. Il *warning*, relativo alle proteste, segna la fine della possibilità di discutere le decisioni arbitrali: non deve trasformarsi in un dibattito tra arbitro e allenatore, ma deve essere una comunicazione unilaterale. È consigliabile evitare di dilungarsi, soprattutto per non suscitare reazioni dal pubblico (Fig. 213). Se, durante il richiamo, l'allenatore continua a protestare, dimostra disinteresse nei confronti di quanto comunicato dall'arbitro. In tal caso, è opportuno sanzionare immediatamente con un fallo tecnico (Fig. 214).



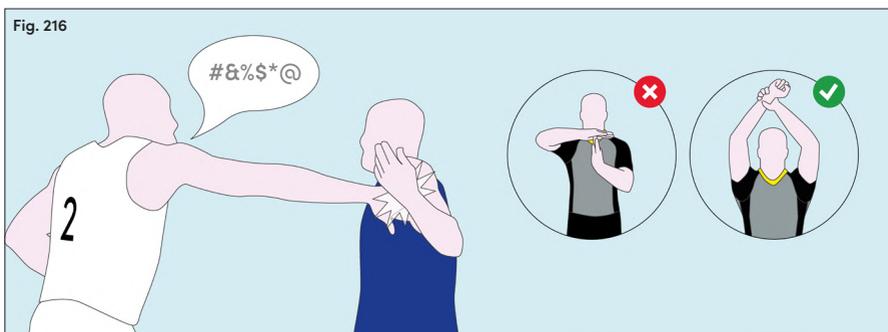
La sanzione

La reiterazione dei comportamenti irregolari segnalati durante il richiamo ufficiale comporta una sanzione. Quando si fischia un fallo di natura disciplinare, è fondamentale ricordare che si tratta pur sempre di un "fallo" e, come tale, deve essere fischiato seguendo le linee guida FIBA, senza esagerare con i gesti o apparire "aggressivi". Atteggiamenti di questo tipo potrebbero innervosire ulteriormente, spingendo a dover adottare ulteriori provvedimenti. È consigliabile anche comunicare le sanzioni mantenendo una distanza adeguata dal ricevente, per prevenire reazioni. Come sottolineato nei paragrafi precedenti, una sanzione disciplinare, se ben gestita, può rivelarsi più vantaggiosa che punitiva. Pertanto, è importante:

- il **"timing"** del fischio, ovvero la scelta del momento in cui intervenire con il provvedimento. S'immagini un giocatore della squadra bianca in contropiede, solo e diretto a canestro. Poco prima dell'atto di tiro, un giocatore della squadra blu protesta, venendo sanzionato con un fallo tecnico. Interrompere un canestro sicuro da 2 punti per sanzionare un fallo tecnico (1 tiro libero) è una scelta equa e ponderata? In questo caso, si tratta di un timing errato: leggendo il gioco, sarebbe stato più appropriato attendere la conclusione del tiro e poi sanzionare (Fig. 215);

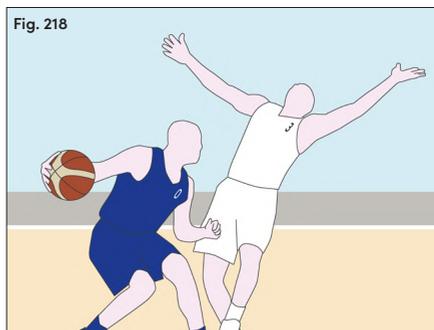
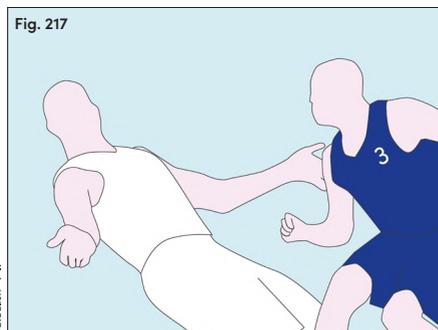


- la **scelta della sanzione**, ovvero il tipo di provvedimento da adottare (fallo tecnico, antisportivo o espulsione). Come esempio, s'immagini l'insulto di un giocatore verso un avversario, durante una spinta immotivata, non in fase di gioco. L'insulto è passibile di fallo tecnico, mentre il contatto non necessario di fallo antisportivo. Sebbene le sanzioni abbiano egual valore in termini di eventuale espulsione dalla gara, le penalità sono molto diverse (1 tiro libero o 2 tiri liberi e possesso palla). In questo caso, sanzionare un fallo antisportivo piuttosto che un fallo tecnico assicura una maggiore equità per la squadra danneggiata e offre un giusto compromesso tra un'espulsione - eccessiva - e un fallo tecnico - veniale - (Fig. 216). In caso di più sanzioni, è opportuno cercare la via della compensazione, dove possibile.

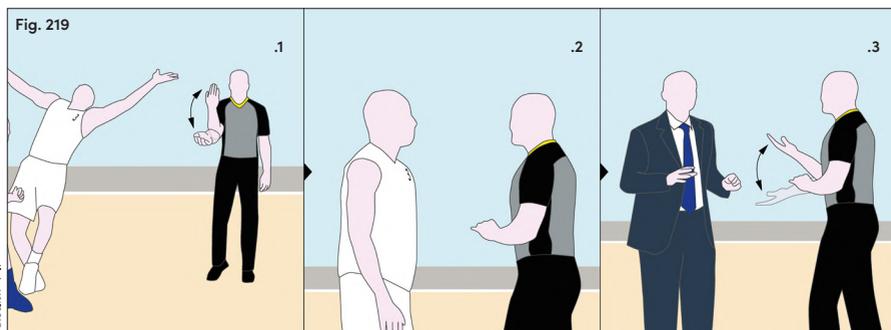


Simulare di aver subito un fallo

Talvolta, i giocatori tendono ad accentuare o simulare i contatti per ricevere un fischio a favore. Questo comportamento antisportivo, noto come "flopping", è sanzionabile con un fallo tecnico. Per riconoscere un caso di flopping, è sufficiente osservare l'espressione del giocatore o il modo in cui il contatto viene simulato. Un simulatore di solito esagera i movimenti, in particolare durante la caduta, inclina la testa all'indietro anche se il contatto è avvenuto sul busto, o cerca di attirare l'attenzione dell'arbitro durante il contatto.

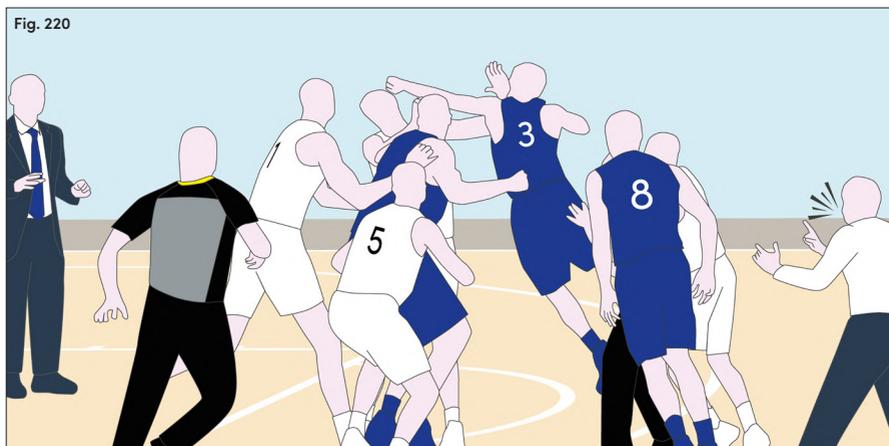


Riconoscere una simulazione non è sempre facile. Se l'arbitro è attento e in grado di seguire l'azione in ogni sua fase, sarà in grado di identificare la simulazione in tutte le sue forme. Secondo il Regolamento Tecnico, in caso di flopping, l'arbitro deve seguire questa procedura: subito dopo o durante la simulazione, deve richiamare il giocatore utilizzando il segnale apposito, senza fermare il gioco (Fig. 219.1). Non appena possibile, deve effettuare un richiamo ufficiale al giocatore (Fig. 219.2) e all'allenatore della squadra (Fig. 219.3). Se il comportamento persiste e si verifica un nuovo episodio di flopping, da parte di qualsiasi giocatore della squadra richiamata, deve essere sanzionato con un fallo tecnico. Come sottolineato in precedenza, l'arbitro non è obbligato al richiamo se il comportamento è evidente.

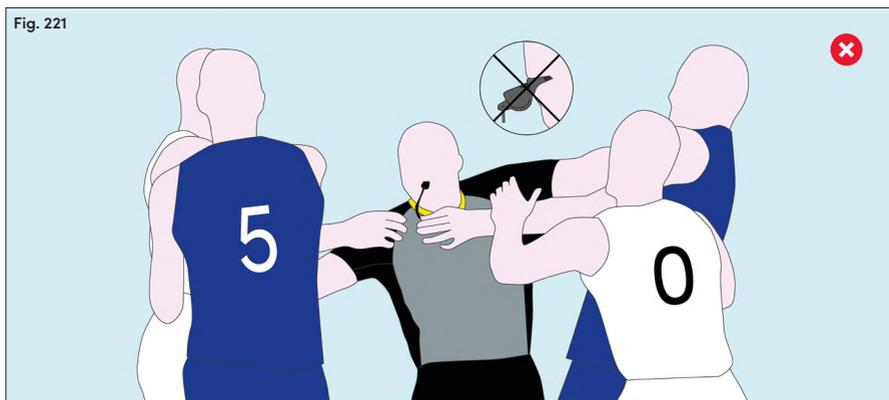


Situazioni di rissa

La gestione di una situazione di rissa, specialmente nelle gare in cui non è previsto un controllo IRS, è una delle situazioni più complesse per gli arbitri, che devono monitorare attentamente tutti i coinvolti per adottare le decisioni appropriate. Un buon arbitraggio preventivo e un efficace controllo della gara sono fondamentali per prevenire che episodi potenzialmente violenti degenerino in una rissa (Fig. 220).



In questi casi, il primo obiettivo è intervenire prontamente per fermare la rissa nella sua fase iniziale. Nel doppio arbitraggio è opportuno che uno dei due arbitri rimanga a osservare l'evoluzione della rissa, per avere una percezione completa dell'accaduto. Gli ufficiali di campo, che hanno una visibilità migliore della situazione, possono offrire un importante contributo, annotando i coinvolti e fornendo supporto. Un arbitro intento a dividere dei giocatori non deve avere il fischietto in bocca, per sicurezza (Fig. 221).





Capitolo 7

SEGNALAZIONI: PROCEDURE E MECCANICA



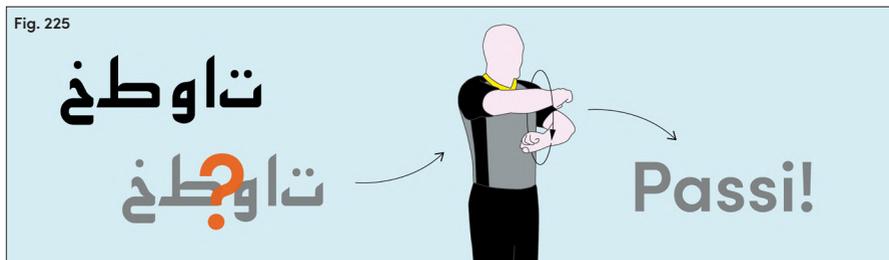
Segnalazioni: procedure e meccanica

7.1 Le segnalazioni

Definizione

Le segnalazioni sono il linguaggio universale della pallacanestro, utilizzato dagli arbitri per comunicare e ufficializzare le proprie decisioni ad una platea eterogenea di partecipanti. Tale linguaggio è codificato dalla FIBA in 70 "gesti" ufficiali, riportati nel Regolamento Tecnico [App. A]. Maggiore è la chiarezza e la conformità con le regole delle segnalazioni, minori saranno le possibilità di fraintendimento. Come un vero e proprio linguaggio, l'uso di segnalazioni personali o modificate è paragonabile all'uso di espressioni dialettali in una conversazione, che può generare confusione.

Fig. 225



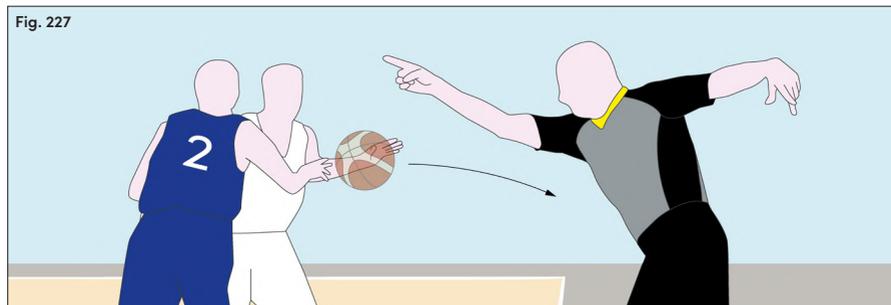
Le segnalazioni devono essere utilizzate tramite l'accompagnamento della voce, ad esempio indicando la squadra a cui spetta il possesso di palla ("bianca!", "blu!"), il giocatore che ha commesso il fallo, subito dopo averlo fischiato in campo ("blu, 6!") o la relativa segnalazione agli UdC (Fig. 226).

Fig. 226



Enfasi

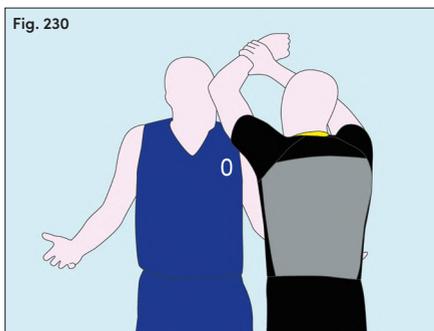
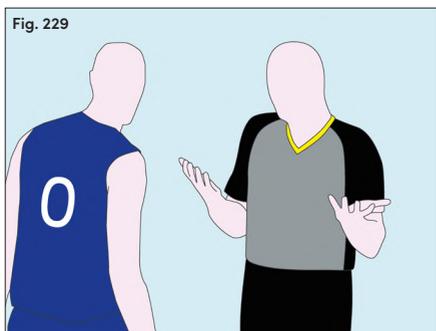
Le segnalazioni riflettono il carattere dell'arbitro e la sua padronanza del contesto di gioco. La comunicazione gestuale, di fatto, è equiparabile a quella verbale: ad una sicurezza nell'esposizione corrisponde una sicurezza gestuale. Essere convinti (e convincenti) nella segnalazione, aiuta a essere più credibili all'occhio dei partecipanti. Più si è insicuri di una decisione, più è conveniente essere decisi nel fischio e nella gestualità (Fig. 227). Può capitare, quindi, che gli arbitri tendano a enfatizzare i propri gesti a seconda del clima della gara. Aggiungere enfasi non significa modificare le segnalazioni (che devono sempre rispecchiare i canoni della FIBA), ma semplicemente accentuarle (Fig. 228). Questa enfasi, però, deve essere ben contestualizzata: ad esempio, negli ultimi minuti di una gara con un punteggio di 90 a 40, accentuare le segnalazioni potrebbe non solo essere fuori luogo, ma addirittura percepito come irrispettoso.



Linguaggio del corpo, chiarezza ed efficacia

Tutte le segnalazioni svolte dagli arbitri devono rispettare gli standard imposti dalla FIBA (segnalazioni ufficiali), per favorire una percezione positiva dell'immagine arbitrale verso tutti i coinvolti. Il **linguaggio del corpo** gioca un ruolo cruciale nella percezione della credibilità arbitrale: bastano pochi secondi di osservazione per farsi un'idea della qualità di un arbitro, basandosi esclusivamente sul *body language*. La comunicazione arbitrale, così come quella interpersonale, si articola in quattro componenti:

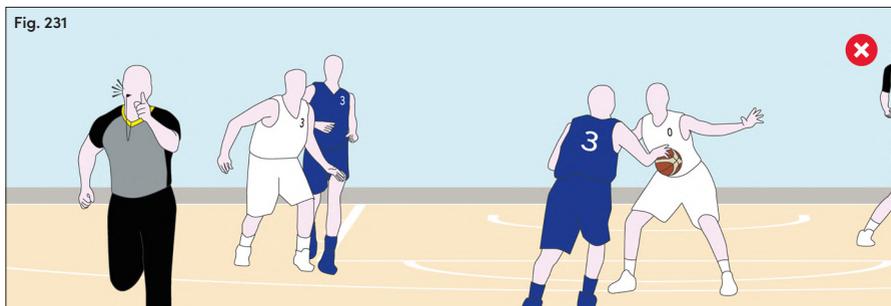
- posture e movimenti (meccanica delle segnalazioni, spostamenti sul campo, posizione del corpo);
- gestualità (enfasi, mimica ed espressioni del corpo) (Fig. 229);
- mimica facciale e movimento degli occhi (espressioni, sguardo, accompagnamento vocale e tono della voce);
- prossemica (distanza dagli interlocutori) (Fig. 230).



©D.Galleri - FIP

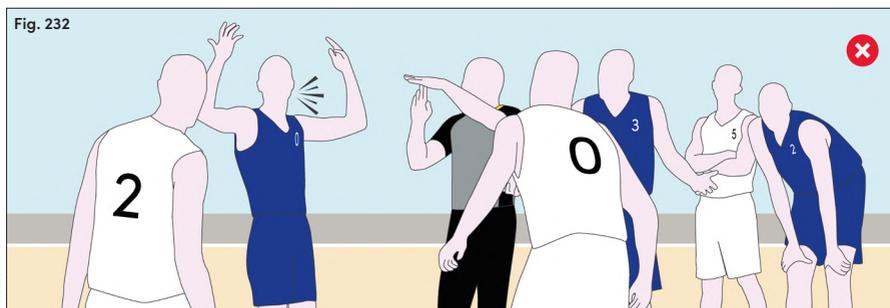
Nell'uso delle segnalazioni FIBA, la **chiarezza** e l'**efficacia** sono requisiti imprescindibili. È essenziale che ogni segnale venga eseguito con precisione, rispettando un ritmo temporizzato e mantenendo una posizione stabile. Le segnalazioni effettuate in movimento possono risultare meno comprensibili e più difficili da interpretare. Di grande importanza è la **posizione** della segnalazione:

- rivolta al gioco, affinché le squadre comprendano la sanzione (Fig. 231);

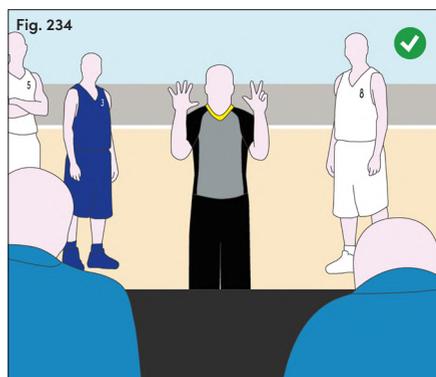
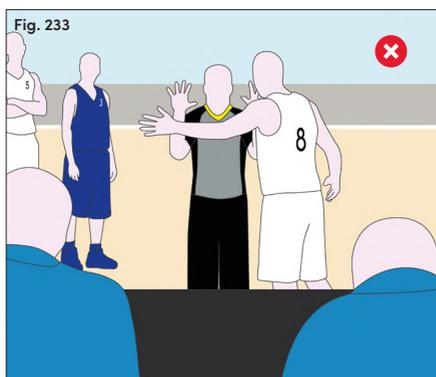


©D.Galleri - FIP

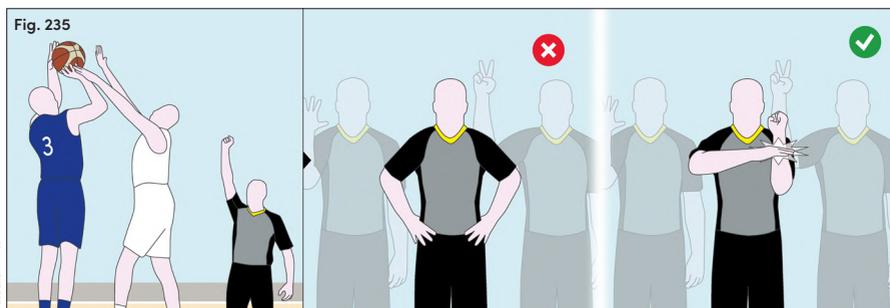
- evitando segnalazioni "in mischia", coperti dagli atleti sul terreno di gioco (Fig. 232);



- cercando un contatto visivo stabile con gli ufficiali di campo durante tutto lo svolgimento della segnalazione (Fig. 234).



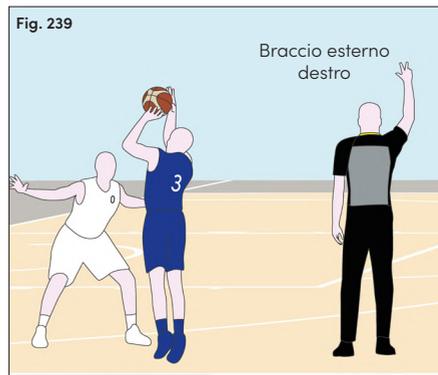
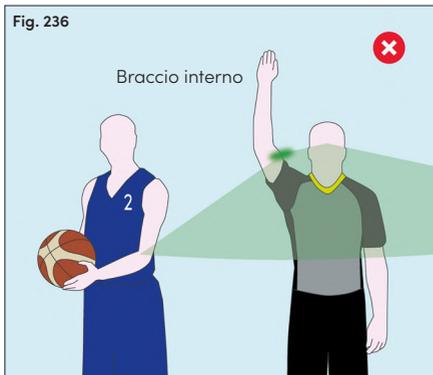
Infine, è richiesta la massima **coerenza** tra l'azione sanzionata e la segnalazione arbitrale. Una violazione di passi non può essere segnalata come un palleggio illegale, così come un fallo di contatto sul braccio del tiratore non può essere riportato, agli UdC, come un fallo di bloccaggio (Fig. 235).



7.2 Segnalazioni e meccanica

Il braccio esterno

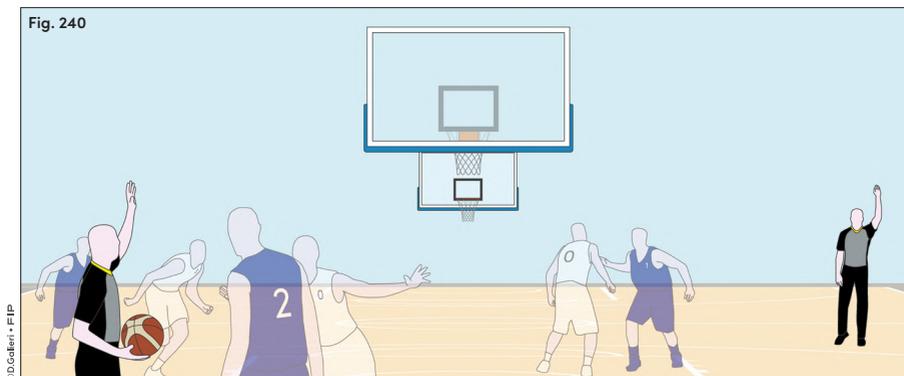
Fatta eccezione per quelle rivolte agli UdC in seguito ai falli, quasi tutte le segnalazioni sono utilizzate in maniera dinamica e in fase di gioco. Per questo motivo, anche le segnalazioni rientrano nella meccanica arbitrale, incluso il concetto di "braccio esterno". Con **braccio esterno** si intende l'utilizzo del braccio opposto all'area di gioco. Ad esempio, durante una segnalazione di arresto del cronometro, l'uso del braccio interno potrebbe ostruire parte del campo visivo, limitando la capacità dell'arbitro di osservare con chiarezza il gioco mentre effettua la segnalazione (Fig. 236). Questo principio si applica non solo all'arbitro guida, ma anche all'arbitro coda, in particolare per tutte le segnalazioni che prevedono un braccio alzato, come l'arresto del cronometro, l'arresto per fallo, o l'indicazione di un tentativo di tiro da tre punti. Se, per il guida, il braccio esterno è quasi sempre il sinistro, per il coda varia a seconda dell'evoluzione del gioco: se concentrato alla sua destra (R2-3), il braccio esterno è il sinistro (Fig. 238). Se concentrato in R1 o R6, il braccio esterno è, invece, il destro (Fig. 239).



Rimesse da fondocampo

Nelle rimesse da fondocampo a favore della squadra in attacco, è prevista l'applicazione della procedura del "warning whistle". Come noto, durante la rimessa l'arbitro deve mantenere il braccio alzato in segno di "arresto del cronometro". In queste rimesse, il segnale deve essere replicato anche dall'arbitro coda. A differenza dell'arbitro guida, tuttavia, l'arbitro coda non è tenuto a effettuare il conteggio visibile dei secondi. Questa segnalazione "a specchio" è un aiuto per il cronometrista, il quale è spesso coperto nella visuale sul fondocampo per azionare prontamente il cronometro.

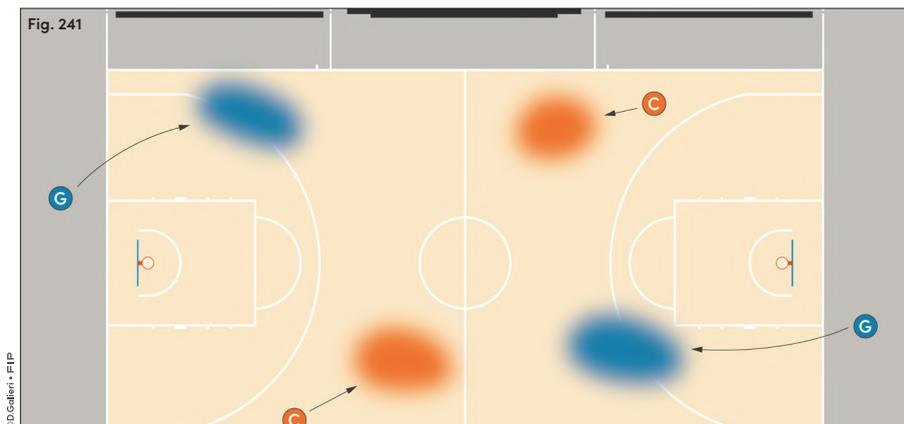
Fig. 240



Segnalazioni agli UdC

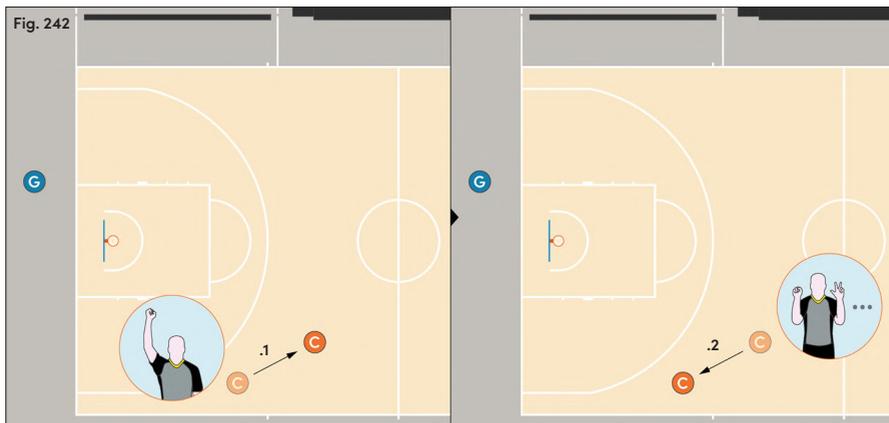
Dopo aver sanzionato un qualsiasi fallo, l'arbitro deve comunicare agli UdC chi lo ha commesso e la penalità. L'arbitro che ha fischiato il fallo deve raggiungere rapidamente, con una camminata veloce, la prima posizione utile a garantire un adeguato contatto visivo con gli UdC. Queste posizioni sono solitamente quelle evidenziate in figura (Fig. 241).

Fig. 241

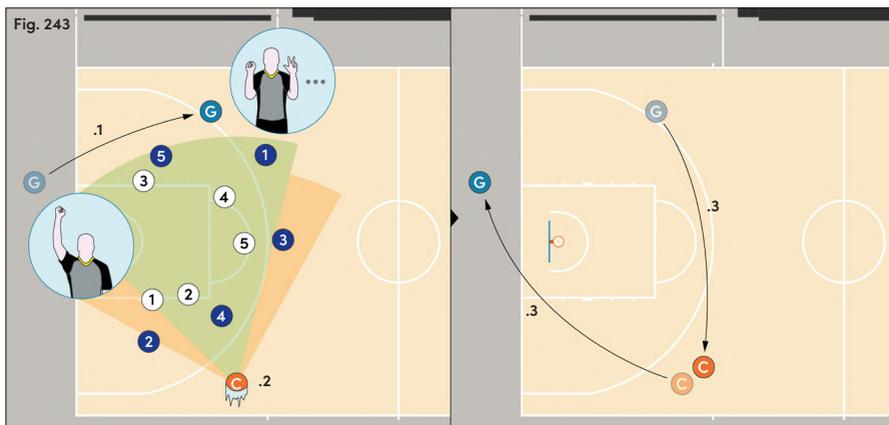


Sul piano della meccanica arbitrale, si possono delineare tre scenari:

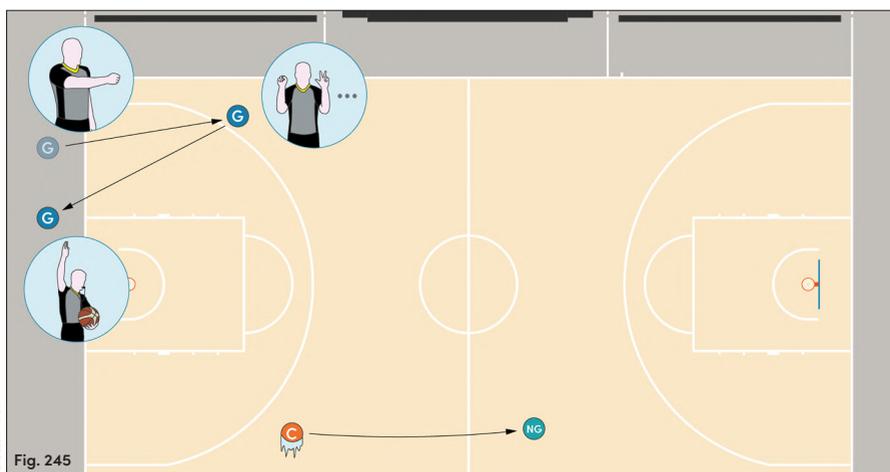
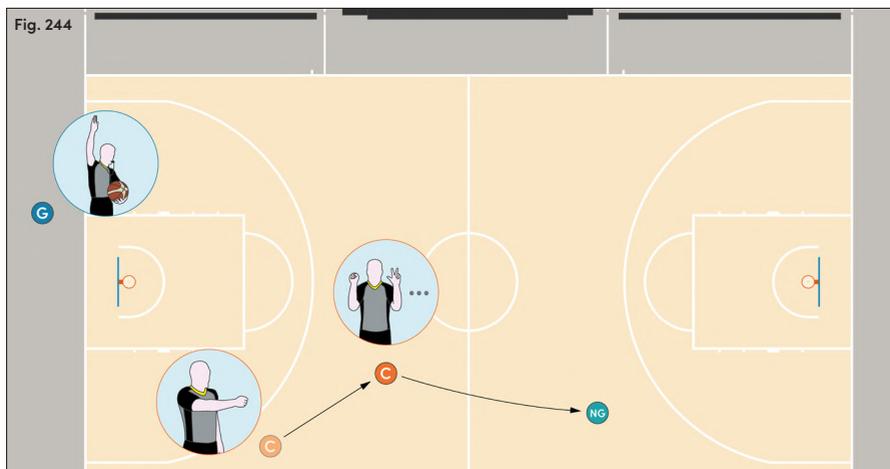
- **l'arbitro coda fischia il fallo.** Il coda deve compiere alcuni passi in chiusura per garantire un contatto visivo diretto con gli UdC (Fig. 242.1), mantenendo una distanza massima di 8-10 metri. Dopo la segnalazione agli UdC, l'arbitro coda deve tornare rapidamente nella sua posizione base per amministrare la rimessa o i tiri liberi previsti (Fig. 242.2);



- **l'arbitro guida fischia il fallo.** In questo caso, l'arbitro guida deve portarsi all'interno del terreno di gioco per effettuare la segnalazione agli UdC (Fig. 243.1). Una volta terminata la segnalazione, l'arbitro guida scambia la sua posizione con il collega. Durante la segnalazione, è opportuno che l'arbitro coda "congele", rimanendo fermo in posizione base (Fig. 243.2), per monitorare i giocatori e rilevare eventuali comportamenti irregolari. Inoltre, deve osservare la segnalazione del collega per comprendere la ripresa del gioco. Solo dopo il termine della segnalazione, l'arbitro coda può muoversi verso fondocampo e amministrare la penalità (Fig. 243.3);



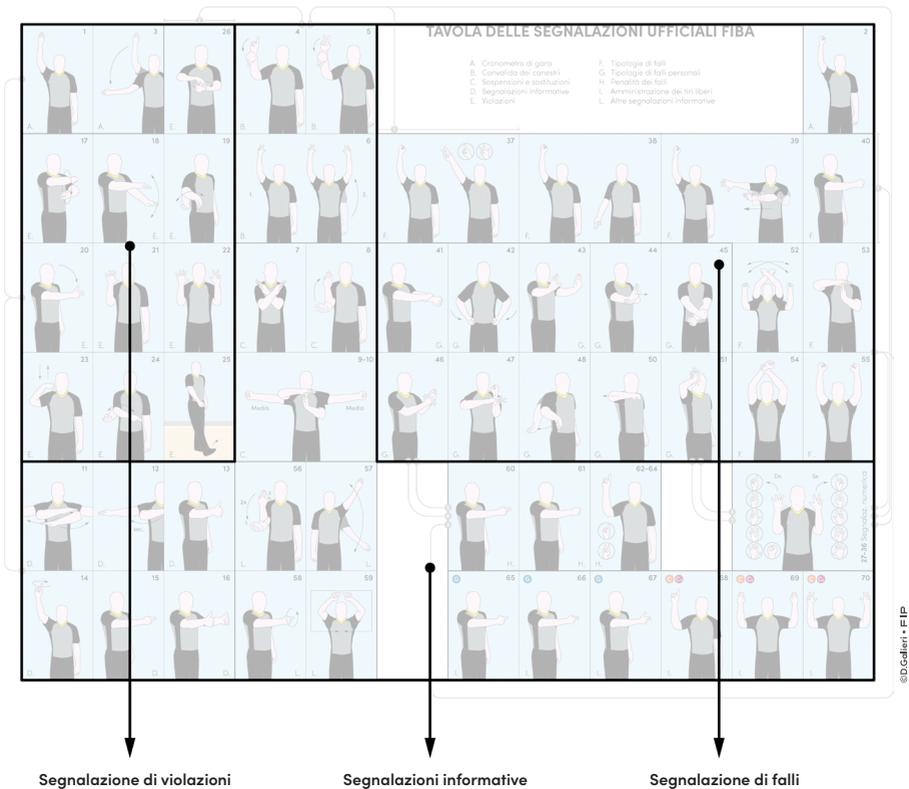
- **viene fischiato un fallo in attacco.** Se il fallo è fischiato dall'arbitro coda, dopo la segnalazione egli avvia la transizione come nuovo arbitro guida (**NG**) e si prepara a seguire l'evoluzione del gioco (**Fig. 244**). Se il fallo è fischiato dall'arbitro guida, questi, dopo la segnalazione, torna in posizione per amministrare la rimessa (**Fig. 245**). In entrambi i casi, la rimessa derivante da un fallo in attacco è di competenza dell'arbitro guida, che assume il ruolo di nuovo arbitro coda.



7.3 Procedure delle segnalazioni

Tavola delle segnalazioni

Il Regolamento Tecnico prevede 70 segnalazioni arbitrali, suddivise in 11 gruppi distinti. Per facilitarne la comprensione e l'apprendimento, queste segnalazioni sono state organizzate in una tavola complessiva, non seguendo l'ordine della numerazione FIBA/FIP, ma basandosi su un criterio di prossimità logica. Questo criterio raggruppa le segnalazioni con utilizzi simili o consequenziali, come ad esempio i gruppi relativi a "falli", "violazioni", e "segnalazioni informative".

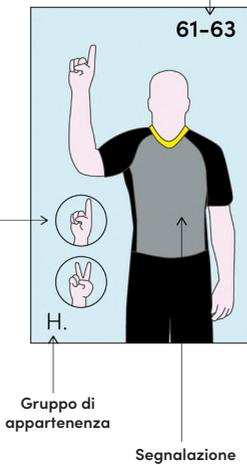


Gli 11 gruppi sono: segnalazioni riguardanti il cronometro di gara, convalida dei canestri, sospensioni e sostituzioni, segnalazioni informative, violazioni, tipologie di falli, tipologie di falli personali, penalità dei falli, segnalazione numerica dei giocatori, amministrazione dei tiri liberi ed altre segnalazioni informative. Nella tavola, le segnalazioni sono collegate tra loro da frecce laterali che ne indicano la sequenza logica di utilizzo.

| TAVOLA DELLE SEGNALAZIONI UFFICIALI FIBA | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------------|--|--|--|--|--|------------------|--|--|--|--|--|
| <p>A</p> | | | | | | <p>B</p> | | | | | |
| <p>E</p> | | | | | | <p>C</p> | | | | | |
| <p>D</p> | | | | | | <p>G</p> | | | | | |
| <p>L</p> | | | | | | <p>F</p> | | | | | |
| <p>H</p> | | | | | | <p>N°</p> | | | | | |
| <p>I</p> | | | | | | <p>L</p> | | | | | |

Appendice alla segnalazione

Numerazione FIP



- A** - Cronometro di gara
- B** - Convalida dei canestri
- C** - Sospensioni e sostituzioni
- D** - Segnalazioni informative
- E** - Violazioni
- F** - Tipologie di falli
- G** - Tipologie di falli personali
- H** - Penalità dei falli
- N°** - Segnalazione numerica
- I** - Amministrazione dei tiri liberi
- L** - Altre segnalazioni informative

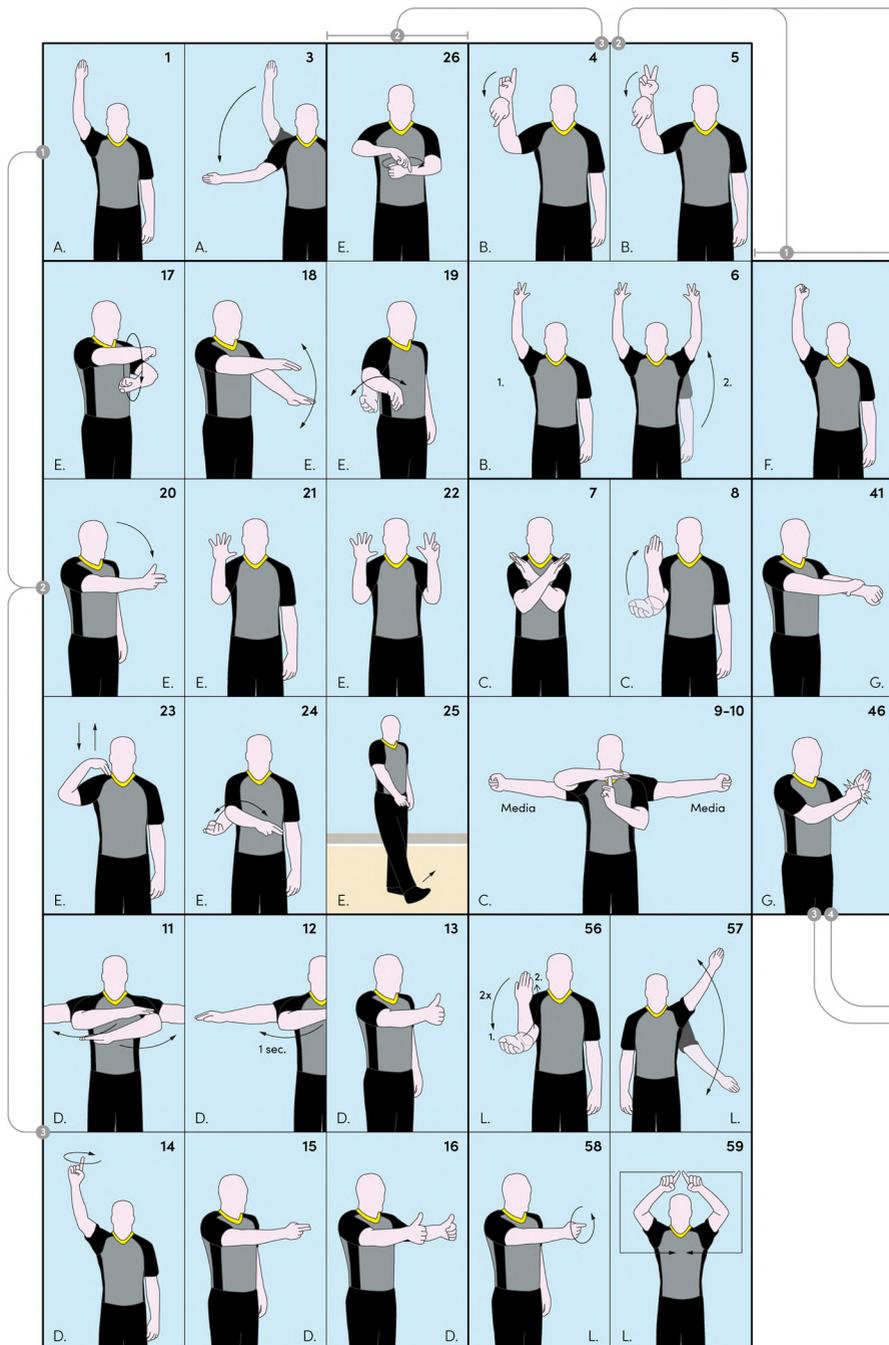
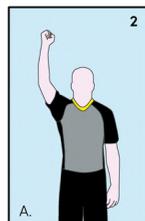


TAVOLA DELLE SEGNALAZIONI UFFICIALI FIBA

- A. Cronometro di gara
- B. Convalida dei canestri
- C. Sospensioni e sostituzioni
- D. Segnalazioni informative
- E. Violazioni

- F. Tipologie di falli
- G. Tipologie di falli personali
- H. Penalità dei falli
- I. Amministrazione dei tiri liberi
- L. Altre segnalazioni informative



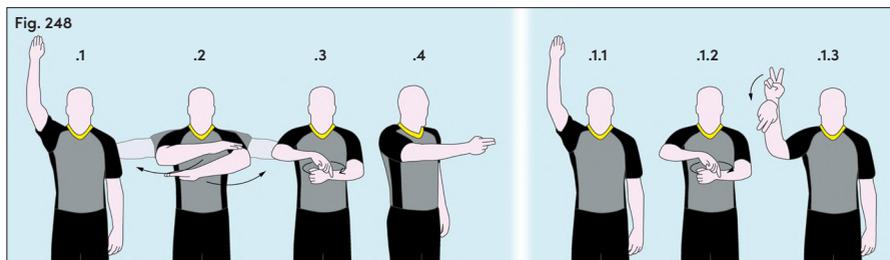
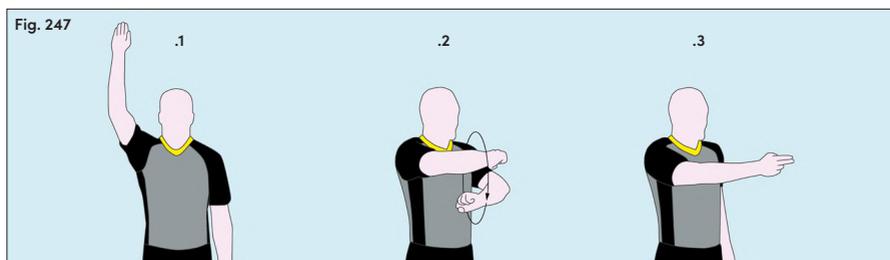
| | | | | | | | |
|--------------|--|--------------|--|-----------------|--|--------------|--|
| 37 F. | | 38 F. | | 39 F. | | 40 F. | |
| 42 G. | | 43 G. | | 44 G. | | 45 G. | |
| 47 G. | | 48 G. | | 50 G. | | 51 G. | |
| 60 H. | | 61 H. | | 62-64 H. | | 52 F. | |
| 65 I. | | 66 I. | | 67 I. | | 53 F. | |
| 68 I. | | 69 I. | | 70 I. | | 54 F. | |
| 65 I. | | 66 I. | | 67 I. | | 55 F. | |
| 68 I. | | 69 I. | | 70 I. | | 55 F. | |

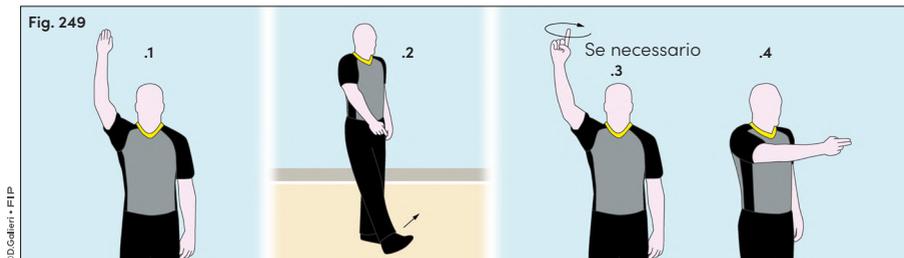
Segnalazione di una violazione

Quando viene fischiata una violazione di palla fuori dalle linee perimetrali, l'arbitro deve arrestare il cronometro con l'apposito segnale (Fig. 246.1) e indicare la direzione del canestro avversario della squadra che ha diritto al possesso di palla (Fig. 246.3). Nelle situazioni di salto a due, deve interporre la segnalazione apposita (Fig. 246.2).



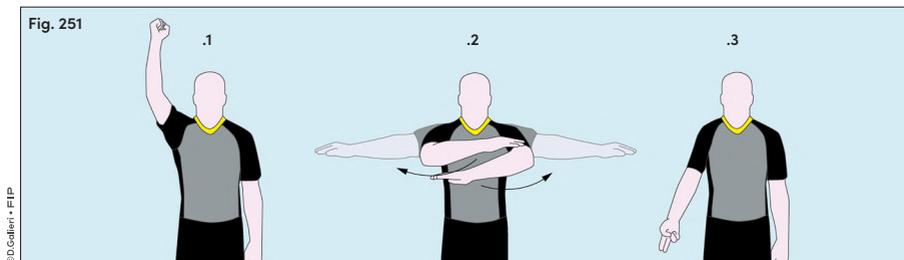
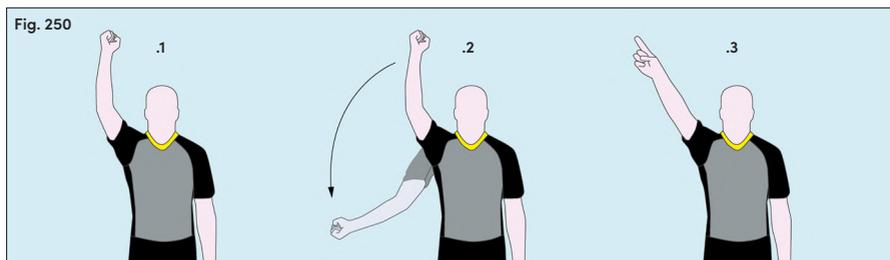
Una violazione deve essere segnalata impiegando il segnale dell'infrazione commessa (Fig. 247.2) tra l'arresto del cronometro e l'indicazione del successivo possesso. In caso di interferenza, il segnale della violazione è preceduto dall'annullamento del canestro (Fig. 248.2), o seguito dalla sua convalida (Fig. 248.1.3). Infine, per la violazione di piede volontario, prima di indicare la direzione del successivo possesso, l'arbitro deve eseguire il segnale "reset dell'apparecchio 24 secondi", se necessario (Fig. 249.3).





Segnalazione di un fallo in campo

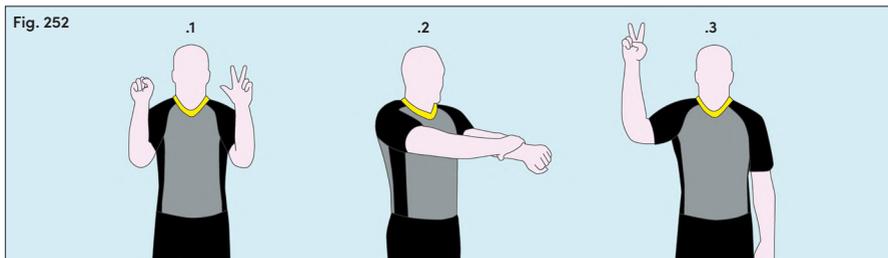
Di norma, falli che prevedono o non prevedono tiri liberi vengono segnalati secondo come stabilito dalle immagini 37 e 38. In caso di fallo ai danni di un tiratore, con canestro realizzato, la convalida del canestro prevede di abbassare e riportare in alto il pugno chiuso (Fig. 250.2), proseguendo con l'indicazione "un tiro libero" (Fig. 250.3). Se, invece, il canestro è da annullare, deve essere interposta alla segnalazione 38 il segnale "canestro/azione annullato/a" (Fig. 251.2).



Segnalazione di un fallo agli UdC

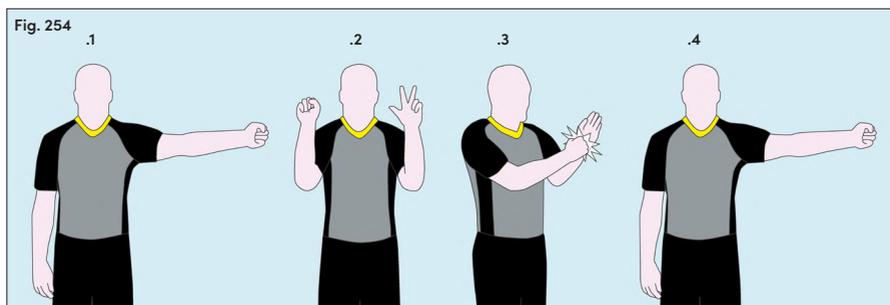
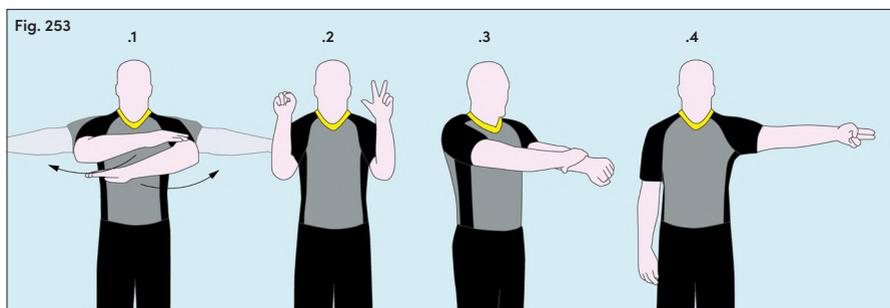
In generale, la segnalazione di un fallo agli ufficiali di campo prevede il rispetto del seguente ordine:

- numero del giocatore che ha subito il fallo (Fig. 252.1);
- tipologia di fallo (Fig. 252.2);
- penalità (Fig. 252.3).



©D.Galleri - FIP

Nel caso in cui un canestro sia da annullare o convalidare, il segnale di annullamento (Fig. 253.1) o convalida deve essere effettuato prima di tutta la comunicazione. I falli personali commessi dalla squadra in controllo di palla, invece, antepongono e pospongono alla segnalazione numerica e del tipo di fallo, il segnale "fallo commesso da un attaccante" (Fig. 254.1).

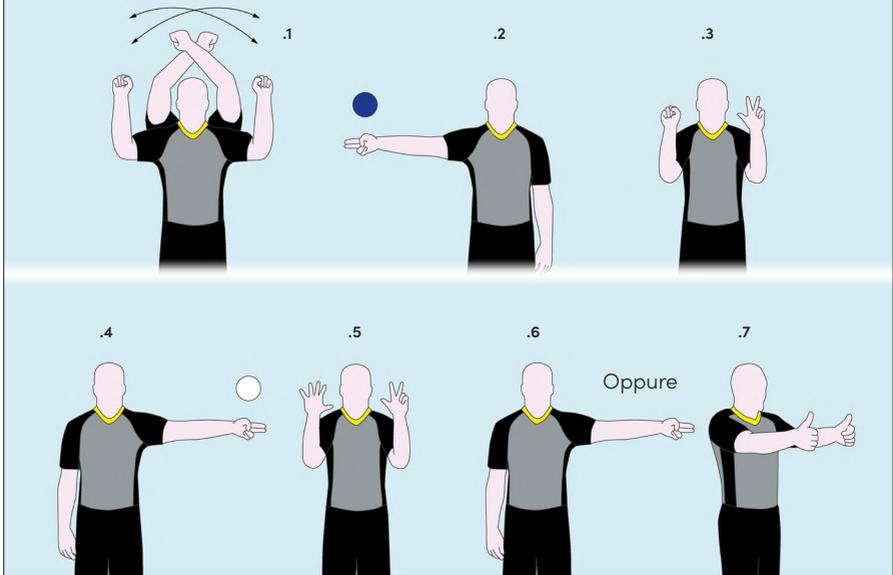


©D.Galleri - FIP

Una situazione di doppio fallo personale deve essere segnalata secondo quest'ordine:

- segnalazione del doppio fallo (Fig. 255.1);
- indicazione della panchina "A" (Fig. 255.2) e numero giocatore "A" che ha commesso il fallo (Fig. 255.3);
- indicazione della panchina "B" (Fig. 255.4) e numero giocatore "B" che ha commesso il fallo (Fig. 255.5);
- sanzione (Fig. 255.6-255.7) (situazione di salto a due o direzione del gioco).

Fig. 255



©D.Galleri - FIP

La segnalazione di un fallo antisportivo (Fig. 256) o da espulsione (Fig. 257) deve partire dal numero del giocatore che lo ha commesso, giungendo al tipo di fallo, concludendo con la sanzione e ripresa del gioco. L'eventuale compensazione di sanzioni uguali deve essere comunicata verbalmente agli UdC, aiutando il segnapunti nella procedura di registrazione e compensazione delle sanzioni uguali.

Fig. 256

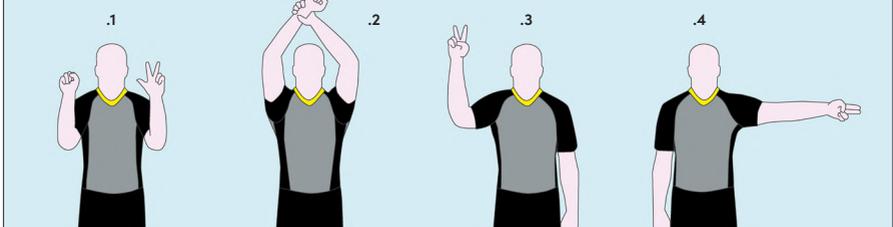
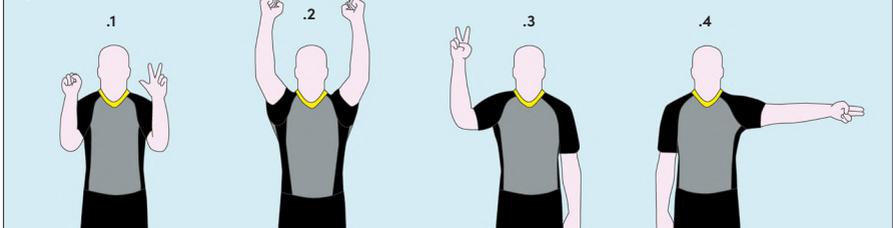
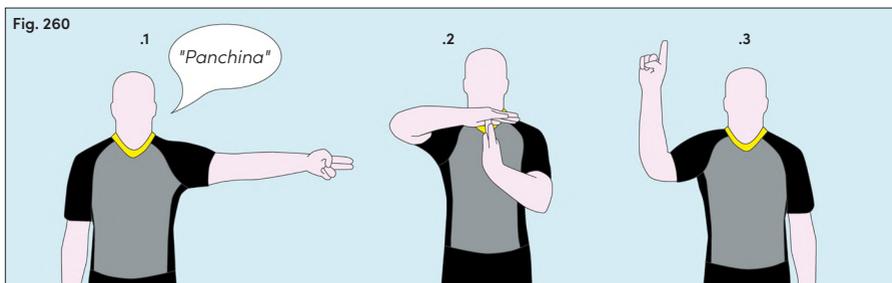
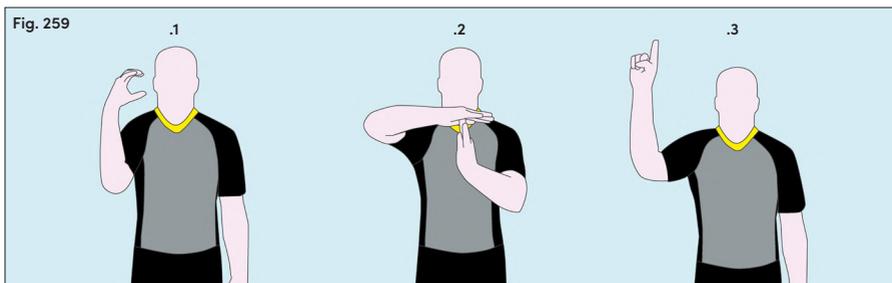
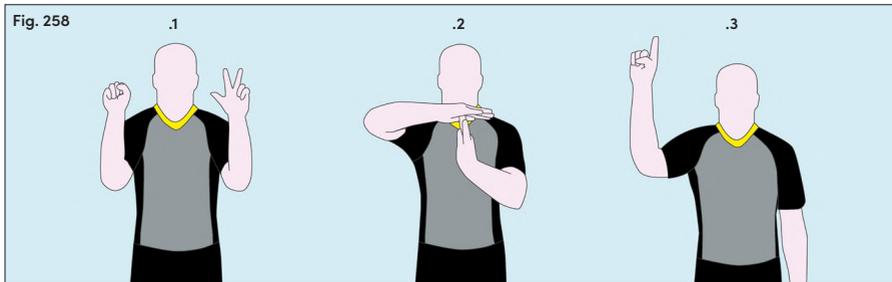


Fig. 257



©D.Galleri - FIP

Un fallo tecnico prevede una comunicazione omologa a quella del fallo antisportivo e da espulsione. Può essere sanzionato ad un giocatore ("T") (Fig. 258), all'allenatore ("C") o all'allenatore per il comportamento della panchina o errate procedure amministrative ("B"). In caso di fallo tecnico da registrare come "C", la segnalazione numerica del giocatore deve essere sostituita dall'indicazione "C" con la mano (Fig. 259). Qualora il fallo sia da registrare come "B", l'arbitro dovrà indicarlo verbalmente agli UdC (è consentito anche indicare direttamente la panchina responsabile) (Fig. 260).

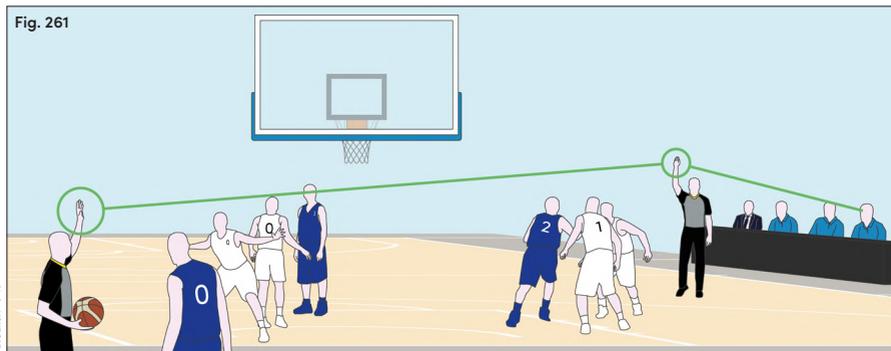


©D.Galleri - FIP

Altre procedure

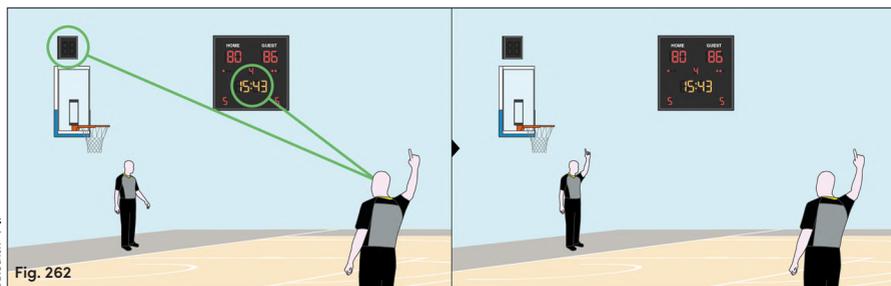
Durante una rimessa eseguita oltre la linea di fondocampo, la visuale degli UdC sull'arbitro guida può risultare coperta da uno o più giocatori. Per questo motivo, il segnale di "arresto" e "azione del cronometro" deve essere replicato anche dall'arbitro coda, con il braccio esterno (Fig. 261).

Fig. 261



©D.Galleri - FIP

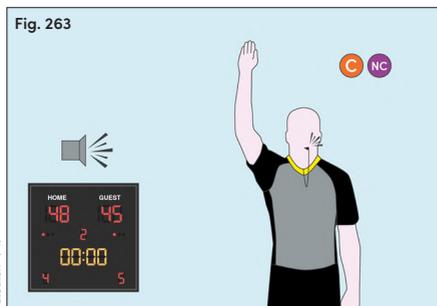
Quando il cronometro di gara indica meno di 24 secondi al termine di un quarto o un supplementare, gli arbitri devono segnalare che è in corso l'ultima azione del tempo di gioco. L'arbitro favorito nella visione del cronometro (solitamente il coda) segnala "1" al collega, portando il braccio verso l'alto. Come gesto di approvazione, l'altro arbitro deve rispondere utilizzando la medesima segnalazione (Fig. 262).



©D.Galleri - FIP

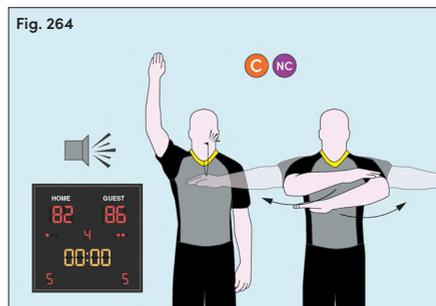
Al termine di un qualsiasi quarto, sul suono della sirena l'arbitro coda (o il nuovo coda in caso di transizione) deve fischiare portando il braccio in alto in segno di arresto del cronometro (Fig. 263). In caso di tiro a canestro vicino al suono della sirena, ritenuto non valido, il segnale "no basket" deve essere eseguito immediatamente e solo in questa circostanza (Fig. 264).

Fig. 263



©D.Galleri - FIP

Fig. 264





Capitolo 8

DISPOSIZIONI FINALI

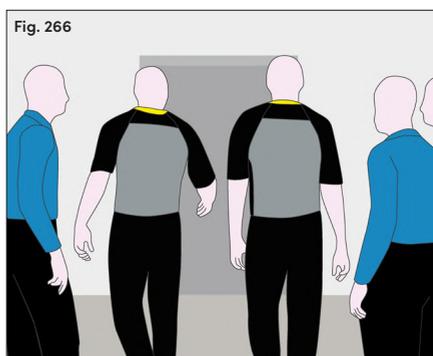
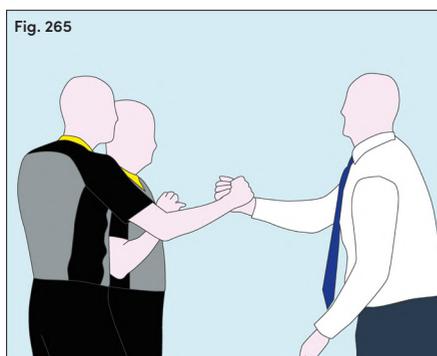


Disposizioni finali

8.1 Termine della gara

Conclusione della gara

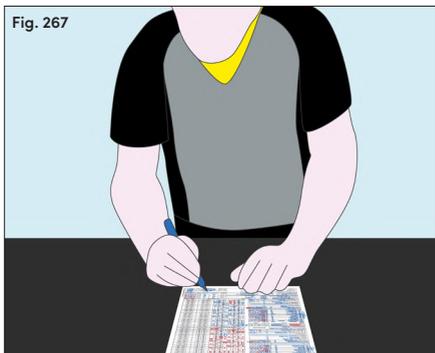
Al termine della gara, salvo situazioni di tensione, gli arbitri generalmente salutano allenatori, giocatori e membri delle delegazioni al seguito. Successivamente, insieme agli UdC, lasciano il campo di gioco.



Una volta rientrati negli spogliatoi, arbitri e UdC completano il referto di gara, attendendo il termine dei 15 minuti regolamentari per eventuali richieste di istanza. Il referto deve essere firmato dai membri del CIA, seguendo un ordine preciso: segnapunti, cronometrista, addetto all'apparecchio dei 24 secondi, secondo arbitro e, infine, primo arbitro. Prima di concludere, è necessario verificare eventuali errori di trascrizione e raccogliere le liste ufficiali delle squadre o altra documentazione pertinente. Terminata questa fase, arbitri e UdC si congedano (Fig. 267).

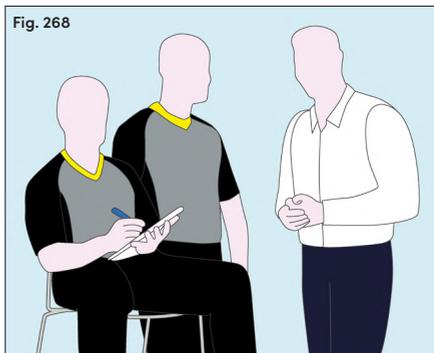
In alcune gare, può essere designato un osservatore arbitrale con il compito di valutare l'operato degli arbitri. Prima di iniziare il colloquio con l'osservatore, spetta al primo arbitro comunicare il risultato della gara all'ente organizzatore, utilizzando i mezzi stabiliti. Dopo questa comunicazione, arbitri e osservatore discutono l'andamento della gara, analizzando sia gli aspetti positivi sia le situazioni critiche che si sono verificate. Questa analisi ha lo scopo di migliorare la performance arbitrale attraverso il confronto costruttivo. Al termine, gli arbitri possono prepararsi e andarsene (Fig. 268).

Fig. 267



© D. Galteri • FIP

Fig. 268



Rapporto arbitrale

In presenza di comportamenti non regolamentari da parte di tesserati o pubblico, irregolarità o impraticabilità del campo, infortuni, o altri eventi rilevanti, gli arbitri sono obbligati a comunicare quanto accaduto all'ente organizzatore attraverso il rapporto arbitrale. Questo documento deve essere compilato al termine della gara, in accordo tra i due arbitri. Il rapporto si compone di un originale per all'ente organizzatore e una copia verde riservata al primo arbitro. Per garantire chiarezza e precisione, è necessario utilizzare una penna nera e scrivere in carattere maiuscolo, mantenendo una grafia leggibile e priva di cancellature o simboli come asterischi (Fig. 269-270). Se lo spazio risulta insufficiente per descrivere i fatti, gli arbitri devono redigere un PDF, denominato "allegato al rapporto arbitrale".

DESCRIVERE
Fig. 269



ART. 35 – COMPORTAMENTI NON REGOLAMENTARI

DESCRIVERE Al 3° minuto del 4° quarto veniva rilevata la presenza di personale non autorizzato nei pressi della panchina della squadra ospitante (soc. ADI.Basket. ~~di~~ Roma).

Al 7° minuto del 2° quarto, il giocatore n°5 B (Att. Rossi Michele) s'infortunava alla caviglia dx. Non potendo riprendere il gioco, veniva accop. in ambulanza. *

ESPULSIONE E MOTIVAZIONI

* A 6:12 del 3° quarto la gara veniva sospesa per 5 minuti per un calo di ~~103,00~~ tensione della corrente elettrica.

IL DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI

© D. Galteri • FIP

DESCRIVERE
Fig. 270



ART. 35 – COMPORTAMENTI NON REGOLAMENTARI

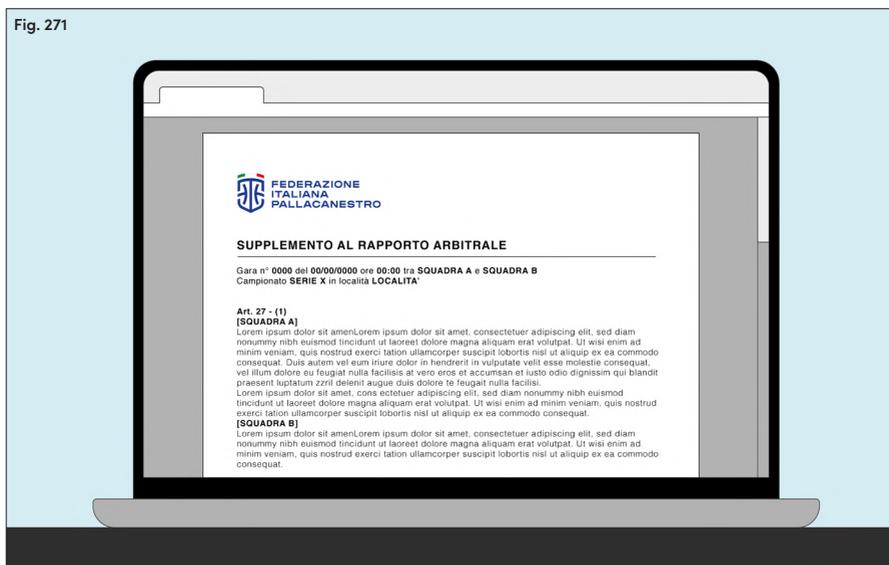
DESCRIVERE VEDERE ALLEGATO.

SPAZIO RISERVATO AD ULTERIORI CHIARIMENTI O PER FATTI DIVERSI
VEDERE ALLEGATO.

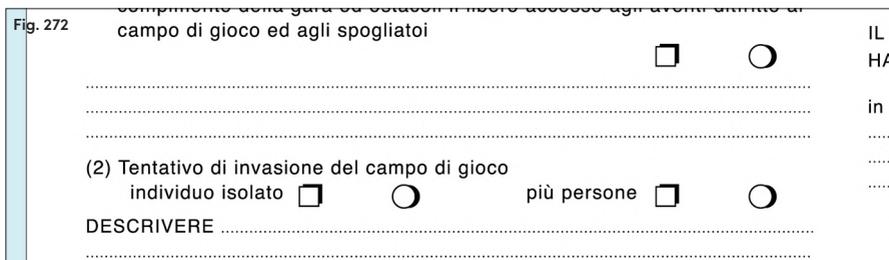
ESPULSIONE E MOTIVAZIONI

IL DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI

L'allegato al rapporto (Fig. 271) deve essere compilato digitalmente e firmato da entrambi i direttori di gara.



Il rapporto deve essere compilato nel modo più dettagliato possibile, riferendo i fatti così come si sono svolti oggettivamente, senza aggiungere considerazioni personali. Per ogni voce interessata, l'arbitro deve specificare se le infrazioni sono state commesse dalla Società ospitante (□) o dalla Società ospitata (○), apponendo una "x" sul simbolo (Fig. 272).



Nelle gare in cui è prevista la figura del dirigente addetto agli arbitri, il rapporto deve includere una segnalazione sull'effettivo svolgimento dei compiti a lui assegnati, oltre a indicare la presenza del medico di servizio o dell'ambulanza, se richiesto dalle normative. Come stabilito dal Regolamento CIA, è obbligatorio inviare ai competenti Organi Federali tutta la documentazione relativa alla gara, entro i termini e con le modalità previste. Tale responsabilità ricade sul primo arbitro, salvo impedimenti.

RAPPORTO ARBITRALE

Gara n. del ... / ... / ... tra e

ART. 27 - INFRAZIONI COMMESSE DAL PUBBLICO

(1) Esposizione di striscioni non consentiti, perchè offensivi e/o di incitamento alla violenza e/o al razzismo

(2) Stendardi con aste, per l'obiettivo fonte di pericolo che rappresentano

(3) Comportamenti atti a turbare il regolare svolgimento della gara

DESCRIVERE

(4 - 5) Offese e minacce dirette ad arbitri o tesserati o ad un tesserato ben individuato

DESCRIVERE

(6 - 7) Lancio di oggetti non contundenti verso arbitri, ufficiali di campo, tesserati, senza colpire colpendo

DESCRIVERE

(8 - 9) Lancio di sputi in direzione di arbitri, ufficiali di campo e tesserati, senza colpire colpendo

DESCRIVERE

(10 - 11) Lancio di oggetti contundenti, verso arbitri, ufficiali di campo e tesserati senza colpire colpendo

DESCRIVERE

(12) Lancio di oggetti contundenti, che colpiscono con danno

DESCRIVERE ed in particolare il tipo di danno

(13 - 14) Lancio od esplosione mortaretti, petardi, fumogeni ecc. al di fuori del campo di gioco in direzione del campo di gioco

DESCRIVERE

(15) Atti di teppismo e/o vandalismo che comportino danni ad installazioni, attrezzature, cose e persone

DESCRIVERE

ART. 28 - INFRAZIONI COMMESSE DAL PUBBLICO CIRCOSTANZE AGGRAVANTI

DESCRIVERE

ART. 29 - INVASIONE DEL CAMPO DI GIOCO ED AGGRESSIONE

(1) Invasione del campo di gioco, con intenti pacifici che turbino il regolare compimento della gara od ostacoli il libero accesso agli aventi diritto al campo di gioco ed agli spogliatoi

DESCRIVERE

(2) Tentativo di invasione del campo di gioco individuo isolato più persone

DESCRIVERE

(3) Invasione del campo di gioco individuo isolato più persone

DESCRIVERE

(4) Invasione del campo di gioco con aggressione individuo isolato più persone

DESCRIVERE

(5) Tentativo di aggressione fuori del campo di gioco / comportamento minaccioso / gravemente offensivo individuo isolato più persone

DESCRIVERE

(6) Aggressione fuori del campo di gioco individuo isolato più persone

DESCRIVERE

ART. 32 - PROTESTE DI TESSERATI

DESCRIVERE

ART. 33 [1] - COMPORTAMENTO DI TESSERATI NEI CONFRONTI DEGLI ARBITRI

DESCRIVERE

ART. 33 [2] - NEI CONFRONTI DI TESSERATI ISCRITTI A REFERTO

DESCRIVERE

ART. 35 - COMPORTAMENTI NON REGOLAMENTARI

DESCRIVERE

SPAZIO RISERVATO AD ULTERIORI CHIARIMENTI O PER FATTI DIVERSI

ESPULSIONE E MOTIVAZIONI

IL DIRIGENTE ADDETTO AGLI ARBITRI HA ESPLICATO I SUOI COMPITI? SI NO

in caso negativo dettagliare

INDICARE SE PRESENTE ALLEGATO IN SUPPLEMENTO AL RAPPORTO ARBITRALE, CON DESCRIZIONE ANALITICA DEI COMPORTAMENTI SI NO

Medico: Nome Cognome N. tessera Ordine dei Medici Ambulanza SI NO

L'arbitro dovrà rispondere ai vari quesiti apponendo una "X" sul (quadrato) o sul (cerchietto) corrispondente, tenendo presente che il primo si riferisce alle segnalazioni riguardanti la Società ospitante mentre il secondo si riferisce alla Società ospitata. *Compilare con biro nera*

Firma Arbitro

Firma Arbitro

Firma 1° Arbitro

8.2 Norme di comportamento ed impiego

Il Regolamento CIA

Il Regolamento C.I.A. è il documento che disciplina le norme di impiego e comportamento degli arbitri e di tutte le altre figure nell'ambito arbitrale. Le principali regole di comportamento riguardano:

- **modalità di trasferta.** Gli arbitri hanno l'obbligo di effettuare la trasferta con abbigliamento consono alla figura rivestita [come quanto specificato all'inizio del Manuale]. È tassativamente vietato recarsi sul campo di gioco con l'auto dei dirigenti delle Società, mentre è invece consentito, al termine della gara, farsi accompagnare alla stazione o all'aeroporto dal dirigente addetto agli arbitri o da altro dirigente della società ospitante. È fatto assoluto divieto agli arbitri di effettuare le trasferte accompagnati da parenti, amici o conoscenti. All'impianto di gioco ci si deve recare unicamente con l'altro collega arbitro della gara ed eventualmente con l'osservatore e gli UdC designati;
- **slealtà e scommesse.** È fatto divieto di tenere comportamenti diretti ad alterare artificiosamente lo svolgimento o il risultato di una gara ovvero ad assicurare a chiunque un indebito vantaggio nelle competizioni sportive e/o dalle attività collaterali, connesse o riconducibili alle manifestazioni sportive stesse. Inoltre, è vietato effettuare o accettare scommesse, direttamente o per interposta persona, anche presso i soggetti autorizzati a riceverle, che abbiano ad oggetto i risultati relativi ad incontri organizzati nell'ambito FIP;



©D.Galleri - FIP

- **corruzione.** Gli arbitri di tutte le categorie non possono accettare dalle Società regali o altri benefici, qualora essi eccedano il modico valore e siano offerti in connessione con lo svolgimento dell'attività in ambito sportivo, sia in occasione delle partite che in occasione di particolari ricorrenze. In quest'ultimo caso, qualora pervengano regali alla propria residenza, gli arbitri hanno l'obbligo della restituzione e in ogni caso di

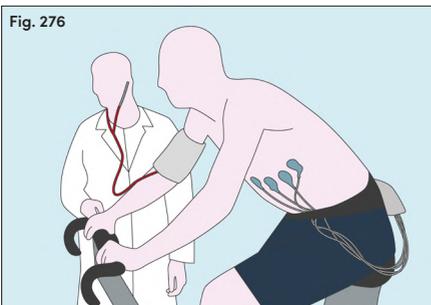
darne immediata comunicazione. È altresì vietato accettare inviti a pranzo e/o a cena da parte di dirigenti delle Società, anche non direttamente interessati alla gara, né prima né dopo la gara stessa;

- **smartphone e social.** È fatto divieto assoluto di usare il telefono cellulare all'interno dell'impianto di gioco, ad eccezione di casi eccezionali e di necessità (contattare la Forza Pubblica o l'Organo Tecnico). È vietato, inoltre, rilasciare dichiarazioni pubbliche in qualsiasi forma attinenti ogni aspetto tecnico del regolamento FIBA anche a mezzo siti internet o la partecipazione a gruppi di discussione, posta elettronica, forum, blog, social network o similari, anche in modo anonimo ovvero mediante utilizzo di nomi di fantasia o "nickname" atti ad impedire l'immediata identificazione del suo autore.

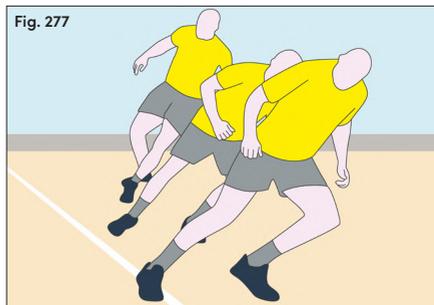
Criteria d'impiego

Per poter dirigere le gare, gli arbitri devono adempiere ad alcuni obblighi amministrativi. In particolare:

- devono essere regolarmente tesserati secondo le modalità annualmente stabilite dal Consiglio Federale;
- partecipare ai raduni tecnici, nazionali o interregionali e regionali predisposti dal Comitato Italiano Arbitri ed alle riunioni tecniche predisposte dal proprio gruppo di tesserati CIA di appartenenza territoriale;
- sottoporsi a visita medica di idoneità specifica per il tipo di attività da svolgere, annualmente, secondo quanto disposto dalla FIP (Fig. 276);
- superare i test atletici predisposti dal CIA, secondo le normative FIP e/o FIBA e quiz teorici, nei campionati ove previsto l'obbligo (Fig. 277);



© D. Galini • FIP



- accettare immediatamente designazioni di qualsiasi Campionato o torneo degli Uffici Gare di appartenenza.

Inoltre, un arbitro si trova in situazione di incompatibilità qualora nel campionato ove sia chiamato a svolgere attività risulti tesserato per una delle Società, o vi sia in lista un tesserato, suo coniuge, un suo parente entro il 2° grado o suo affine entro il 1° grado.

Arbitraggio, social media e privacy

Oggigiorno, le decisioni arbitrali, giuste o sbagliate che siano, vengono rapidamente condivise attraverso i social media, con la possibilità di diffondersi in maniera vastissima. Tuttavia, altrettanto spesso queste decisioni vengono interpretate o condivise in modo errato. La rapida crescita delle piattaforme social impone che gli arbitri adottino un comportamento adeguato, al fine di limitare le potenziali conseguenze negative, sia sugli Organi competenti che sulla loro stessa carriera. Se, da un lato, la costruzione della credibilità di un arbitro verso le Società inizia già nella fase pre-gara, mai come oggi la sua immagine viene definita dalla comunicazione online. È fondamentale ricordare che la libertà di espressione è un diritto sancito, e pertanto gli arbitri sono liberi di partecipare attivamente su qualsiasi piattaforma social. Tuttavia, è essenziale essere consapevoli che alcune azioni online potrebbero influire negativamente sulla propria attività. Pertanto, è consigliato fare attenzione a:

- evitare di pubblicare contenuti osceni, ingiuriosi o minacciosi che riguardino Federazioni, Società, giocatori o allenatori. È consigliabile estendere questa restrizione a ogni tipo di contenuto;
- non condividere comportamenti "negativi" sui social (ad esempio partecipazione a feste notturne, consumo di alcol o fumo) che possano coinvolgere sé stessi o i colleghi, in particolare nei giorni immediatamente precedenti una gara;
- selezionare attentamente i contenuti da pubblicare, specialmente se di interesse comune (politico, sociale, ecc...). Se possibile, evitare.

In generale, è opportuno prendersi qualche secondo di pubblicare qualsiasi contenuto.



Un consiglio sempre valido è tutelare la propria privacy nel miglior modo possibile. A tal fine:

- evitare di condividere i propri contatti cellulare o e-mail. In particolare, è consigliabile non utilizzare la mail privata per gli account social;
- limitare l'accesso ai propri profili social a persone selezionate, evitando di consentire la visualizzazione da parte di "non amici";
- selezionare accuratamente gli amici e follower online, evitando di accettare amicizie da parte di sconosciuti;
- prestare attenzione ai messaggi ricevuti, in particolare da persone sconosciute. Mai rispondere a offese o provocazioni da parte di giocatori, allenatori, dirigenti o tifosi legati a gare arbitrate. Se si dovessero verificare comportamenti irrispettosi, sarebbe necessario segnalarli immediatamente alla Federazione o alle autorità civili competenti.



Capitolo 9

ALLENARE L'ATTIVITÀ ARBITRALE



Allenare l'attività arbitrale

A cura di William Raimondo

9.1 La preparazione fisica degli arbitri

Introduzione

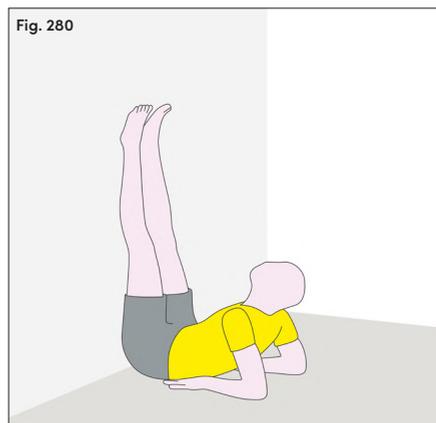
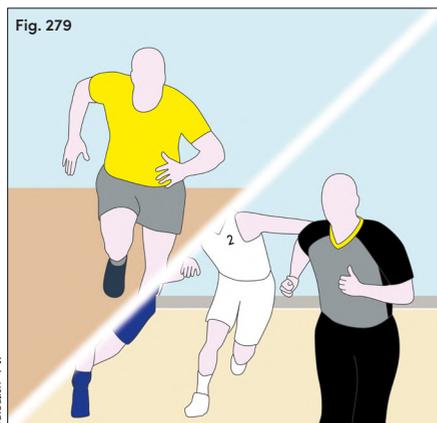
La preparazione atletica gioca un ruolo fondamentale nel basket moderno, questo riguarda sia i giocatori ma soprattutto gli arbitri che devono garantire livelli di performance sempre più elevati. Tutti i campionati nazionali e regionali sono esponenzialmente cresciuti sia dal punto di vista tecnico che dal punto di vista della fisicità, della forza e della velocità espressa dagli atleti in campo. I direttori di gara devono adeguarsi velocemente e stare al passo con l'evoluzione del gioco concentrandosi sulla cura del proprio corpo e sulla preparazione delle gare a 360°: prepararsi adeguatamente per sostenere lo sforzo fisico richiesto per sostenere i ritmi di una partita di pallacanestro diventa dunque uno degli obiettivi primari. Un arbitro deve garantire il massimo della sua prestazione in ogni gara e durante tutta una stagione sportiva, deve quindi essere preparato non solo fisicamente ma anche mentalmente per essere concentrato e con una soglia di attenzione e lucidità mentale per un tempo prolungato ed essere in grado di ripetere più volte questo tipo di prestazione sportiva, spesso con pochi giorni di recupero tra una partita e l'altra.

L'importanza di un allenamento adeguato

La **preparazione fisica** è la programmazione dell'allenamento volta a curare, gestire e potenziare le qualità fisiche degli atleti. Gli scopi principali della preparazione di un arbitro di basket sono:

- **conseguimento della condizione fisica ottimale:** senza una preparazione fisica adeguata sarà difficile tenere il ritmo di una partita intera, la fatica potrebbe far perdere la concentrazione e compromettere la prestazione;
- **miglioramento delle abilità tecniche:** un arbitro in forma riesce a esprimere al meglio le proprie competenze tecniche. La preparazione atletica può fare la differenza;
- **aumento della resistenza:** un arbitro corre in media 5 km in una partita. La resistenza è quindi un fattore chiave. Un buon allenamento fisico aiuta a mantenere un ritmo costante per tutta la durata del match, anche e soprattutto nei minuti finali, quando giunge la stanchezza;

- **miglioramento della reattività:** la reattività può essere definita come la capacità di risposta a stimoli sensoriali in un lasso di tempo determinato, la capacità di reagire rapidamente è decisiva per raggiungere buone prestazioni nell'arbitraggio. Per un cambio repentino di direzione, ad esempio, occorre frenare con prontezza e accelerare subito, per decidere se fischiare o meno in una determinata situazione è necessario essere pronti e reattivi. Questa è una capacità che va costantemente allenata;
- **prevenzione infortuni:** un corpo ben allenato è meno soggetto ad infortuni. Una buona preparazione atletica rafforza i muscoli e migliora la coordinazione;
- **migliore recupero:** un corpo allenato si riprende più velocemente. Questo significa minor tempo di recupero tra una partita e l'altra e più energia per dare il massimo in ogni gara;
- **versatilità sul campo:** un arbitro fisicamente preparato è più versatile. Può gestire meglio lo stress e controllare con più lucidità tutte le innumerevoli variabili che possono influire sul gioco.

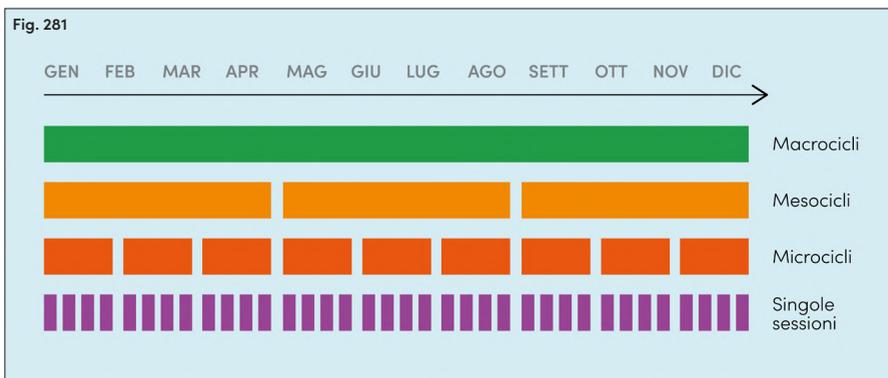


Dunque, la preparazione atletica nell'arbitraggio non è solo una questione di forza o velocità. È uno strumento fondamentale per migliorare le prestazioni, prevenire gli infortuni e sfruttare al meglio le proprie capacità tecniche.

9.2 Programmazione dell'allenamento

Strutturazione e periodizzazione

La strutturazione e periodizzazione della preparazione fisica non è affatto semplice, un piano di allenamento deve tenere conto di moltissimi fattori che devono essere collegati e uniti tra loro per far sì che sia veramente efficace. L'aspetto principale di cui tenere conto è che i programmi di allenamento devono essere assolutamente personali e "cuciti" su misura per ogni individuo. È quindi fondamentale rivolgersi ai professionisti del settore che sono in grado di modulare ed effettuare gli aggiustamenti necessari. Ognuno di noi, infatti, ha delle peculiarità e degli aspetti specifici su cui lavorare, con carichi e volumi diversi regolati in base alle condizioni fisiche di partenza e durante tutto il periodo di training. La **periodizzazione** è il processo di suddivisione di un piano di allenamento annuale in blocchi temporali specifici (Fig. 281). Ogni blocco ha un obiettivo particolare e fornisce al nostro corpo diversi tipi di stress. Questa divisione permette di creare e programmare periodi di allenamento intenso, periodi di allenamento più voluminoso e periodi più facili per facilitare il recupero e permette di lavorare su diverse abilità fisiologiche durante le varie fasi di allenamento.



La periodizzazione, è il modo migliore per massimizzare l'effetto dell'allenamento. Gli adattamenti fisiologici dei sistemi cardiopolmonari e muscolo-scheletrici indotti dall'allenamento si tradurranno in maggiore velocità, resistenza, forza. Per sviluppare un programma di allenamento efficace è importante comprendere le basi della periodizzazione che viene comunemente divisa in Macrocicli, Mesocicli, Microcicli:

- il **macrociclo** è il più lungo dei tre cicli e comprende tutte e quattro le fasi di un programma di allenamento periodizzato (ad esempio, 1. resistenza, 2. intensità, 3. competizione e 4. recupero). I macrocicli forniscono una panoramica del regime di allenamento e consentono di fare una pianificazione a lungo termine, anche annuale o stagio

- nale. Ad esempio, se si desidera raggiungere il picco di forma per le fasi finali del campionato e possibile lavorare all'indietro per creare un programma che consenta di raggiungere il picco in quel momento. È possibile utilizzare lo stesso processo per identificare diversi eventi importanti durante l'anno (creando più macrocicli) e poi sviluppare un piano che faciliti 2 o 3 picchi di forma durante lo stesso anno;
- il **mesociclo** rappresenta un blocco di allenamento progettato per raggiungere uno specifico obiettivo. Sono quei periodi di allenamento che vengono progettati per migliorare capacità da inserire nel piano di allenamento globale. Ad esempio, si può progettare un periodo di 4 settimane per lavorare sulla reattività, con esercizi specifici che stimolano i tempi di reazione. Un'altra capacità su cui lavorare con più attenzione è ad esempio il cambio di senso, concentrandosi sullo sviluppo della forza e della potenza necessaria per arrestarsi e cambiare senso il più velocemente possibile;
- un **microciclo** è il ciclo di allenamento più breve, che di solito dura circa 7 giorni con l'obiettivo di aumentare carico e volume. Un esempio di questo lavoro è una struttura di training in cui l'arbitro lavora sulla resistenza aerobica concentrandosi su esercizi che stimolano la capacità di resistere agli sforzi per periodi lunghi. Un altro esempio comprende l'allenamento a blocchi, che consiste in allenamenti molto duri per due o tre giorni consecutivi seguiti da due o tre giorni di recupero (giorni liberi, giri molto facili o anche attività alternative). In generale, tre o quattro microcicli sono legati insieme per formare un mesociclo.

Allenamento dell'arbitro di pallacanestro

Un arbitro ben preparato non è solo forte o veloce ma deve essere un atleta completo e combinare resistenza e potenza, capacità aerobica e anaerobica. Ad esempio, la corsa, il nuoto, il ciclismo sono esempi di attività che migliorano la capacità aerobica, quindi l'abilità a sostenere uno sforzo fisico e mentale nel tempo. Esercizi come salti, scatti, sollevamento pesi allenano invece la capacità anaerobica cioè l'abilità ad eseguire azioni ad alta intensità in brevi periodi.

Fig. 282

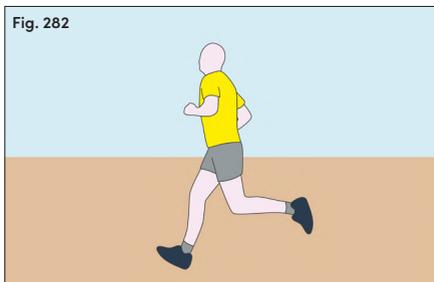
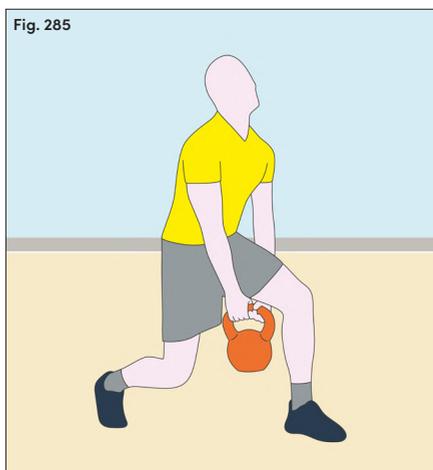
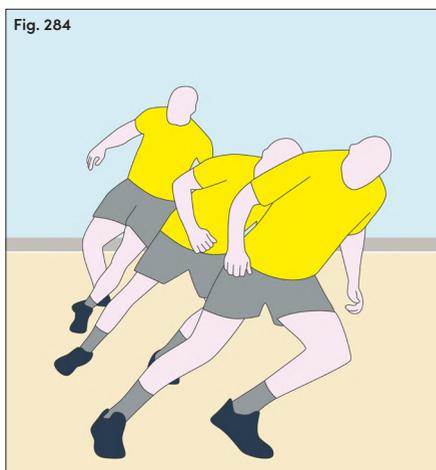


Fig. 283



Durante una partita, infatti, l'arbitro di basket lavora sui 20 metri circa, con scatti alternati a momenti di pausa. L'allenamento deve puntare alla resistenza alla velocità che è il primo obiettivo; quindi, non bisogna focalizzarsi solo sulla resistenza **aerobica**, ma anche su quella **anaerobica**, visto che l'arbitro lavora anche sugli sprint e scatti rapidi. La preparazione atletica deve essere focalizzata affinché gli sprint sui 5-10-15 metri siano fatti con il minor dispendio energetico possibile e la massima efficienza.

- **Capacità Aerobica:** il termine aerobico significa letteralmente "con ossigeno". Durante l'esercizio aerobico, il cuore pompa sangue ossigenato ai muscoli che consente di eseguire prestazioni per periodi prolungati (Fig. 284).
- **Capacità anaerobica:** come ad esempio lo sprint, i muscoli lavorano in assenza di ossigeno. La resistenza anaerobica viene allenata per elevare la potenza dei meccanismi energetici che avvengono in mancanza di ossigeno (Fig. 285).



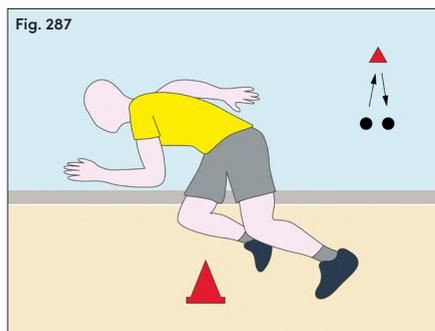
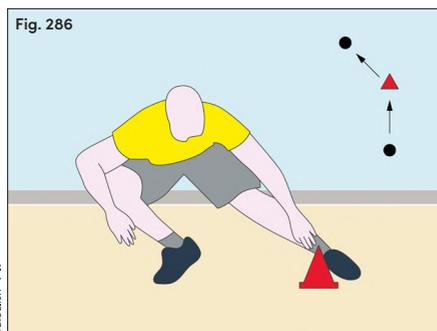
Allenamento alla resistenza

Corse di distanza medio-lunghe, ciclismo, nuoto, sono le principali attività che consentono di allenare il sistema cardio-vascolare, il sistema respiratorio, ovviamente il sistema muscolo-scheletrico, a sostenere sforzi per periodi medio-lunghi. Per allenare la resistenza sono indicati anche esercizi a corpo libero specifici, allenandosi a sostenere sforzi ripetuti, sfruttando ad esempio uno spazio in casa (molto utile quando abbiamo poco spazio e tempo).

Cambi di senso e direzione

Non è importante allenare solo la capacità aerobica, cioè la resistenza alla fatica per tempi prolungati, ma anche la rapidità negli spostamenti medio-brevi. Per i giocatori ma anche per gli arbitri è fondamentale allenare i cambi di senso e i cambi di direzione:

- **cambio di direzione:** è il movimento che consente di cambiare rapidamente direzione e dirigersi verso un'altra (angolo da 0° a 90°) (Fig. 286).
- **cambio di senso:** è un movimento simile al cambio di direzione, per ciò che concerne la tecnica della distribuzione del peso del corpo. Ne differisce per la direzione che è contraria al senso di andata (angolo di 180°) (Fig. 287).



I cambi di direzione e di senso si allenano in campo o anche in palestra in spazi ristretti, è necessario focalizzarsi sull'appoggio dei piedi per rendere il cambio di senso rapido ed efficace, ripetendo numerose volte lo stesso gesto atletico per renderlo il più funzionale possibile e per sviluppare la forza e la potenza necessaria per un'esecuzione fluida.

Allenamento alla forza

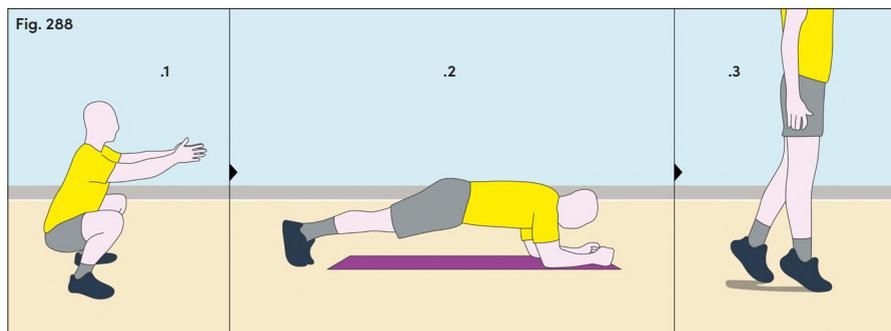
Gli esercizi a corpo libero come piegamenti, squat, affondi o allenamenti con sovraccarichi e pesi sono essenziali per costruire la forza. La potenza che abbina forza e velocità è altrettanto importante (ad esempio per essere reattivi ed esplosivi su un cambio di senso o una ripartenza veloce). Per allenare la potenza sono molto utili gli esercizi pliometrici come i balzi e i salti su un box di altezza variabile.

Esempio di un circuito di forza per le gambe a corpo libero

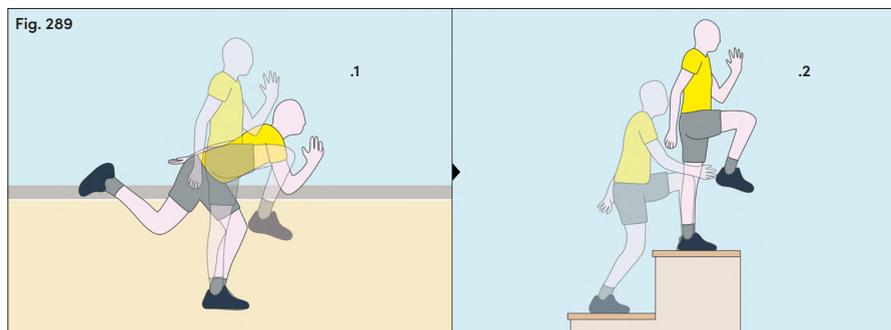
Riscaldamento muscolare adeguato e mobilizzazione articolare prima di effettuare gli esercizi:

1. Squat a corpo libero 15 reps x 4, esecuzione lenta e fluida, controllare bene appoggio dei piedi e peso sui talloni (Fig. 288.1).

1. Plank appoggio gomiti 45" iso x 4, controllare la posizione corretta con addome e glutei ben contratti, **non** cedere con la schiena (Fig. 288.2).
2. Camminata prolungata sulle punte 15 reps sui 20m, mantenere posizione alta e andatura fluida, tra ogni ripetizione riposo 15" (Fig. 288.3).



3. Forza nelle gambe ed equilibrio, appoggio monopodalico, passare dalla posizione ginocchio alto a gamba dietro senza appoggiare il piede, 20 reps x 4 (per gamba) (Fig. 289.1).
4. Forza gamba in appoggio monopodalico, utilizzando un gradino alto o un box, salire in alto utilizzando una sola gamba senza appoggiare il piede, 20 reps x 4 (per gamba) (Fig. 289.2).



Allenamento della velocità e agilità

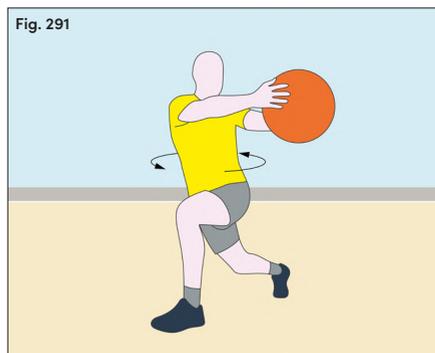
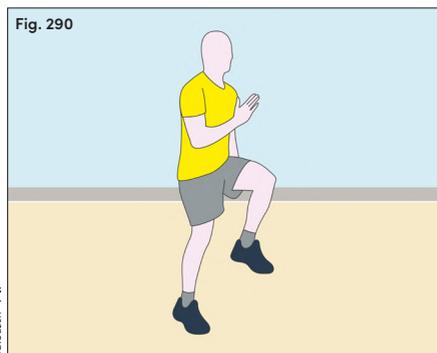
Per allenare queste due capacità essenziali sono indicati esercizi di sprint brevi e *agility drill*, utilizzando esercizi brevi e rapidi in spazi ristretti avvalendosi di strumenti come le scalette appositamente studiate per queste abilità o semplicemente coni e birilli o utilizzando le linee del campo. Per migliorare la velocità e l'agilità è fondamentale migliorare la tecnica di corsa, utilizzando esercizi come le andature e migliorare l'appoggio dei piedi.

Le andature

Le andature sono una serie di esercizi a corpo libero ed eseguiti in movimento, camminando, saltellando oppure correndo lentamente. Sono per lo più utilizzati nella fase di riscaldamento che precede un allenamento ma anche e soprattutto per il miglioramento della tecnica di corsa, della coordinazione e dell'ampiezza articolare, ripetuti quindi numerose volte alla ricerca della qualità e fluidità del gesto tecnico. Si parte dal basso verso l'alto del corpo (piedi-arti inferiori-bacino-tronco-arti superiori-capo), dalla più semplice alla più complessa, dalla generale alla più specifica.

Esempio di sequenze di andature come allenamento

1. Camminata avampiedi - gambe tese.
2. Camminata avampiedi - gambe tese con allungamento delle braccia in alto.
3. Camminata talloni - gambe tese.
4. Camminata in rullata - appoggio 1. tallone 2. pianta 3. avampiede.
5. Rullata e Spinta - passo più ampio e brevissima pausa in avampiede.
6. Rullata e Spinta - circonduzione in avanti/indietro degli arti superiori.
7. Passo saltellato - appoggio breve e spinta alto/avanti (Fig. 290).
8. Affondi con torsione del busto - stesso lato (Fig. 291).
9. Calciata dietro - appoggio breve ed esplosivo.
10. Skip basso - Skip medio - Skip Alto.



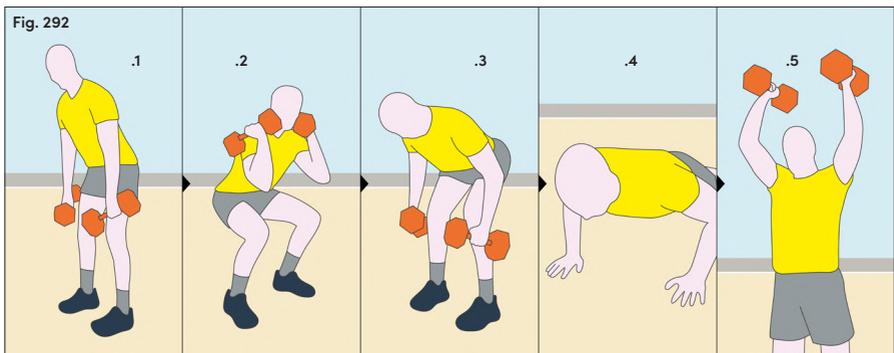
La distanza su cui devono essere eseguite le andature varia generalmente dai 15 ai 25 metri. Possono essere svolte sia sul campo da basket ma anche all'aperto su una pista di atletica, ad esempio.

Questa semplice sequenza di andature base può essere svolta sia come riscaldamento di un allenamento di corsa o ripetute (ripetere ogni esercizio almeno 2 volte), sia come un allenamento vero e proprio ripetendo ogni esercizio numerose volte (ripetere ogni esercizio dalle 8 alle 10 volte concentrandosi sulla qualità del gesto tecnico e non sulla velocità).

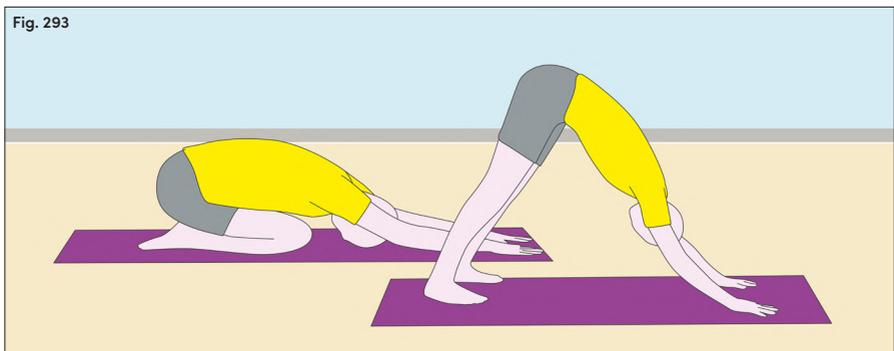
Esempio di un workout funzionale (30 minuti circa)

Gli allenamenti funzionali sono di solito progettati per incrementare quelle capacità che sono alla base della prestazione fisica di un arbitro. Qui di seguito si trova un esempio per sviluppare forza e controllo del corpo, con un'attrezzatura semplice e facilmente eseguibile in circa 30 minuti.

- Riscaldamento:
 - Jumping jack 60"
 - Body weight squats 60"
 - Hip airplane 60"
 - YTW 60"
 - Runner stretch 60"
- Fase centrale di allenamento con pesi leggeri (completare 5 rounds senza riposo):
 - 10 x Deadlifts (Fig. 292.1)
 - 10 x Squats (Fig. 292.2)
 - 10 x Rows (Fig. 292.3)
 - 10 x Push ups (Fig. 292.4)
 - 10 x Shoulder Press (Fig. 292.5)



- Defaticamento e stretching (Fig. 293).



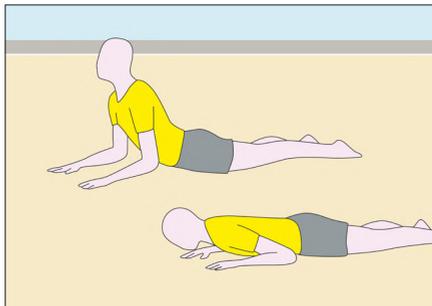
9.3 Postura, equilibrio e reattività

Postura

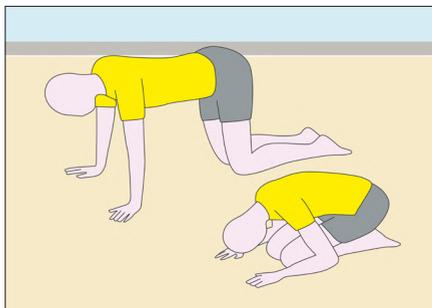
La postura è l'adattamento personalizzato di ogni individuo all'ambiente fisico, psichico ed emozionale; in altre parole, è il modo in cui il nostro corpo reagisce alla forza di gravità e come si rapporta rispetto all'ambiente circostante e alle attività che svolgiamo.

Esempi di esercizi per migliorare la postura

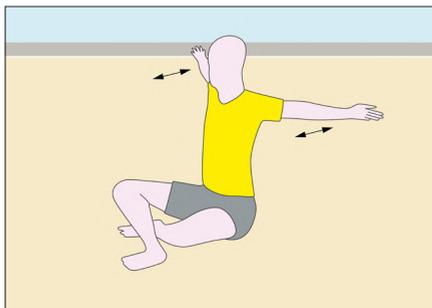
- Posizione di partenza: proni con i gomiti ben saldi al pavimento.
- Esecuzione: tenendo l'addome aderente al suolo, sollevare il busto e mantenere la posizione per 15 secondi.
- Avvertenze: non sollevare l'addome per non inarcare eccessivamente la schiena.



- Posizione di partenza: carponi con lo sguardo rivolto al pavimento.
- Esecuzione: da questa posizione accovacciati il più possibile e mantieni la posizione per 15 secondi.
- Avvertenze: movimento lento e controllato.



- Posizione di partenza: seduti con le gambe incrociate; il braccio è disteso all'altezza delle spalle con il palmo della mano rivolto verso l'alto.
- Esecuzione: da questa posizione spingi il braccio indietro il più possibile.
- Avvertenze: mantieni collo e schiena dritti e fissa sempre un punto avanti.

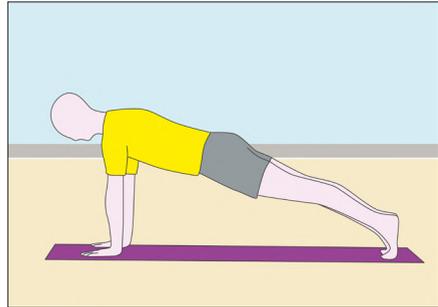


Equilibrio

L'equilibrio è la capacità di mantenere o ripristinare una posizione stabile del corpo, sia da fermi che in movimento. Un'abilità spesso sottovalutata! Migliorare l'equilibrio significa aumentare la coordinazione e la forza, permettendo di muoversi correttamente in campo. Significa anche accrescere la stabilità, la mobilità e la flessibilità e, quindi, semplificare l'esecuzione dei gesti tecnici e ad esempio della meccanica arbitrale.

Esempi di esercizi per migliorare l'equilibrio

Se eseguito correttamente, il plank è un ottimo esercizio per migliorare la stabilità, la forza e la postura del core. Mantenere la posizione con le braccia tese, contraendo glutei e addominali, 45" x 4.



Esercizi su una base instabile come una tavola propriocettiva o un bosu, sulla quale si può cercare di mantenere una posizione statica o dinamicamente eseguire esercizi come squat e affondi. Alternare esercizi in appoggio monopodalico e bipodalico, ripetere più volte lo stesso esercizio ricercando la migliore stabilità e controllando la respirazione.



Mantenendo l'equilibrio su un piede eseguire esercizi di flessione-estensione dell'arto inferiore. Questo è un esercizio di forza per migliorare la stabilità e la resistenza muscolare, ripetere 8 volte per gamba per 3 serie.

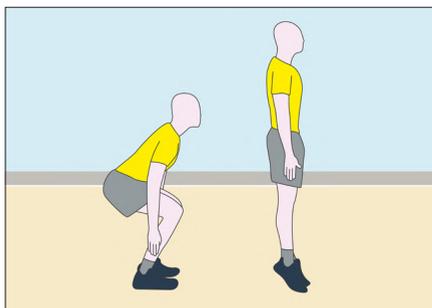


Reattività

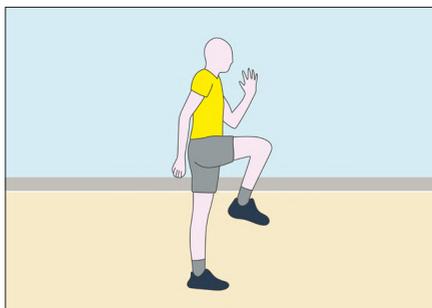
La reattività può essere definita come la capacità di risposta a stimoli sensoriali in un lasso di tempo determinato. Per molte discipline agonistiche, la capacità di reagire rapidamente è decisiva per raggiungere buone prestazioni. Per un cambio repentino di direzione, ad esempio, occorre frenare con prontezza e accelerare subito. Per un contropiede occorre cambiare senso e scattare rapidamente.

Esempi di esercizi per migliorare la reattività

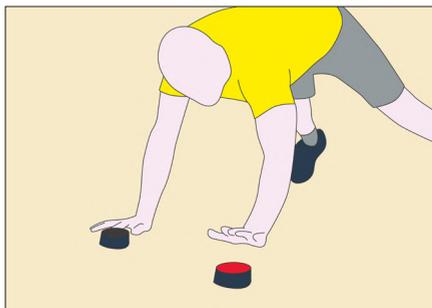
Lo squat jump è un esercizio balistico per la forza esplosiva della parte inferiore del corpo, ampiamente utilizzato nello *Strength & Conditioning* e nell'allenamento sportivo per incrementare la potenza muscolare.



Skip: busto e testa in asse ben dritti, sguardo in avanti, braccia che oscillano alternatamente alle gambe. Il piede deve essere ben reattivo a terra e portare i quadricipiti paralleli al terreno, in rapida successione. Dopo circa 20 metri di esercizio trasformare il movimento in una progressiva azione di corsa per altri 20-30 metri.



È possibile allenare i tempi di reazione e le capacità attentive dirette verso uno stimolo. Esercizi tecnici di base possono così portare ad utilizzare le capacità attentive fino al limite e stimolare aspettative e pressione prestativa simile alla gara.



9.4 Ulteriori indicazioni

Settimana tipo di allenamento

L'obiettivo è quello di strutturare 2/3 sedute di allenamento durante i giorni che precedono la partita. Ovviamente durante il campionato il volume di attività più sostanzioso è rappresentato proprio dalla gara stessa, il training durante i giorni precedenti deve essere finalizzato al recupero fisico, al potenziamento e alla reattività, a consolidare le basi di resistenza allo sforzo anche prolungato. E' chiaro ormai da tempo che la solita corsetta al parco non è assolutamente propedeutica al tipo di sforzo fisico richiesto in campo. La parola d'ordine è quindi: variare! Creare e ricercare attività sempre nuove e allenanti per stimolare il corpo ad essere il più versatile possibile. Questo garantirà più sicurezza e confidenza nei propri mezzi fisici, fondamentale per applicare correttamente la tecnica arbitrale, la meccanica, i protocolli, ed essere in generale più pronti a valutare e attivi mentalmente.

- **Lunedì:** 5min. di attivazione e mobilizzazione attiva delle articolazioni - 10min. training a corpo libero (esercizi di forza, rapidità, equilibrio) - 5min. corsa leggera 50% Fc max - 3x6' ripetute corsa al 60% della Fc max (recupero completo camminando e respirando profondamente) - 10min. cool down. Esercizi di allungamento e respirazione (mindfulness e concentrazione sul corpo).
- **Martedì:** giornata di riposo (o recupero attivo con esercizi di stretching e mobilità).
- **Mercoledì:** 5min. di attivazione e mobilizzazione attiva delle articolazioni - 10min. training a corpo libero (esercizi di resistenza, agilità, equilibrio) - 8min. corsa leggera 60% Fcmax - Ripetute tecnica di corsa (sui 20m): 1x8 Rullata e spinta (tacco punta) 10m + allungo 10m, 1x8 Skip alto 10m + allungo 10m, 1x8 Calciata dietro 10m+ allungo 10m, 1x8 Calciata avanti 10m + allungo 10m, 1x8 Passo saltellato (stile Heidi) 10m + allungo 10m - 10min cool down. Esercizi di allungamento e respirazione (mindfulness e concentrazione sul corpo).
- **Giovedì:** giornata di riposo (o recupero attivo con esercizi di stretching e mobilità).
- **Venerdì:** 5min. di attivazione e mobilizzazione attiva delle articolazioni - 10min. training a corpo libero (esercizi di rapidità, reattività, equilibrio) - 8min corsa al 65/70% - Esercizi di rapidità cambi di senso e direzione: Navetta Accelerazione e Decelerazione 20m (birillo/cinesino ogni 5m, scatto e decelerazione, giro intorno al birillo/cinesino, scatto e decelerazione, ecc.) 8rep con 30" recupero - Scatto e cambio di senso 5, 10, 15, 20m (birillo cinesino ogni 5m, scatto e cambio di senso, torno al punto di partenza e scatto verso i 10m, cambio di senso e torno al punto di partenza e così via fino ai 20m) 6 rep con 45" recupero

- – 10min. cool down. Esercizi di allungamento e respirazione (mindfulness e concentrazione sul corpo).
- **Sabato:** riposo (o recupero attivo con esercizi di stretching e mobilità).
- **Domenica:** gara (curate bene la fase di attivazione sfruttando sia il tempo utile a disposizione negli spogliatoi sia l'intervallo pre-gara. Non dimenticate di effettuare esercizi di stretching a fine gara, bastano anche solo 5 minuti!).

Recupero fisico

Per migliorare la prestazione e ridurre al minimo gli infortuni sono due aspetti essenziali da inserire in un programma di allenamento. Prima di ogni allenamento o partita è fondamentale eseguire esercizi di attivazione e mobilitazione articolare e muscolare. Lo stretching/allungamento dovrebbe sempre chiudere ogni seduta di training e ogni gara. È fondamentale dedicare una parte specifica della preparazione al recupero fisico e ancora più importante è saper gestire le energie e recuperare mentalmente e fisicamente in una stagione lunga e con molte partite spesso ravvicinate tra loro. Ci sono moltissime tecniche che favoriscono il recupero fisico o di rilassamento, tra cui sicuramente consigliamo l'allungamento muscolare e la crioterapia ma le ultime ricerche dimostrano che la durata e la qualità del sonno hanno un'influenza rilevante nel recupero fisico e la performance sportiva, molto più di tutte le tecniche conosciute. Dunque, è importantissimo garantire al proprio corpo un sonno ristoratore, continuo e della giusta durata.

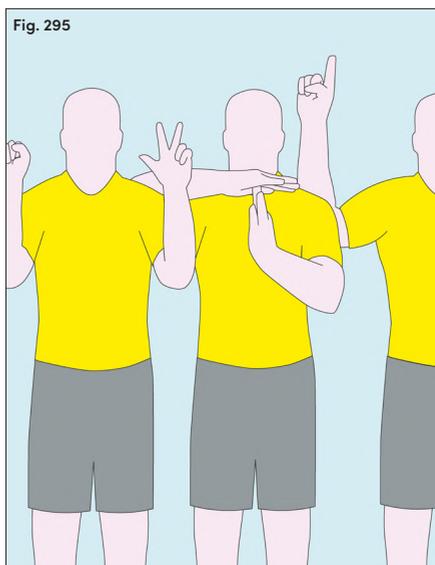
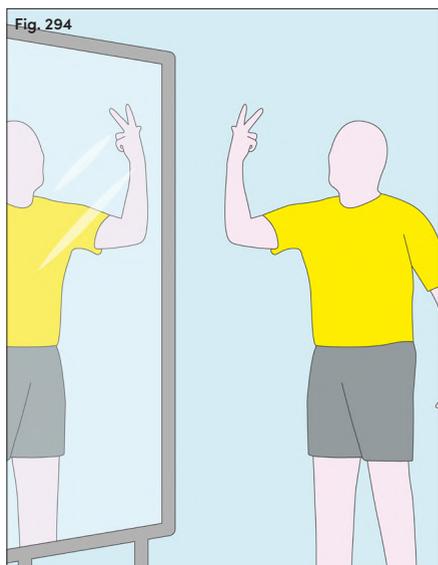
Conclusioni

Il mondo della preparazione fisica dell'allenamento è molto vario e spesso confusionario. Il consiglio è sicuramente di **rivolgersi ad un professionista** del settore che vi possa seguire individualmente e che soprattutto possa creare su misura un allenamento adatto alle proprie esigenze; gli allenamenti generali e le linee guida possono darvi degli spunti da cui partire ma ognuno di voi dovrebbe poi cucire su sé stesso il training più adatto. Un arbitro ben allenato e preparato fisicamente sarà anche mentalmente pronto a svolgere al meglio le sue funzioni, concentrandosi sulle molteplici situazioni da valutare. Inoltre, sarà anche in grado di gestire al meglio le pressioni e lo stress fisico e mentale. **Una preparazione fisica adeguata può sicuramente fare la differenza tra una prestazione mediocre e un'ottima performance!**

9.5 Altre forme d'allenamento

Allenare le segnalazioni

Si è già parlato dell'importanza delle segnalazioni nell'ambito arbitrale. Svolgere delle segnalazioni inadeguate equivale a non esprimersi correttamente, con il rischio di non essere compresi nelle proprie decisioni. Data la varietà di segnalazioni, è fondamentale che gli arbitri le "allenino". Questo allenamento può avvenire con la collaborazione di colleghi o attraverso l'autovalutazione allo specchio (Fig. 294). È, inoltre, consigliabile allenare non solo le singole segnalazioni, ma anche le procedure nella loro interezza (es. segnalazione di un fallo) (Fig. 295).

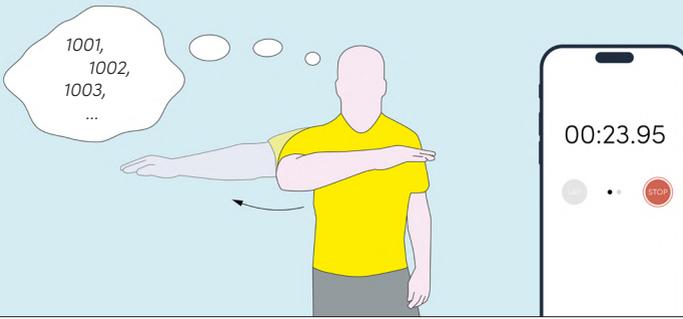


© D. Collier - FIP

Conteggiare i secondi

Durante una gara, gli arbitri hanno il compito di conteggiare gli 8 secondi, i 5 secondi sulla rimessa, i 5 secondi di un giocatore marcato da vicino, i 3 secondi e, infine, i 24 secondi dell'azione in assenza dell'apparecchio. Essere in grado di conteggiare correttamente i secondi è una competenza fondamentale che va allenata prima della gara. Questo si può fare utilizzando un cronometro o uno smartphone e adottando una modalità di conteggio precisa, come il "1001, 1002, 1003", per rendere il conteggio e la percezione del tempo un processo automatico e naturale (Fig. 296).

Fig. 296

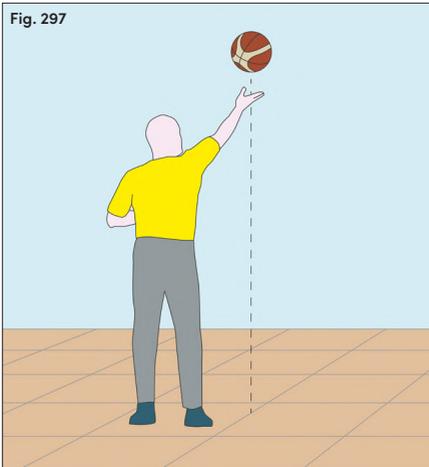


©D.Galleri • FIP

Alzare la palla

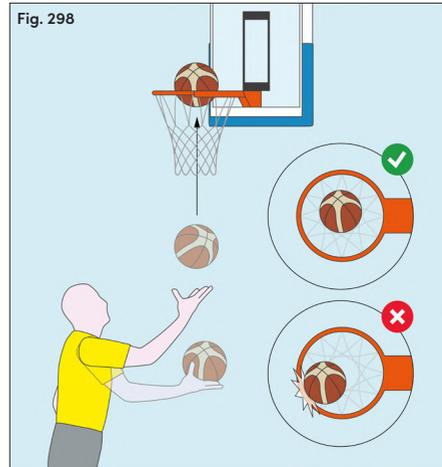
Una palla alzata correttamente a inizio gara riduce sensibilmente le probabilità di incorrere in infrazioni dalla difficile amministrazione. Anche questa attività deve essere allenata dagli arbitri. A casa o all'aperto, il "lancio" può essere praticato utilizzando una linea o un qualsiasi segno come riferimento (Fig. 297). Se si dispone di un canestro, l'allenamento consiste nell'alzare la palla facendola passare attraverso l'anello, sia in salita che in discesa, evitando che tocchi l'anello stesso (Fig. 298).

Fig. 297



©D.Galleri • FIP

Fig. 298



Lavorare con le clip e preparare la gara

Osservare alcune clip tratte dalle proprie gare e da quelle dei colleghi può essere particolarmente utile per comprendere e migliorare sia la valutazione di alcune regole sia l'efficacia dei movimenti di meccanica arbitrale, nonché la generica amministrazione della gara. Se una propria gara è stata registrata, è sempre utile rivederla, scaricando il video dai social o richiedendolo alle società, per poter valutare la prestazione "a freddo".

L'approccio con cui le clip devono essere valutate deve essere imparziale, focalizzandosi su ciò che è stato fatto correttamente e cosa poteva essere fatto meglio. Non è importante concentrarsi sugli errori specifici, ma piuttosto sulle loro cause per trarre insegnamenti utili. Le clip interessanti devono essere condivise tra gli arbitri in un'ottica di cooperazione, evitando che diventino semplici momenti di critica fine a sé stessa. L'obiettivo deve essere sempre quello di analizzare le cause degli errori e trovare soluzioni, indipendentemente da chi li abbia commessi.



L'uso di video e registrazioni delle gare non è solo utile per migliorare la tecnica arbitrale, ma rappresenta anche uno strumento valido per prepararsi in vista di una partita. Oggi, molte squadre e società pubblicano video delle gare sui social, disponibili sia in diretta che post-gara. Un arbitro che lavora in campionati senior di buon livello deve prepararsi utilizzando informazioni fornite dai colleghi e materiale video relativo alle squadre coinvolte. Questi materiali offrono dettagli utili sulle caratteristiche delle squadre, la loro organizzazione in campo, i giocatori chiave, le abilità tecniche dei singoli, informazioni sugli allenatori e sul comportamento dei membri della squadra. Tuttavia, è importante ricordare che queste informazioni sono solo marginalmente utili per la gestione della partita. Gli arbitri non devono arrivare sul campo con aspettative preconfezionate riguardo al comportamento delle squadre. Ogni partita è un caso a sé e bisogna essere sempre pronti a gestire qualsiasi situazione.



Capitolo 10

GLOSSARIO DELL'ARBITRAGGIO

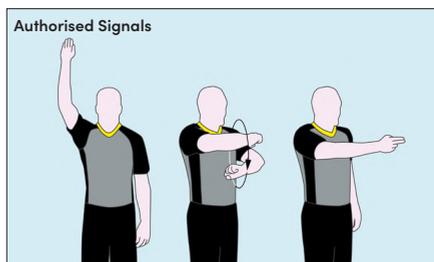
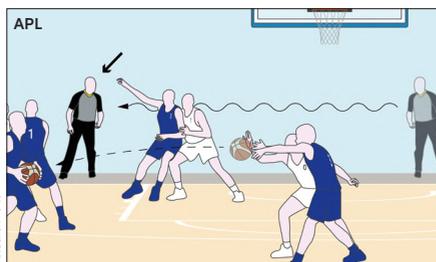
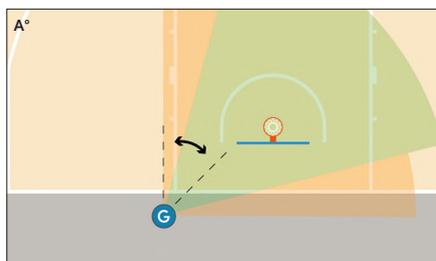
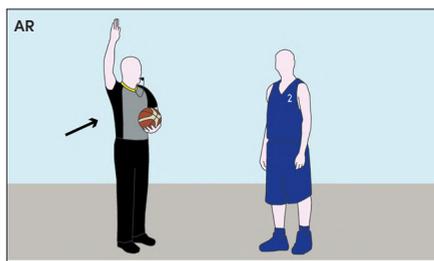
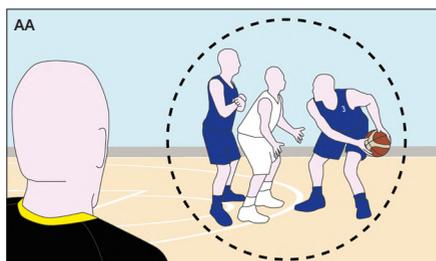
10.

Glossario dell'arbitraggio

A

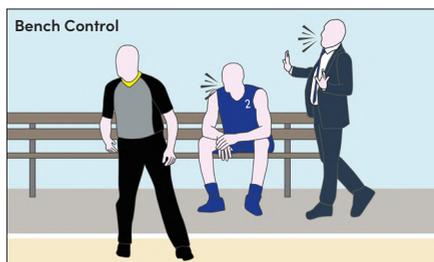
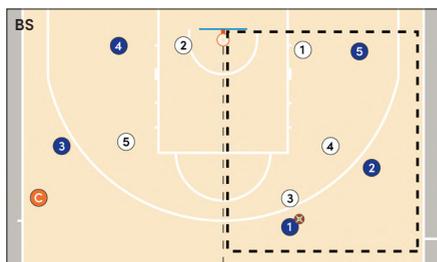
| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------------------|--------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Act of Shooting | Atto di tiro | AOS | Movimento di tiro del giocatore che può essere "da fermo" o in "movimento continuo". |
| Action Area | Area d'azione | AA | Area nella quale si svolge il gioco con e senza la palla (pick & roll, blocchi, gioco del post, ecc.). |
| Active Mindset | Mente attiva | AMI | Capacità dell'arbitro di essere sempre concentrato e pronto a valutare l'azione e prendere decisioni. |
| Active Referee | Arbitro attivo | AR | Arbitro incaricato dell'amministrazione di una rimessa o tiri liberi, avente la palla tra le mani. |
| Alternating Possession | Possesso alternato | AP | Metodo per rendere la palla viva con una rimessa invece che con un salto a due. |
| Alternating Possession Arrow | Freccia del possesso alternato | APA | Strumento utile a indicare la squadra in diritto della successiva rimessa per possesso alternato. |
| Angle(s) | Angolo(i) | A° | Posizione del corpo dell'arbitro che assume rispetto alle linee perimetrali (espressa in gradi). |
| Anticipate (call) | Fischio d'anticipo | AC | Situazione in cui, prevedendo l'esito dell'azione, l'arbitro fischia prima che sia avvenuta l'effettiva azione. |
| Anticipate (play) | Gioco d'anticipo | APL | Capacità dell'arbitro di leggere il gioco, anticipandone i successivi movimenti, per adeguare prontamente la propria posizione. |
| Assistant Scorer | Assistente segnapunti | ASC | Ufficiale di campo deputato alla gestione del tabellone segnapunti. |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------------|-----------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------|
| At the Disposal (ball) | Palla a disposizione | BATD | Palla è nelle mani di un giocatore per una rimessa o un tiro libero. |
| Authorised Signals | Segnali convenzionali | n.d. | Segnalazioni approvate dalla FIBA e presenti nel Regolamento Tecnico. |



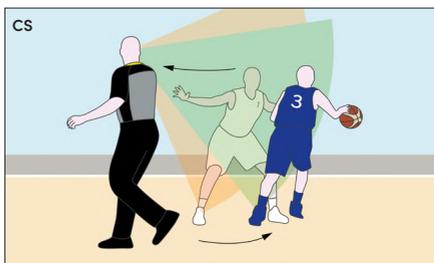
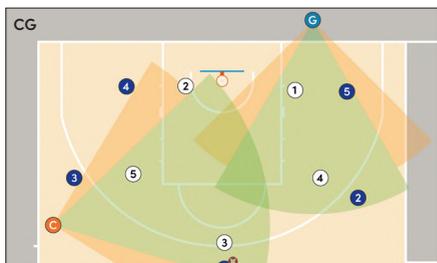
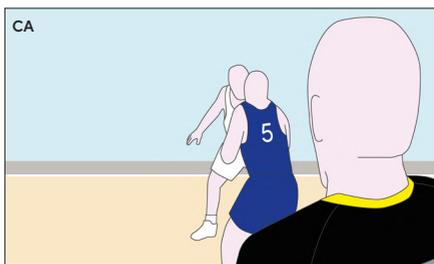
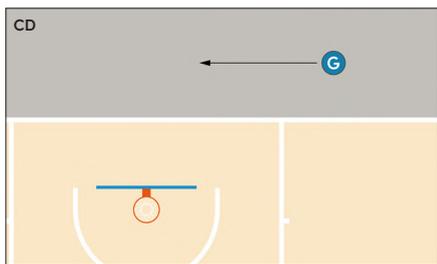
B

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|---------------------|-----------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Backboard | Tabellone | BB | Supporto rettangolare di vetro che sorregge l'anello del canestro. |
| Backcourt | Zona di difesa | BC | Porzione di campo di una squadra che comprende la linea centrale, il proprio canestro e la metà campo vicina al proprio canestro. |
| Backcourt Violation | Violazione di ritorno della palla in zona di difesa | BCV o RPZD | Violazione commessa da una squadra che fa ritornare illegalmente la palla nella propria zona di difesa dopo averla portata in attacco. |
| Ball Side | Lato forte | BS | Dividendo il campo a metà, da canestro a canestro, è il lato in cui è presente il gioco con la palla. |
| Basket Interference | Interferenza sul canestro | BI | Intervento illegale sul canestro o sul tabellone durante un tiro a canestro su azione o tiro libero. |
| Bench Control | Controllo della panchina | n.d. | Controllo degli arbitri che non vengono commesse infrazioni da parte delle persone sedute in panchina. |
| Blocking | Bloccaggio | BL | Contatto illegale commesso dalla difesa per ostacolare l'attaccante. |
| Bonus | Penalità per falli | n.d. | Situazione in cui vengono concessi 2 tiri liberi per ogni contatto non in atto di tiro. |
| Boundary lines | Linee perimetrali | n.d. | Linee che delimitano il terreno di gioco. |
| Buzzer | Sirena | n.d. | Utilizzata dagli UdC per indicare la fine di un quarto o periodo di 24". |



C

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|---------------------------|-----------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cadence Whistle | Fischio "paziente" in aiuto | CW | Fischio effettuato fuori dalla propria competenza primaria dopo aver lasciato un attimo di valutazione al collega per prendere la decisione. |
| Cancel the score (basket) | Canestro annullato | n.d. | Segnalazione che indica l'annullamento di un canestro realizzato. |
| Captain | Capitano | CAP | Giocatore designato dall'allenatore come rappresentante della squadra. |
| Centre (referee) | Arbitro centro | C | Ruolo arbitrale esclusivo della meccanica del triplo arbitraggio. |
| Centre line | Linea di centrocampo | n.d. | Linea che divide a metà il campo di gioco. |
| Charge(ing) | Fallo di sfondamento | CH | Contatto illegale commesso dall'attaccante nei confronti del difensore. |
| Close Down | Chiusura a destra | CD | Movimento in lateralità di avvicinamento dell'arbitro guida al canestro. |
| Closed Angle | Angolo chiuso | CA | Linea di visuale chiusa (coperta) nell'area di competenza primaria o secondaria di un arbitro. |
| Consistency | Consistenza o coerenza | n.d. | Capacità dell'arbitro di giudicare in maniera coerente e continuativa le azioni per tutto l'arco della gara. |
| Control of the Ball | Controllo della palla | COB | Controllo della palla di una squadra e/o un giocatore in base all'Art. 14. |
| Correctable Errors | Errori correggibili | CE | Errori che possono essere corretti dagli arbitri in base all'Art. 44. |
| Coverage | Copertura (box-in) | CG | "Copertura" visiva del campo da parte dei due/tre arbitri. |
| Crew Chief | Primo arbitro | CC | Arbitro solitamente di maggiore esperienza nella coppia/terna. |
| Cross Step | Incrocio | CS | Movimento arbitrale opposto a quello dei giocatori. |
| Cylinder (Principle) | Principio del cilindro | CP | Principio alla base dalla valutazione dei contatti che concerne un'area cilindrica immaginaria che avvolge un giocatore da terra al soffitto. |

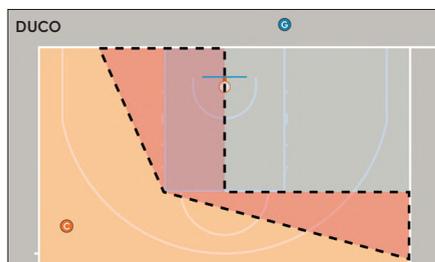
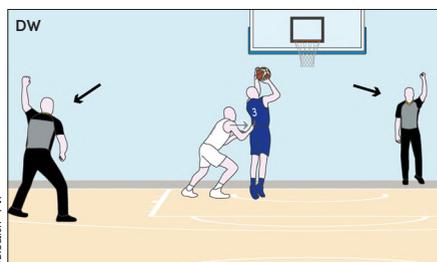
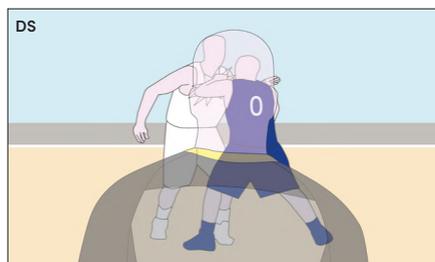
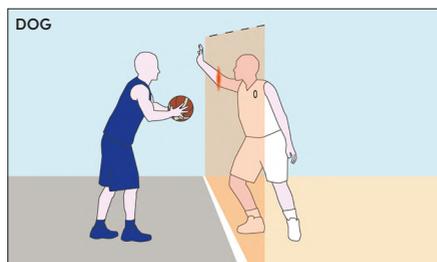


©D.Galleri - FIP

D

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-------------------------|--------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dead Ball | Palla morta | DB | Status della palla che la rende non giocabile. |
| Dead Ball Officiating | Arbitraggio a palla morta | DBO | Controllo da parte del/degli arbitri non attivi durante le situazioni di palla morta (gioco fermo). |
| Delay of Game (Warning) | Richiamo per ritardo del gioco | DOG | Richiamo effettuato alla squadra per aver ostacolato una rimessa, un tiro libero o l'inizio di un quarto. |
| Distance & Stationary | Distanza e stabilità | DS | Tecnica di arbitraggio individuale che prevede di ricercare un'adeguata distanza dal gioco e valutare da fermi (stabilmente). |
| Disqualification | Espulsione | DQ | Azione fortemente antisportiva. |
| Double Dribble | Doppio palleggio | DD | Violazione che consiste nel palleggiare nuovamente dopo aver interrotto il palleggio. |
| Double Foul | Doppio fallo | DOF | Due falli commessi contemporaneamente da due avversari. |
| Double Whistle | Doppio fischio | DW | Due arbitri che fischiano all'unisono. |

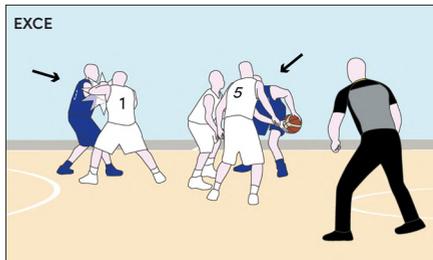
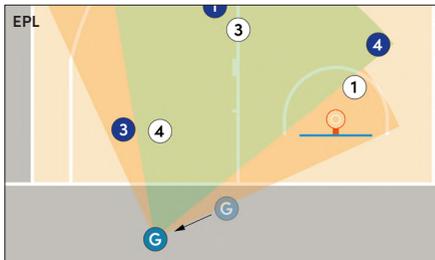
| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|---------------|-------------------|-------|-----------------------------------------------------------------|
| Dribble | Palleggio | DR | Movimento della palla causato da un giocatore che la controlla. |
| Dual Coverage | Doppia competenza | DUCO | Area di competenza primaria per entrambi gli arbitri. |



E

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-----------------------------|----------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Edge of the play | Angolo del gioco | EPL | Angolo che l'arbitro stabilisce al fine di inglobare più giocatori possibile nel proprio campo visivo. |
| Eight (8) Seconds Violation | Violazione di otto secondi | 8S | Violazione causata dal non aver portato la palla in zona di attacco entro 8 secondi. |
| Elbowing | Sgomitare | ELW | Agitare i gomiti senza causare un contatto con l'avversario. |
| End of the Game | Fine della gara | EOG | Fine del tempo di gioco con punteggio discorde. |
| End of the Quarter | Fine del quarto | EOQ | Fine di un quarto di gioco |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------------|---------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Endline (Baseline) | Linea di fondocampo | n.d. | Linee perimetrali di 15m poste dietro i due canestri. |
| Extended Coverage | Competenza estesa | EXCE | Capacità arbitrale di estendere la propria competenza primaria a più di una situazione di gioco allo stesso tempo. |



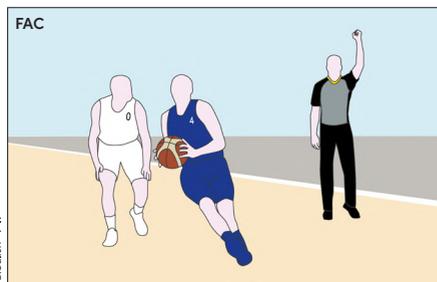
©D.Galleri - FIP

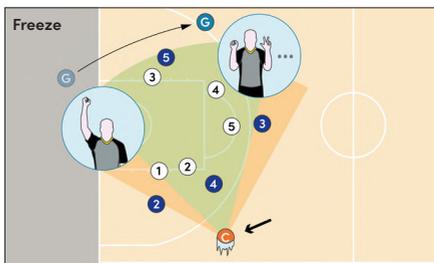
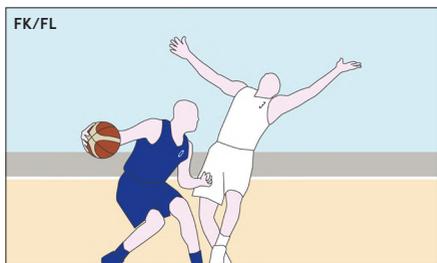
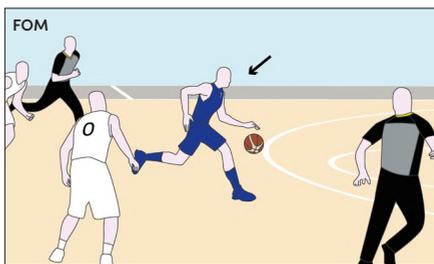
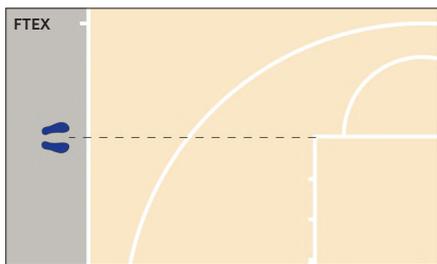
F

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-----------------------------|----------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fake (Basketball) | Finta | n.d. | Simulazione dell'atto di tiro per ingannare il difensore. |
| Fake (Refereeing) | Simulazione | FK | Azione antisportiva di un giocatore che simula di aver subito un fallo. |
| Fantasy Call (Phantom Call) | Fischio fantasma | FAC | Sanzione dell'arbitro di un'infrazione mai realmente avvenuta. |
| Fast Break | Contropiede | FB | Rapido cambio di direzione della palla dato da una palla "rubata" dalla squadra in difesa. |
| Feel for the Game | Sentire la gara | n.d. | Abilità dell'arbitro di percepire l'andamento della gara (fisico, emotivo, fattori ambientali, ecc.). |
| Fighting | Rissa | FGT | Interazione fisica illegale tra due o più avversari. |
| Five (5) Fouls | 5 falli | 5F | Situazione di un giocatore per la quale diventa escluso. |
| Five (5) Seconds Violation | Violazione di cinque (5) secondi | 5S | Violazione commessa da un giocatore durante una rimessa, un tiro libero o marcato da vicino. |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------------------|-----------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Flagrant Foul | Fallo evidente | FF | Fallo di natura particolarmente chiara ed evidente, dato da un contatto duro o un'azione antisportiva. Un fallo evidente può essere personale, tecnico, antisportivo o da espulsione. |
| Flop (Refereeing) | Simulazione | FL | Azione antisportiva di un giocatore che accentua un contatto. Molto simile al concetto di "fake a foul". |
| Foot (Kick) Violation | Violazione di piede | FVI | Violazione che consiste nel colpire deliberatamente la palla con il piede. |
| Foul | Fallo | n.d. | Infrazione che concerne un contatto illegale o un comportamento antisportivo. |
| Free Throw Line Extended | Linea di tiro libero estesa | FTEX | Punto di rimessa a seguito di una violazione che annulla un canestro o una violazione commessa dal tiratore di un tiro libero. |
| Free Throw(s) | Tiro(i) libero(i) | FT | Opportunità concessa a un giocatore di realizzare un punto senza la difesa schierata. |
| Freedom of Movement | Libertà di movimento | FOM | Abilità di un giocatore di muoversi liberamente senza essere ostacolato. |
| Freeze | Congelamento | n.d. | Tecnica arbitrale che consiste nel rimanere fermi e osservare il contesto dopo il fischio di un collega o in caso di fischi multipli. |
| Frontcourt | Zona di attacco | FC | Porzione di campo di una squadra che comprende il canestro avversario e la metà campo vicina al canestro avversario. |

©D.Calderini • FIP



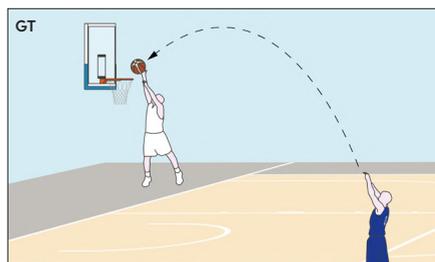
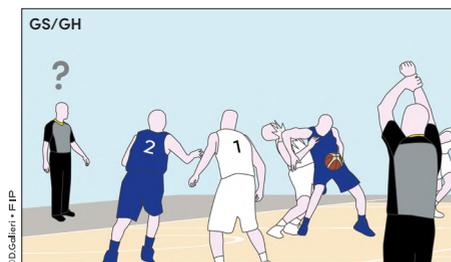


© D.Galleri - FIP

G

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------|------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Game Clock | Cronometro di gara | GC | Strumento di misurazione del tempo di gioco. |
| Game Clock Reset | Reset del cronometro di gara | GCRS | Azione che porta alla correzione di un valore numerico errato nei minuti o secondi da giocare. |
| Game Control | Controllo della gara | GCO | Situazione in cui la gara è in pieno controllo degli arbitri e in svolgimento nel rispetto delle regole. |
| Game Flow | Flusso della Gara | GF | Ritmo con il quale la gara è in corso di svolgimento. |
| Game Saver | Salvaguardare il gioco | GS | Decisione presa dall'arbitro a prescindere dalla propria posizione/competenza al fine di tutelare la correttezza del gioco. |
| Gather the Ball | Chiudere il palleggio | n.d. | Momento in cui al palleggiatore, mettendo entrambe le mani sulla palla o tenendola dal basso, non è più concesso palleggiare. |

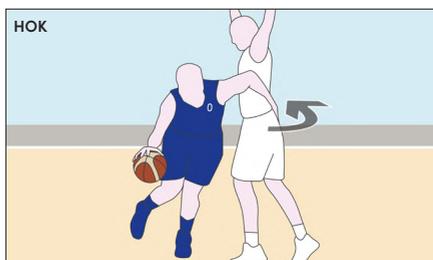
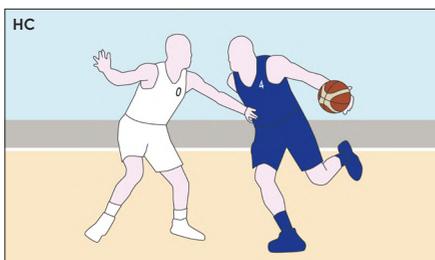
| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-------------------|---------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Giving Help | Andare in aiuto | GH | Assistenza offerta da un arbitro nei confronti del/dei collega/ghi fuori dalla propria competenza primaria. |
| Goal (Field Goal) | Canestro realizzato | FG | Entrata della palla all'interno del canestro che porta alla realizzazione di punti. |
| Goaltending | Interferenza sul tentativo di realizzazione | GT | intervento illegale sulla palla durante un tiro a canestro su azione o tiro libero. |



H

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------------|-------------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hand Checking | Uso illegale delle mani | HC | Contatto illegale commesso dal difensore con il braccio o la mano per impedire la progressione e il movimento dell'attaccante. |
| Head Coach's Challenge | Richiesta IRS dell'allenatore | HCC | Possibilità dell'allenatore di revisionare una situazione all'IRS. |
| Held Ball | Palla trattenuta | HB | Possibile situazione di P.A. in cui due o più mani di avversari sono saldamente sulla palla. |
| Help Side | Lato debole | HSB | Dividendo il campo a metà, da canestro a canestro, è il lato in cui non è presente il gioco con la palla. |
| Holding | Trattenuta | HOL | Contatto illegale che consiste nel trattenere l'avversario. |
| Hooking | "Gancio" o "uncino" | HOK | Contatto illegale dell'attaccante per spostare il difensore con il braccio. |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Illegal Dribble | Palleggio illegale | IDR | Violazione del palleggio in forma di palla accompagnata o doppio palleggio. |
| Illegal Use of Hands | Uso illegale delle mani | IUH | Contatto falloso con le mani finalizzato a fermare il giocatore con la palla. |
| Image of the Referee | Immagine dell'arbitro | IOR | Modo in cui l'arbitro viene percepito dai coinvolti a una gara. |
| Individual Officiating Techniques | Tecniche di arbitraggio individuali | IoT | Aspetti dell'arbitraggio individuale, quali distanza e stabilità, mente attiva, aggiustamenti, ecc. |
| Infraction | Infrazione | n.d. | Illegalità verso una regola in forma di fallo o violazione. |
| Instant Replay System | Instant Replay System | IRS | Strumento che permette agli arbitri di rivedere un'azione da giudicare. |
| Interpretation of the Rule | Interpretare la regola | OBRI | Applicazione delle regole secondo l'intento e lo spirito del gioco. |
| Interval (of Play) | Intervallo di gara | IOP | Momenti di pausa prima e durante la gara (es. 20', 2', 15'). |

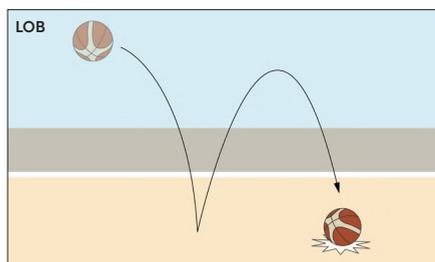
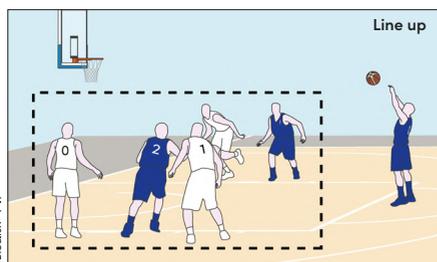


J

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-----------|--------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------|
| Job | "Punzecchiare" o toccare | JAB | Provocare la reazione dell'avversario toccandolo ripetutamente. |
| Judgment | Valutazione | n.d. | Capacità dell'arbitro di osservare l'azione e trarne una decisione. |
| Jump Ball | Salto a due | JB | Lancio della palla, da parte del primo arbitro, a inizio gara. |

L

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|----------------------------|----------------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Last Shot | Ultimo tiro | LS | Nuovo controllo della palla quando mancano meno di 24 secondi al termine di un quarto. |
| Last 2 minutes of the game | Ultimi 2 minuti di gara | L2M | Ultimi due minuti di gioco nel quarto quarto o tempo supplementare. |
| Lead (Referee) | Arbitro guida | L | Ruolo arbitrale della meccanica in doppio o triplo arbitraggio. |
| Legal Guarding Position | Posizione legale di difesa | LGP | Posizione iniziale stabilita nei confronti dell'attaccante, frontalmente e con entrambi i piedi a terra. |
| Line Up | Giocatori a rimbalzo | n.d. | Giocatori presenti a rimbalzo ai lati del tiratore di un tiro libero. |
| Live Ball | Palla viva | LB | Status che rende giocabile la palla. |
| Loose Ball | Palla vagante | LOB | Situazione in cui una palla viva rotola o rimbalza sul terreno senza alcun controllo da parte delle squadre. |

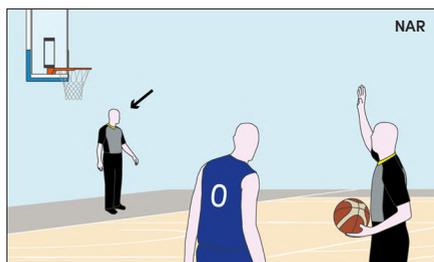
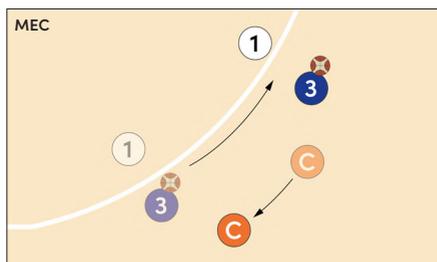


M

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------|----------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Marginal Contact | Contatto marginale | MC | Interazione tra i cilindri dei giocatori che non causa alcun danno fisico o tecnico. |
| Mechanics | Meccanica | MEC | Insieme degli aspetti della tecnica arbitrale, quali movimenti, competenze, amministrazioni, ecc. |
| Media Time-Out | Time out per i media | MTO | Procedura di sospensione della gara prevista nelle gare FIBA. |

N

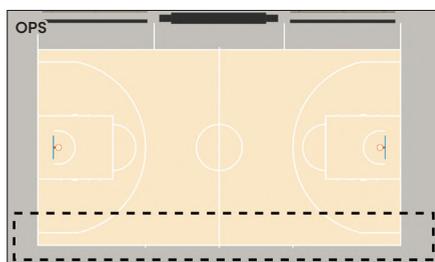
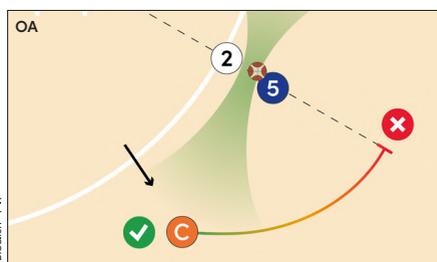
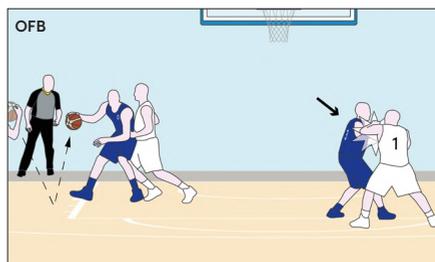
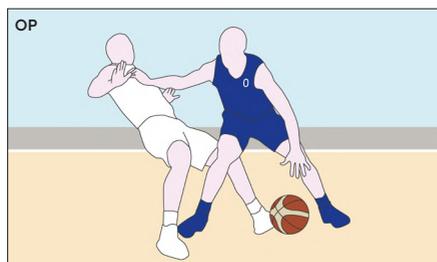
| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------------|--------------------|-------|------------------------------------------------------------------------|
| No-Call | Non fischio | NC | Decisione arbitrale di non intervenire fischiano un'azione del gioco. |
| Non-Active Referee | Arbitro non attivo | NAR | Arbitro non impegnato in amministrazioni (rimesse, tiri liberi, ecc.). |



O

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------|-------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Obvious Play | Situazione chiara | OP | Azione del gioco che risulta chiara ed evidente a tutti i coinvolti (arbitri, giocatori, allenatori, pubblico, ecc.). |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------------------------------|--------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Off the Ball | Lontano dalla palla | OFB | Situazione che concerne aspetti del gioco che si svolgono lontano dal palleggiatore ed i giocatori a lui adiacenti. |
| Offensive End | Fondocampo | n.d. | Termine dell'area di attacco posteriore al canestro avversario. |
| Official Basketball Rules Interpretation | Interpretazioni Ufficiali FIBA | OBRI | Documento pubblicato dalla FIBA che include le interpretazioni e chiarimenti alle regole tecniche di gioco. |
| Open Angle | Angolo aperto al gioco | OA | Angolo di visuale chiara e aperta di un arbitro sulla sua area di competenza primaria e/o secondaria. |
| Opposite Side | Lato opposto | OPS | Lato del campo di gioco opposto al tavolo degli UdC. |
| Out-of-Bounds | Fuori campo | OOB | Area fuori delle linee perimetrali. |

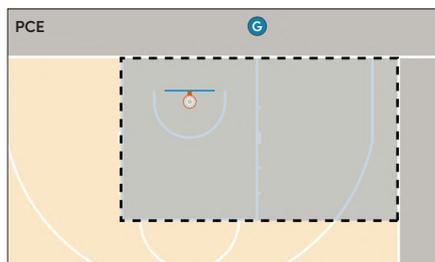
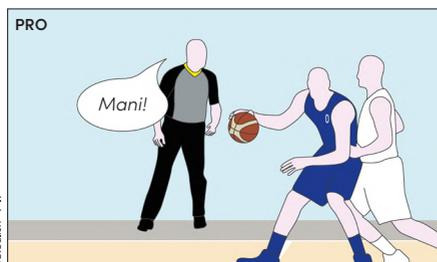
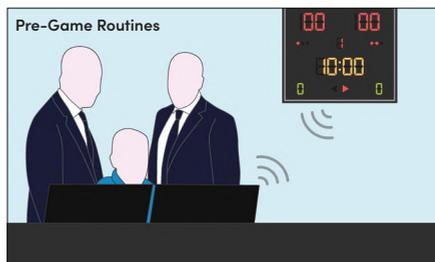
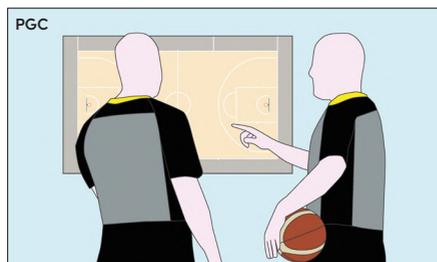
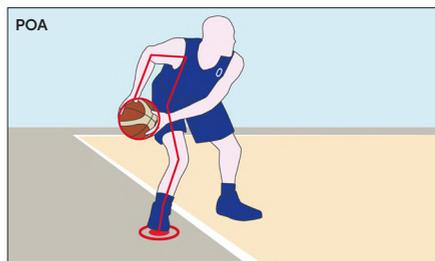
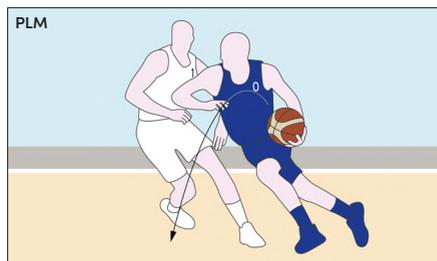


©D.Calderini • FIP

P

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|---------------------|---------------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Palming the ball | Palla accompagnata | PLM | Tipologia di violazione commessa durante il palleggio. |
| Pass | Passaggio | n.d. | Metodo per spostare la palla da una parte all'altra del campo. |
| Pass-Off | Scarico | POFF | Situazione in cui un giocatore, in atto di tiro, preferisce passare la palla ad un compagno anziché concludere il movimento di tiro. |
| Patience Whistle | Fischio paziente | PW | Capacità dell'arbitro di processare l'intero fluire dell'azione prima di intervenire. |
| Peripheral Vision | Visione periferica | PV | Osservazione del gioco ad ampio raggio. |
| Personal Foul | Fallo personale | PF | Contatto illegale di un giocatore su un avversario a palla viva o morta. |
| Pick | Blocco | SCR | Tipologia di blocco offensivo. |
| Pivot Foot | Piede perno | PVF | Piede che un giocatore può solo ruotare nel rispetto della regola dei passi. |
| Player | Giocatore | n.d. | Membro di una squadra che è eleggibile al gioco. |
| Point of Action | Punto dell'azione | POA | Punto del campo in cui è avvenuta una determinata azione. |
| Point of Contact | Punto di contatto | POC | Punto del corpo in cui avviene un contatto illegale. |
| Post-Play | Gioco del post | PP | Gioco che si sviluppa nei pressi dell'area dei 3 secondi. |
| Power Step | Passo sprint | n.d. | Primo passo svolto dall'arbitro coda per prendere velocità in vista della transizione. |
| Processing the Play | Processare il gioco | PPL | Capacità dell'arbitro di analizzare l'intero svolgimento dell'azione, dall'inizio alla fine. |
| Pre-Game Conference | Colloquio pre-gara | PGC | Scambio di direttive durante il pre-gara tra arbitri e tra arbitri e UdC. |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------------|------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pre-Game Routines | Procedure pre-gara | n.d. | Insieme degli adempimenti pre-gara, come il controllo delle attrezzature, il riconoscimento, ecc. |
| Preventive Officiating | Arbitraggio preventivo | PRO | Azioni svolte dagli arbitri per prevenire eventuali problemi nel gioco. |
| Primary (Coverage) | Competenza primaria | PCE | Area nella quale un determinato arbitro è il principale responsabile. |
| Push-Off | Spinta | PO | Azione illegale dell'attaccante, con l'avambraccio esteso, nel prevenire che il difensore possa acquisire il controllo di palla. |
| Pushing | Spingere | PU | Contatto illegale commesso dal difensore o dall'attaccante spingendo l'avversario. |



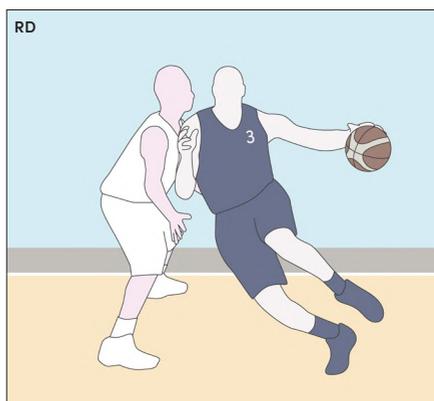
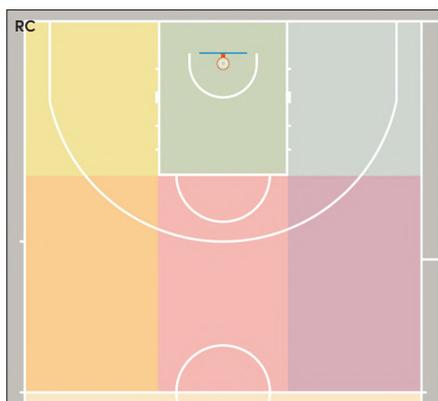
©D.Galleri - FIP

Q

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|---------------|-------------------------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quick Whistle | Fischio immediato (d'impulso) | QW | Situazione in cui l'arbitro non è in grado di valutare e processare l'informazione, fischiano istintivamente una infrazione. |

R

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------------|---------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rebound | Rimbalzo | RB | Situazione in cui un giocatore acquisisce il controllo di palla dopo un tiro a canestro non realizzato. |
| Rectangles | Rettangoli | RC | Suddivisione immaginaria della metà campo offensiva in 6 parti. |
| Referee | Arbitro | REF | Direttore di gara (solitamente 2 o 3). |
| Referee Instructor | Formatore arbitri | RI | Persona deputata alla formazione degli arbitri e la loro valutazione. |
| Refereeing Defence | Arbitrare la difesa | RD | Tecnica IoT che prevede di focalizzare l'attenzione sul comportamento legale o illegale del difensore. |
| Ring | Anello | n.d. | Circonferenza metallica del canestro che sorregge la retina. |

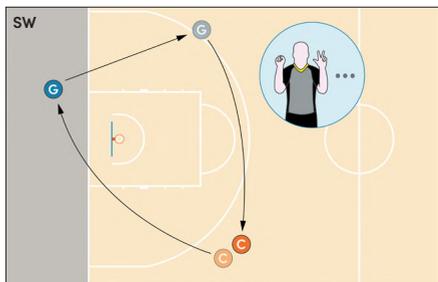
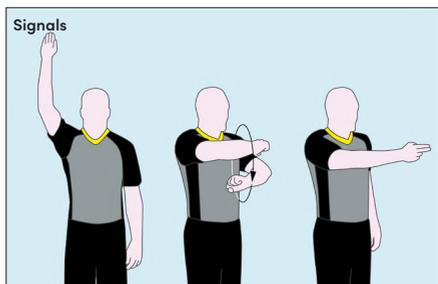
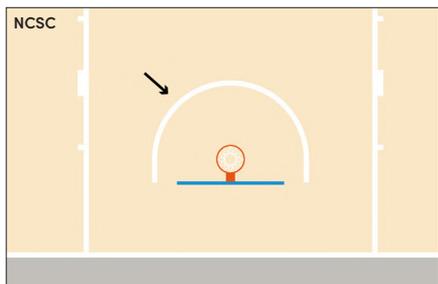
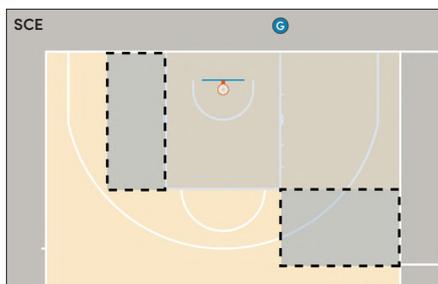


©D.Galleri - FIP

S

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|-------------------------|-------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Score | Punto | FG | Canestro realizzato o punteggio totale delle squadre. |
| Scorer | Segnapunti | SR | Ufficiale di campo addetto alla compilazione del referto di gara. |
| Scoresheet | Referto di gara | SS | Documento ufficiale contenente il report della gara. |
| Screening | Blocco | SCR | Azione dell'attaccante o del difensore nel tentativo di rallentare il movimento dell'avversario. |
| Secondary (Coverage) | Competenza secondaria | SCE | Area di responsabilità non primaria di un arbitro. |
| Self-Evaluation | Autovalutazione | SEF | Capacità di un arbitro di giudicare obiettivamente la propria prestazione. |
| Selling the Call | Accompagnare il fischio con la voce | STC | Tecnica arbitrale riguardante le segnalazioni che prevede di accompagnare il fischio a voce alta. |
| Semi-Circle (No-Charge) | Semicerchio di no-sfondamento | NCSC | Area disegnata all'interno dell'area dei tre secondi per la valutazione dell'omonima regola. |
| Shot | Tiro | n.d. | Tentativo di realizzazione di un canestro. |
| Shot Clock | Cronometro dei 24" | SC | Apparecchio per la misurazione della durata dell'azione. |
| Shot Clock Operator | 24 secondista | SCO | Ufficiale di campo addetto all'utilizzo dell'apparecchio dei 24". |
| Shot Clock Violation | Violazione di 24 secondi | SCV | Violazione commessa da una squadra per non aver tentato un tiro entro 24 secondi. |
| Sidelines | Linee laterali | n.d. | Linee perimetrali di 28 metri. |
| Signals | Segnali | n.d. | Metodi ufficiali di comunicazione degli arbitri. |
| Special Situations | Situazioni speciali | SPS | Serie di infrazioni commesse nello stesso periodo di cronometro fermo e palla morta. |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------------------|-----------------------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Starting Five | Quintetto iniziale | n.d. | Cinque giocatori designati dall'allenatore per iniziare la gara. |
| Stay with the Play | Seguire il gioco | SWP | tecnica IoT che prevede di seguire il gioco dall'inizio alla fine dell'azione. |
| Substitution Opportunity | Opportunità di sostituzione | SUBO | Possibilità per una squadra di effettuare una sostituzione. |
| Substitute | Sostituto | SUB | Giocatore in panchina che è autorizzato al gioco. |
| Switching | Scambio o rotazione | SW | Cambiamento dello status da arbitro guida a coda (e viceversa) a causa di una segnalazione di un fallo agli UdC. |

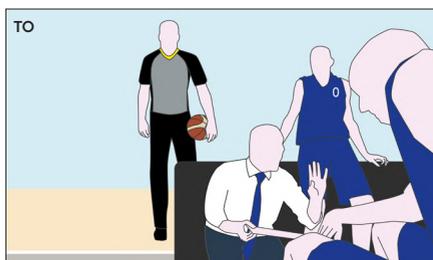
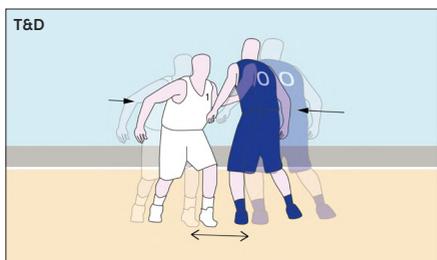
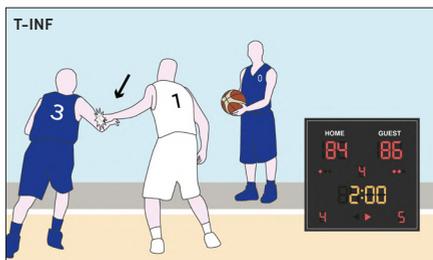
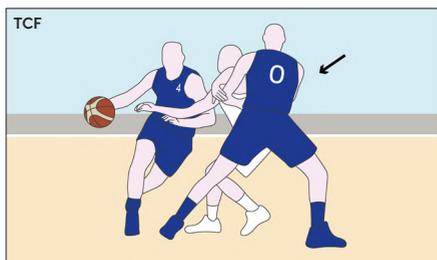
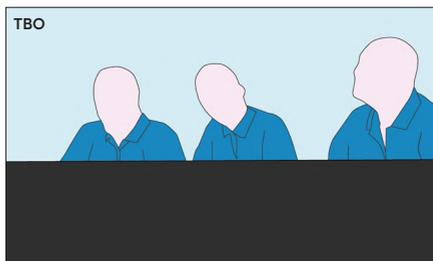
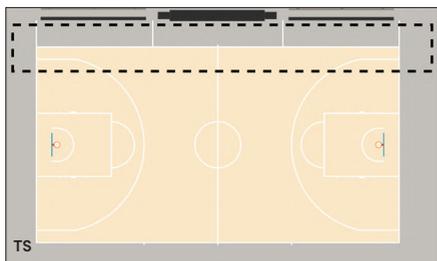


©D.Galleri - FIP

T

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|------------------------------|-------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Table Side | Lato del tavolo | TS | Lato del campo di gioco vicino al tavolo degli UdC. |
| Table Officials | Ufficiali di campo | TBO | Figure nella squadra arbitrale con specifiche mansioni al tavolo. |
| Tap | Tocco | n.d. | Tocco della palla finalizzato ad indirizzarla nel canestro. |
| Team | Squadra | TM | Gruppo di persone che contende la vittoria con un avversario. |
| Team Bench Areas | Area della panchina | TBA | Porzione del campo di gioco destinata ai sostituti, agli esclusi e membri della delegazione al seguito. |
| Team Control (Ball) | Squadra in controllo di palla | TC | Squadra che detiene il controllo della palla nei limiti dell'Art. 14. |
| Team Control Foul | Fallo in attacco | TCF | Fallo commesso dalla squadra in controllo di palla. |
| Team Fouls | Falli di squadra | TFO | Numero di falli commessi dai giocatori sul terreno di gioco. |
| Technical Foul | Fallo tecnico | TF | Fallo relativo ad un comportamento antisportivo o errore procedurale. |
| Three (3) Person Officiating | Arbitraggio in triplo | 3PO | Tipologia arbitrale che prevede la direzione da parte di 3 arbitri. |
| Three (3) Seconds | Violazione di 3 secondi | 3S | Violazione commessa dall'attaccante per essere rimasto più di 3 secondi consecutivi nell'area avversaria. |
| Throw-in | Rimessa in gioco | T-IN | Passaggio legale da parte di un giocatore fuori campo verso un giocatore sul terreno di gioco. |
| Throw-in Foul | Fallo sulla rimessa | T-INF | Tipologia di fallo commessa dal difensore durante una rimessa negli ultimi 2' del 4Q/S. |
| Time & Distance | Spazio-tempo | T&D | Principio che tutela un giocatore senza palla che è in movimento. |
| Time-Out | Sospensione | TO | Interruzione del gioco richiesta da un allenatore o dal suo sostituto. |

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|----------------------------|----------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Time-Out Opportunity | Opportunità di sospensione | TOO | Possibilità per una squadra di effettuare una sospensione. |
| Timer | Cronometrista | TR | Ufficiale di campo addetto alla misurazione del tempo di gioco e delle sospensioni. |
| Trail (Referee) | Arbitro coda | T | Ruolo arbitrale della meccanica in doppio o triplo arbitraggio. |
| Travelling Violation | Violazione di passi | TV | Violazione disciplinata dall'Art. 25 del Regolamento Tecnico. |
| Turnover | Palla persa | TOR | Passaggio della palla da una squadra all'altra a causa di un fallo, una violazione o un canestro sbagliato. |
| Two (2) Person Officiating | Arbitraggio in doppio | 2PO | Tipologia arbitrale che prevede la direzione da parte di 2 arbitri. |



©D.Galleri • FIP

U

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Umpire | Secondo o terzo arbitro | U U1/U2 | Arbitro che coadiuva il primo arbitro con medesime mansioni. |
| Unsport- smanlike Conduct | Comporta- mento anti- sportivo | UC | Azione o comportamento non in linea con lo spirito della correttezza sportiva. |
| Unsport- smanlike Foul | Fallo antisportivo | UF | Contatto sanzionato con 2 tiri liberi e possesso di palla secondo l'Art. 37. |

V

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|----------------|---------------------|-------|-----------------------------------------------------------|
| Verbal Support | Supporto verbale | n.d. | Utilizzo della voce per accompagnare le segnalazioni. |
| Violation | Violazione | n.d. | Infrazione alle regole che concerne il gioco della palla. |

W

| Inglese | Italiano | Abbr. | Spiegazione |
|--------------|---------------------------------------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Warning | Richiamo ufficiale | WAR | Comunicazione di un arbitro all'allenatore di un'azione non in linea con le regole. |
| Working Area | Area di lavoro o posizione prevalente | n.d. | Area del campo di gioco nella quale l'arbitro, in base al ruolo che assume, è solito lavorare. |

Software Grafici: Adobe Illustrator® e Adobe InDesign®
Font: Sofia Pro, utilizzato con licenza Adobe Fonts®

Grafiche Iuorio SNC
Via Lungocalore Manfredi di Svevia, 37-39 - 82100 Benevento (BN)
info@graficheiuorio.it - www.graficheiuorio.it

Ogni riferimento di genere deve essere applicato a tutti i generi e qualsiasi riferimento cromatico è puramente casuale e frutto di semplici ragioni grafiche.

Nella pubblicazione sono inseriti i marchi FIP, FIBA, X, Snapchat, Messenger, Instagram, YouTube, Facebook, LinkedIn, Skype, TikTok, WhatsApp, Behance e Dribbble, i quali appartengono ai rispettivi proprietari che ne detengono i diritti.





Davide Galieri

Nato a Napoli il 27 ottobre del 2000, è un visual designer laureato in Eco Inclusive Design presso l'Università degli Studi "Gabriele D'Annunzio" di Chieti e Pescara. Ha iniziato l'attività arbitrale a Benevento nel 2014, proseguendo nella Regione Molise a partire dalla stagione sportiva 2019/2020. È attualmente il Formatore Regionale del Settore Giovanile del Molise e impegnato nel campionato di serie B interregionale maschile e serie B femminile.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE

ISBN 979-12-80729-35-4



Versione 2025.01
Valida dal 1° febbraio 2025