



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

**IL COLLOQUIO PRE-GARA E' IMPORTANTE PER EVITARE LA
COMPLICAZIONE DEGLI AFFARI SEMPLICI!!!**

REGOLE DI COMPORTAMENTO

DESIGNAZIONE Accettazione via telefono/sms/fax - Contatto col collega
VIAGGIO Andata/Ritorno - Orari/Coincidenze - Luogo di incontro
PALESTRA Ubicazione impianto

GARA

PRE-GARA

Arrivo insieme almeno 60 minuti prima. Saluti, subito nello spogliatoio.

- 60' Controllo attrezzature
- 55' Colloqui pre-gara Arbitri/UdC
Riscaldamento
Riconoscimento giocatori
- 20' In campo (Controllo squadre, Verifica regole)

DURANTE LA GARA

Meccanica - Leggere il gioco
Psicologia e comportamento (Educazione)
Congelamento - Velocizzazione amministrazione situazione statiche
Situazioni speciali
Coerenza - Non dare vantaggio
Muoversi per vedere!
(Arrivare - Vedere - Valutare - Fischiare - Segnalare - Sanzionare)

DOPO LA GARA

Controllo uscita / Firma referto / Uscire insieme per ultimi
Immediatamente negli spogliatoi - Nessuno dentro
Doccia / Commissario - ascoltare, domandare, non controbattere
Critica costruttiva col collega

RAPPORTO

Compilazione del rapporto - Allegati
Concordare il rapporto - scrivere - verificare
Spedire SMS/FAX/Posta - Conservare la copia

ATTREZZATURE INDISPENSABILI

CRONOMETRO E TABELLONE DI GARA, APPARECCHIO 24", CRONOMETRO
TIME-OUT, PALETTE FALLI, INDICATORE BONUS, FRECCIA

Partenza e intensità sirene cronometro gara / 24"

Collegamento tra i dispositivi per il conteggio del tempo - Apparecchiatura dei 24"
che si ferma con lo stop del cronometro

POSIZIONI E RESPONSABILITA'

Arbitro CODA

Nella Zona di Difesa: 3-4 passi al lato e 1 passo DIETRO della palla con le anche aperte per vedere sia la palla che il resto del campo davanti.

Nella zona d'Attacco: PREVALENTEMENTE cerca gli spazi stando DAVANTI alla linea della palla (più vicino alla linea di fondo della palla e con le anche aperte per vedere sia la palla che il resto del campo). Quando la palla "penetra" (tra la linea dei tiri liberi prolungata e la linea di fondo) cerca gli spazi stando DIETRO la linea della palla.

Arbitro GUIDA

Nella Zona d'Attacco: si muove PREVALENTEMENTE nella zona marcata. Durante le entrate a canestro si muove velocemente a destra/sinistra per trovare meglio lo spazio tra i giocatori, mettendosi in posizione per avere i giocatori che vanno verso di lui (addosso).

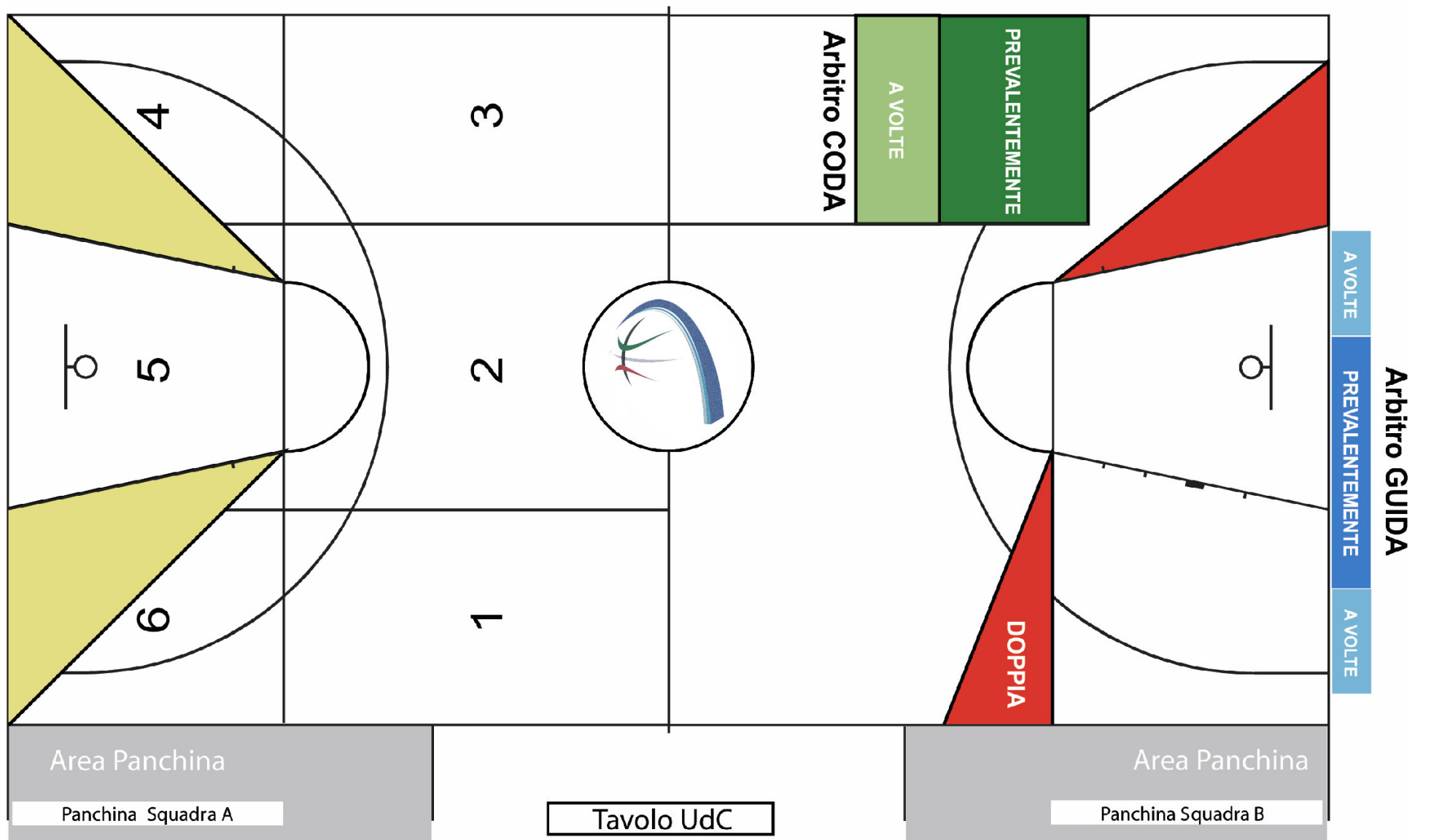
UN CODICE ETICO: L'ARBITRO...

- A. che è un atleta, deve costantemente prepararsi fisicamente.
- B. ricevuta la designazione della gara, deve predisporre mentalmente all'approccio dell'incontro sportivo.
- C. è tenuto a non divulgare la sua designazione, perché questa è riservata.
- D. deve recarsi presso l'impianto sportivo almeno un'ora prima dell'orario di inizio della gara.
- E. deve vestire in modo decoroso poiché rappresenta l'immagine della categoria.
- F. non deve trattenersi, prima e dopo la gara, in vane e inutili conversazioni con alcuno, pena il rischio di creare ambiguità nel suo operato.
- G. che sa farsi rispettare in campo, e nello stesso tempo riesce, con il suo "buon senso" a non essere protagonista, è "gradito" a giocatori, allenatori e dirigenti.
- H. che con la sua condotta di gara induce i giocatori ad evitare contatti violenti, reazioni e proteste è un arbitro di classe
- I. che durante la partita ammette un errore dimostra onestà e forza morale
- J. che conosce il regolamento tecnico in ogni sua parte, ma non lo sa mettere in atto perché è carente di personalità, di temperamento, di saggezza, di equilibrio e di determinazione, mai potrà sperare in risultati apprezzabili.
- K. che ascolta, per il suo miglioramento, i consigli dati da persone competenti e li mette in pratica, arriverà a livelli superiori
- L. che aspira quindi al successo:
Non deve crederci infallibile
Non deve credere di aver appreso tutto
Non deve chiedere rispetto in campo ma guadagnarselo
Non deve essere impulsivo
Non deve essere svogliato
Non deve essere irritabile
Non deve essere timido
Non deve essere rude
Non deve essere debole
Non deve essere irresoluto
- M. a fine gara deve controllare il referto di gara, in particolare il punteggio progressivo. Se tutto è regolare appone la sua firma.
- N. il referto va compilato quando sarà tranquillo e riposato (quindi dopo la doccia o addirittura con calma fuori dall'impianto). Terminato di compilare il referto in ogni sua parte, è necessario allegare anche la relativa nota spese.
- O. Il tutto deve essere spedito immediatamente (entro le 24 ore) al competente organo di gestione, oppure consegnato a mano presso la sede competente entro 48 ore.

Accettazione Designazioni: 06 33223261

SMS Risultato: 329 6228540

<Numero di Tessera> <Numero di Gara> PRA <Punti Casa> <Punti Ospiti> P



PROCEDURE PRE-PARTITA
 20' PRIMA SUL TERRENO DI GIOCO
 POSIZIONE LATO OPPOSTO TAVOLO
 FINE RISCALDAMENTO 1'30"
 SALTO A DUE SOLO INIZIO GARA
 COPERTURA DEL CAMPO
 RESPONSABILITA' CODA-GUIDA
 RESPONSABILITA' PALLA FUORI

FISCHIO SIMULTANEO
 PALLA DA FUORI A FUORI-CAMPO
 COMPETENTE 3"-8" (conteggio)
 COPERTURA ZONA CONTRARIA
 COPERTURA ANGOLI DEL CAMPO
 COPERTURA GIOCO LONTANO DALLA PALLA
 COPERTURA DIFESA PRESSING
 INTERFERENZA

CONTROLLO TIRO DA 3 PUNTI
 POSIZIONE AMM.NE FALLO TECNICO/ANTISP
 SITUAZIONI DI SALTO A DUE
 REGOLA DEL POSSESSO ALTERNATO (freccia)
 CONTROLLO GIOC. CHE HA COMMESSO FALLO
 CONTROLLO GIOC. CHE HA SUBITO FALLO
 FINE PERIODO DI GIOCO - ULTIMO TIRO
 FINE PERIODO DEI 24" - RESPONSABILITA'

INFORTUNIO DI UN GIOCATORE
 AMM.NE TIRI LIBERI GUIDA - CODA
 PROCEDURA SOSTITUZIONI
 PROCEDURA SOSPENSIONI
 RIPRESA DEL GIOCO DOPO UN TIME-OUT
 SITUAZIONI SPECIALI
 CONTATTO VISIVO COL COLLEGA - CON UDC