



#### **4° Modulo : Come si gioca in campo – Contatti**

- Uno contro uno
  - Blocchi – Raddoppi di marcamento
  - Gioco del post
  - Giocatore in atto di tiro
  - Movimento continuo
  - Sfondamento
  - Fallo antisportivo, fallo da espulsione
  - Sanzioni e principi di casistica
  - Amministrazione dei tiri liberi
- Segnalazioni arbitrali** correlate agli argomenti – **Uso del fischio**

#### **5° Modulo : Comportamento in campo**

- Regole di corretto comportamento durante la gara
  - Falli tecnici, da espulsione
  - Falli durante gli intervalli
  - Rissa
  - Autocanestro
  - Falli di squadra, limite di falli
  - Sostituzioni - Sospensioni
  - Attrezzature – Irregolarità ed interventi regolamentari
- Segnalazioni arbitrali** correlate agli argomenti – **Uso del fischio**

#### **6° Modulo : Amministrazione della gara**

- Arrivo nell'impianto di gioco
- Ritardato arrivo squadre – giocatori – arbitri
- Riconoscimento giocatori – allenatori – dirigenti
- Impraticabilità del campo di gioco – Casistica
- Inizio della gara – Termine della gara
- Controllo del referto di gara – Chiusura
- Compilazione e spedizione del rapporto arbitrale
- **Scheda** quiz di uscita                      Indicativa del livello d'apprendimento ottenuto dagli allievi

#### **7° Modulo : Chiusura del Corso**

- Quiz Scritti
- Colloquio individuale
- Consegna divisa arbitrale - **Chiusura**

#### **MATERIALE DIDATTICO AD INIZIO CORSO**

- Regolamento Tecnico
- Manuale della Meccanica
- Vademecum con Disposizioni Organizzative Campionati
- Estratto delle parti sostanziali del Regolamento Esecutivo
- Blocco Fogli Basket per Appunti
- Fischietto

Il Corso, proposto in moduli, può essere strutturato su un numero di lezioni maggiore di 6, purché venga mantenuta la consequenzialità degli argomenti affinché ne risulti inalterata l'impostazione tecnica. E', tra l'altro, fondamentale nei moduli 3° e 4° il coinvolgimento di un Allenatore che coadiuvi l'Istruttore nella presentazione degli argomenti di tecnica di gioco.