



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION





RADUNO PRECAMPIONATO ARBITRI SERIE A



CASTELSANPIETRO TERME 9-11 SETTEMBRE 2016

**RADUNO PRECAMPIONATO
ARBITRI SERIE A**



You cannot teach
a person anything
You can only
help him find it
within himself.

- Galileo Galilei



FIBA

We Are Basketball

IOT = FONDAMENTALI



ARBITRARE E'



- **ANTICIPARE QUELLO CHE ACCADRA'**
(ATTEGGIAMENTO MENTALE ATTIVO)
- **CAPIRE QUELLO CHE STA SUCCEDENDO**
(CONOSCENZA DEL GIOCO)
- **REAGIRE NELLA MANIERA PRECISA A QUANTO E'**
ACCADUTO
(ALLENAMENTO MENTALE VISIVO)

IOT = FONDAMENTALI



- **QUAL'E' IL FATTORE CHIAVE CHE FA CRESCERE LA QUALITA' DEL NOSTRO ARBITRAGGIO ???**
- **SAPER VALUTARE CORRETTAMENTE LE SITUAZIONI OVVIE NELLA PROPRIA ZONA DI COMPETENZA**

IOT = FONDAMENTALI



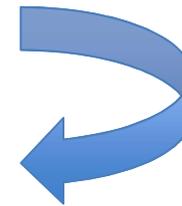
- 1. DISTANZA E STATICITA'**
- 2. ARBITRARE LA DIFESA**
- 3. RIMANERE CON IL GIOCO**
- 4. POSIZIONE- ANGOLO APERTO
(45 °) – ADEGUAMENTI**
- 5. COMUNICARE FISCHIANDO**
- 6. SEGNALI E SEGNALAZIONI**



1. DISTANZA E STATICITA'

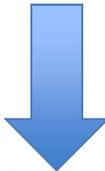


- **FONDAMENTALE MANTENERE UNA GIUSTA DISTANZA DAL GIOCO SENZA ESSERE TROPPO VICINI**
- **SI PERDE PROSPETTIVA**
- **TUTTO SEMBRA PIU' VELOCE**
- **NON SI VALUTA MA SI REAGISCE**



1.DISTANZA E STATICITA'



- **STATICITA' = DA FERMO**
 - **OCCHI NON BALLANO**
 - **AUMENTA LA CONCENTRAZIONE E L'ATTENZIONE**
- 
- 
- **PIU' FACILE AVERE DECISIONI CORRETTE**

1.DISTANZA E STATICITA'



- **ARBITRARE  DA FERMO**
- **LEGGERE IL GIOCO**
- **MUOVERSI ANTICIPATAMENTE PER ESSERE NEL POSTO GIUSTO**



FERMARSÌ - OSSERVARE - DECIDERE

2. ARBITRARE LA DIFESA



QUANDO SI ARBITRA IL GIOCO CON LA PALLA LA NOSTRA ATTENZIONE DEVE ESSERE CATTURATA DALLE ILLEGALITÀ DEL GIOCATORE IN DIFESA

- **FOCUS SUI MOVIMENTI DEL DIFENSORE**
- **NON SI ARBITRA LO SPAZIO TRA I GIOCATORI – MA LA DIFESA**
- **DEVO VEDERE LO SPAZIO PER ARBITRARE LA DIFESA**



3. RIMANERE CON IL GIOCO



CAPITA ALCUNE VOLTE CHE GLI ARBITRI NON VEDANO UN FALLO OVVIO....UNICI ALL'INTERNO DEL PALAZZETTO.....

- **DISCIPLINA
PROFESSIONALE**



- **STARE CON IL GIOCO FINO
A QUANDO L'AZIONE NON
E' TERMINATA**



3.RIMANERE CON IL GIOCO



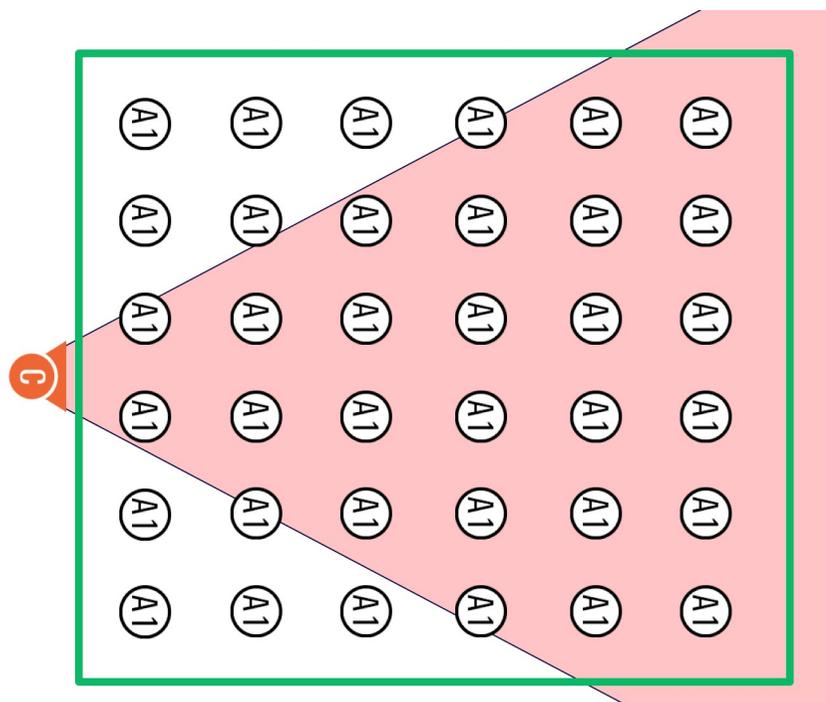
- **FOCUS SUL DIFENSORE FINO A QUANDO L'AZIONE E' TERMINATA**
PORTIAMO IL TIRATORE A TERRA COSÌ COME IL GIOCATORE IN PENETRAZIONE...
- **NON INIZIARE A MUOVERSI FISICAMENTE** (CENTRO E CODA CHE INIZIANO AD INDIETREGGIARE DURANTE UN TIRO = LASCIARE MENTALMENTE L'AZIONE PRIMA DEL SUO TERMINE)



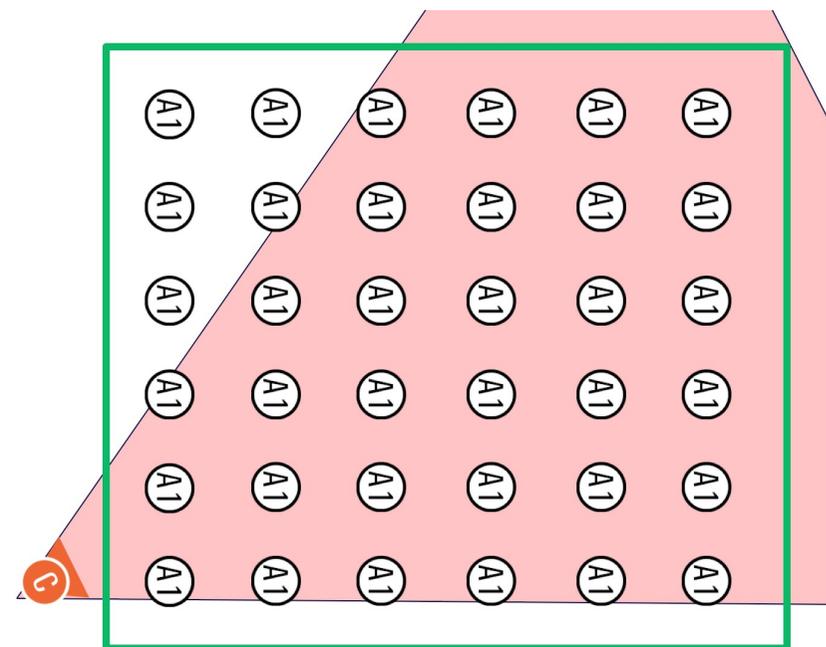
4.POSIZIONE.ANGOLO APERTO.ADEGUAMENTI



OBIETTIVO PER UN ARBITRO È QUELLO DI AVERE IL PIÙ GIOCATORI POSSIBILE NEL SUO CAMPO VISIVO, PER QUESTO È FONDAMENTALE CERCARE UNA POSIZIONE CHE GLI GARANTISCA UN AMPIO ANGOLO DI VISUALE...E QUINDI MANTENERLA...



CON ANGOLO CHIUSO RIESCO A VEDERE 26/36



CON ANGOLO APERTO 32/36

4.POSIZIONE.ANGOLO APERTO.ADEGUAMENTI



- 1) **ARRIVARE NEL POSTO CORRETTO E POSIZIONARSI CON UN ANGOLO APERTO (45 °)**
- 2) **LEGGERE IL GIOCO SAPENDO IN ANTICIPO DOVE E' NECESSARIO ANDARE (MENTALMENTE UN PASSO AVANTI DEL GIOCO)**
- 3) **AGGIUSTARE LA POSIZIONE A SECONDA DEL GIOCO PER MANTENERE UN ANGOLO DI VISUALE APERTO (SPOSTAMENTI DI PICCOLI PASSI)**
- 4) **MUOVERSI SEMPRE CON UN OBIETTIVO. SAPERE DOVE DEVO ANDARE E PERCHE'**
- 5) **ANDATE DOVE E' NECESSARIO. IL GIOCO COMANDA (DIVERSO DALLA «ZONA DI LAVORO» USUALE)**
- 6) **SE LA POSIZIONE INIZIALE E' CORRETTA , NON RIMANETE STATICI MA AGGIUSTATELA A SECONDA DEL GIOCO E DEL MOVIMENTO DEI GIOCATORI**

5.COMUNICARE FISCHIANDO



- **IMPORTANZA DI UN SUONO BREVE/ FORTE E DECISIVO**



- **SUPPORTO ALLE NOSTRE DECISIONI**

- **«LESS IS MORE» – IL MESSAGGIO E' PIU' FORTE**



- **SUPPORTO VERBALE FONDAMENTALE**

6.SEGNALI



- **USARE SOLO SEGNALI FIBA UFFICIALI**
- **SEGNALARE IN MANIERA DECISA, VISIBILE**
- **USARE ENTRAMBE LE MANI PER INDICARE LA DIREZIONE**
- **TRATTARE LE SQUADRE E I GIOCATORI SECONDO UNO STANDARD**
- **LESS IS MORE**
- **SUPPORTO VERBALE**



6.SEGNALAZIONI

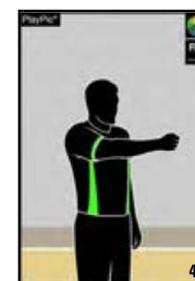


- **CORRO E TROVO UNA POSIZIONE DOVE SI RIESCA AD AVERE CONTATTO VISIVO CON IL TAVOLO**
- **FERMO-RESPIRO-SEGNALO**
- **NATURA DEL FALLO DEVE CORRISPONDERE A QUANTO SUCCESSO**
- **SUPPORTO VERBALE**
- **CORRO NELLA NUOVA POSIZIONE**

Game clock signals



FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL



Point clenched fist towards basket of offending team



FIBA

We Are Basketball

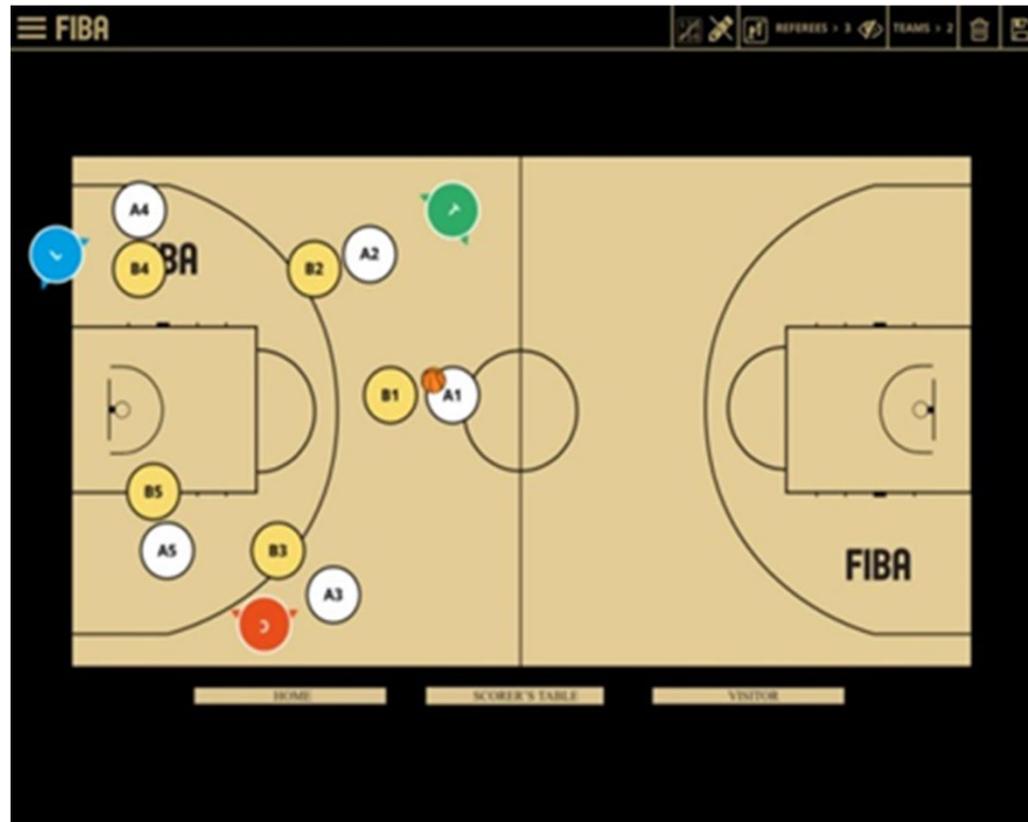
MECCANICA 3PO



AREE DI COMPETENZA



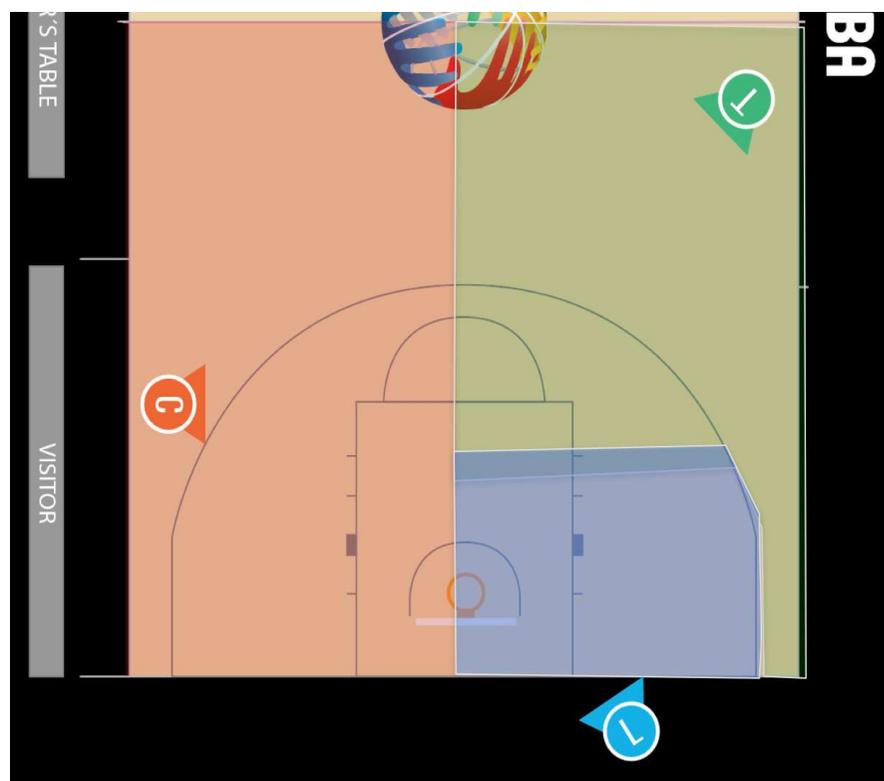
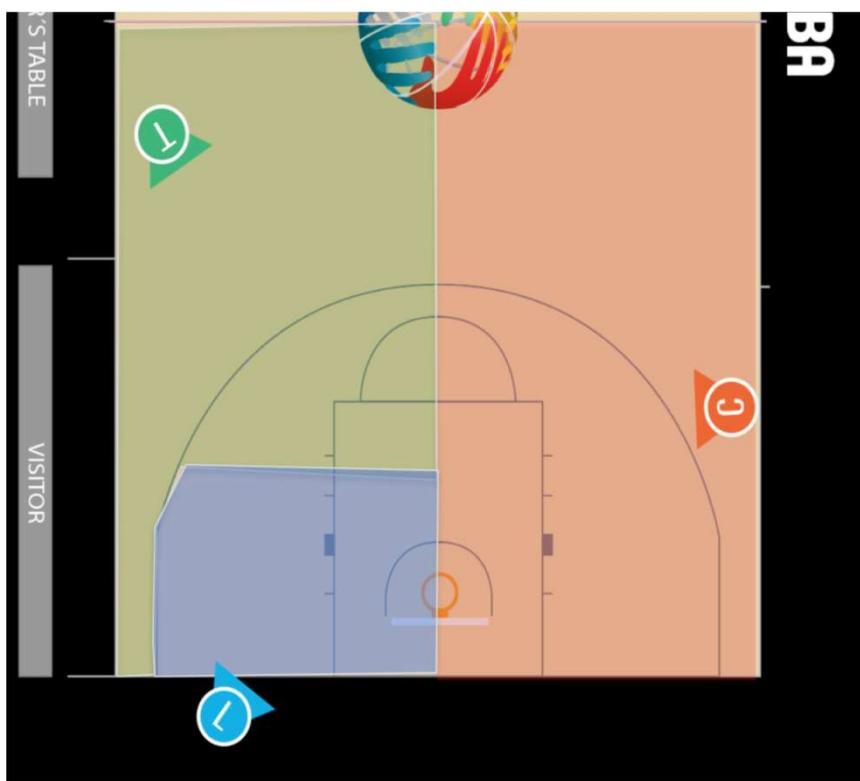
APPLICAZIONE FIBA IREF .PGC



AREE DI COMPETENZA



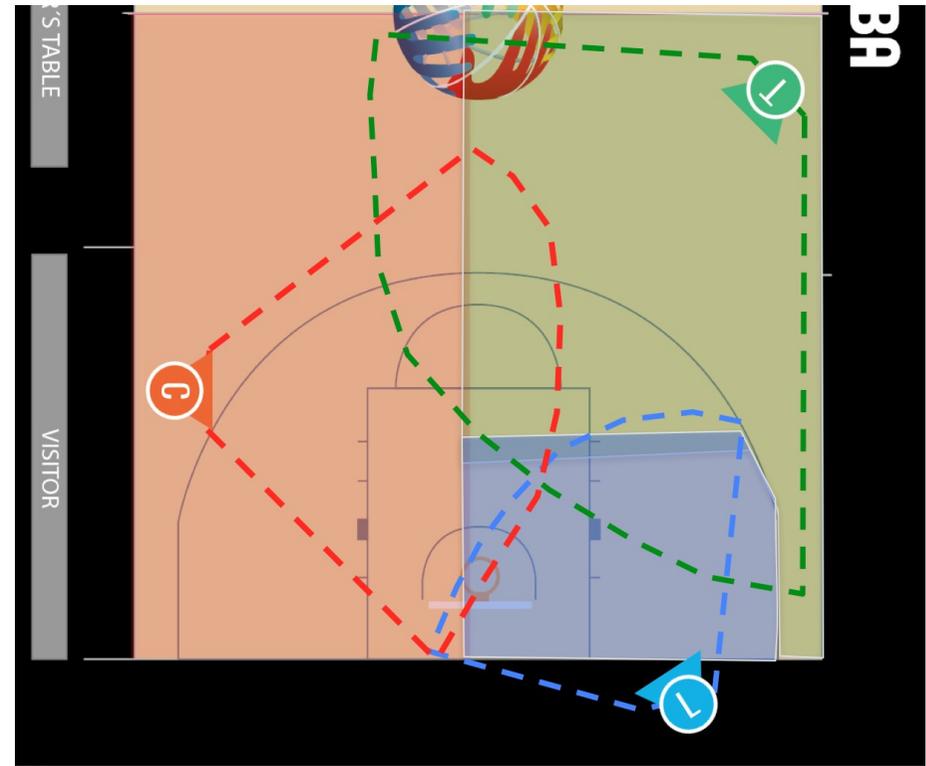
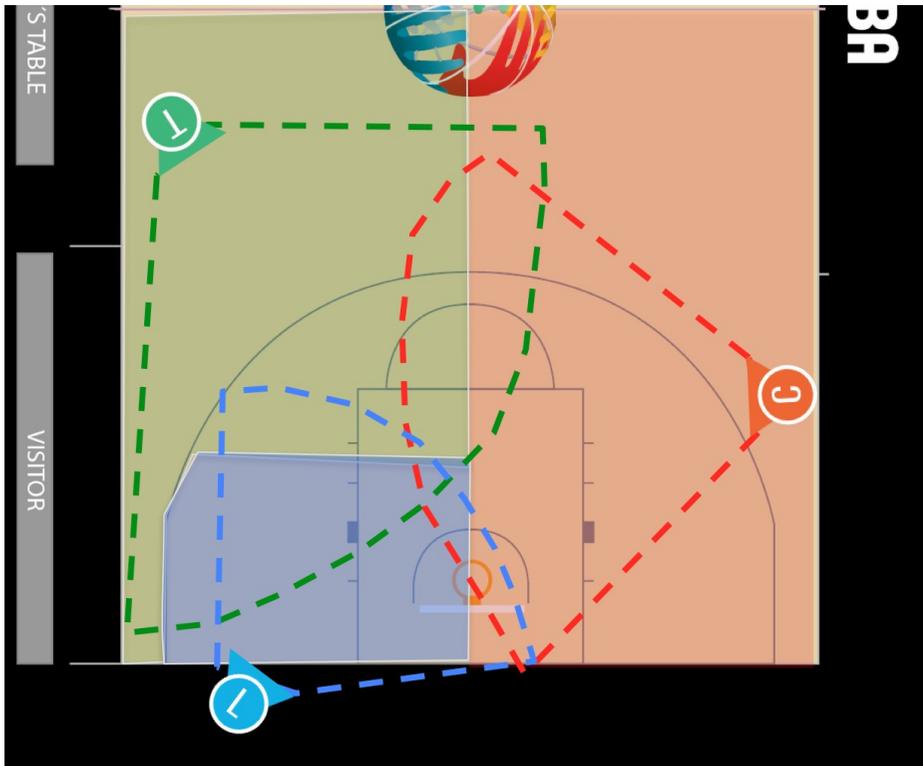
AREE DI COMPETENZA 3 PO- STATICHE



AREE DI COMPETENZA



AREE DI COMPETENZA 3 PO- DINAMICHE



- **L'ARBITRO GUIDA E' COLUI CHE INIZIA – SEMPRE – LA ROTAZIONE**
- **L'ARBITRO GUIDA DEVE SEMPRE CERCARE UNA RAGIONE PER RUOTARE**
- **LA CORRETTA TECNICA PER ROTAZIONI EFFICACI PREVEDE :**
 - **CORRETTA DISTANZA PER RUOTARE - CLOSE DOWN**
 - **CORRETTO TIMING - QUANDO LA PALLA SI TROVA NEL LATO DEBOLE**
 - **CORRETTA TECNICA - VALUTAZIONE , PASSO VELOCE SENZA ESITARE**

ROTAZIONI MOVIMENTI BASE LEAD



QUANDO LA PALLA SI
TROVA NEL MEZZO DEL
CAMPO (RETT. 2) IL
GUIDA DEVE MUOVERSI
NELLA POSIZIONE DI **CLOSE
DOWN** PER ESSERE
PRONTO A RUOTARE SE LA
PALLA DOVESSE ESSERE
PASSATA SUL LATO
DEBOLE

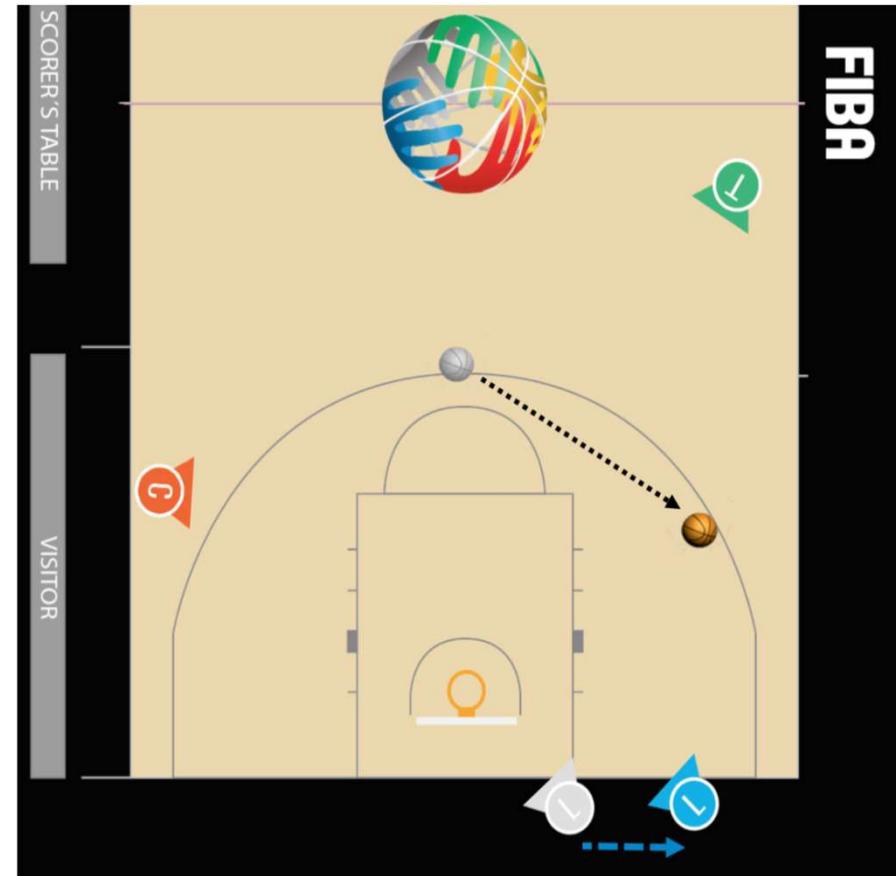


ROTAZIONI MOVIMENTI BASE LEAD

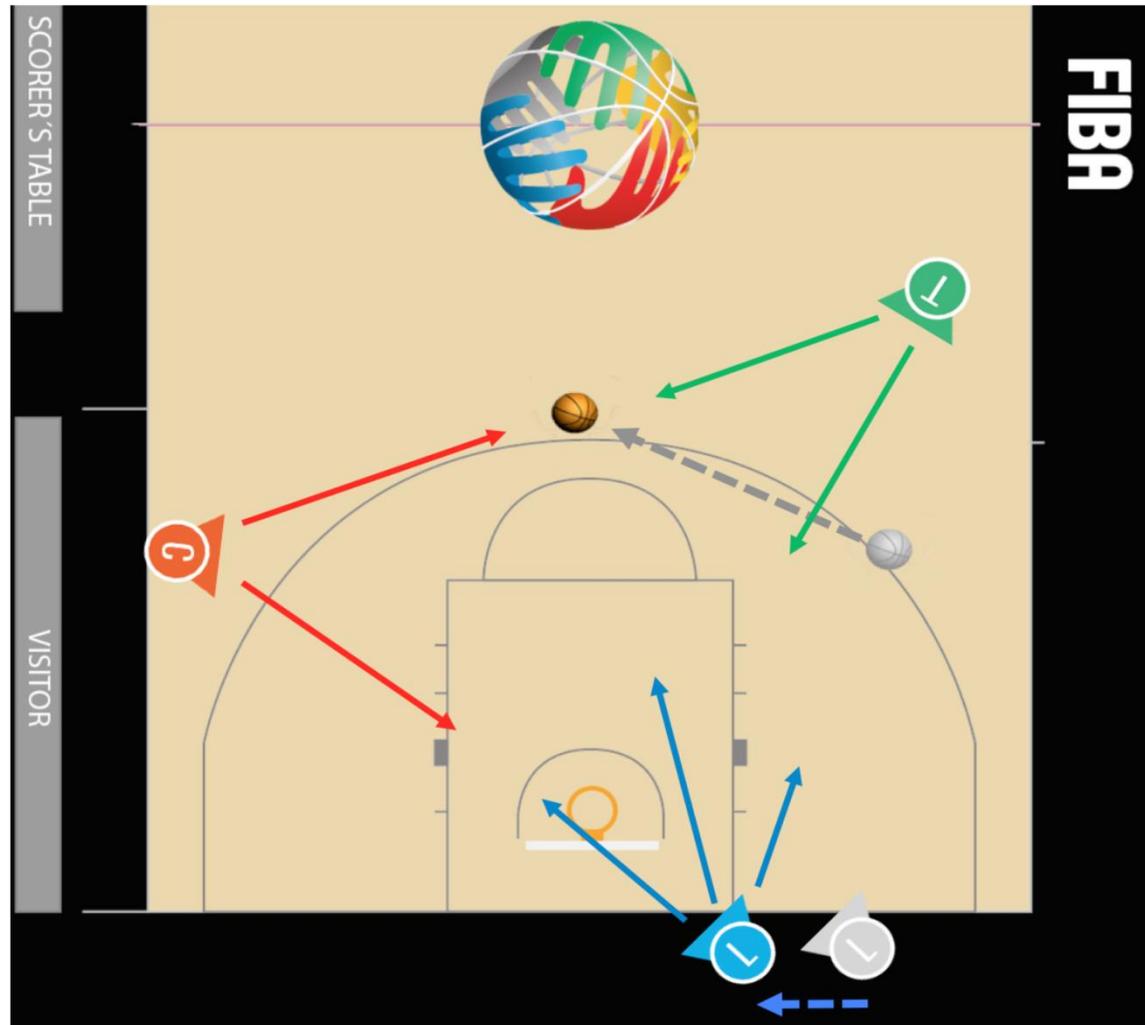


**SE LA PALLA TORNA SUL
LATO FORTE L'ARBITRO
GUIDA TORNERA' ALLA
SUA POSIZIONE INIZIALE
(BASIC POSITION)**

**LA POSIZIONE DI CLOSE
DOWN NON E' UNA
POSIZIONE PER
ARBITRARE IL GIOCO**



ROTAZIONI MOVIMENTI BASE LEAD

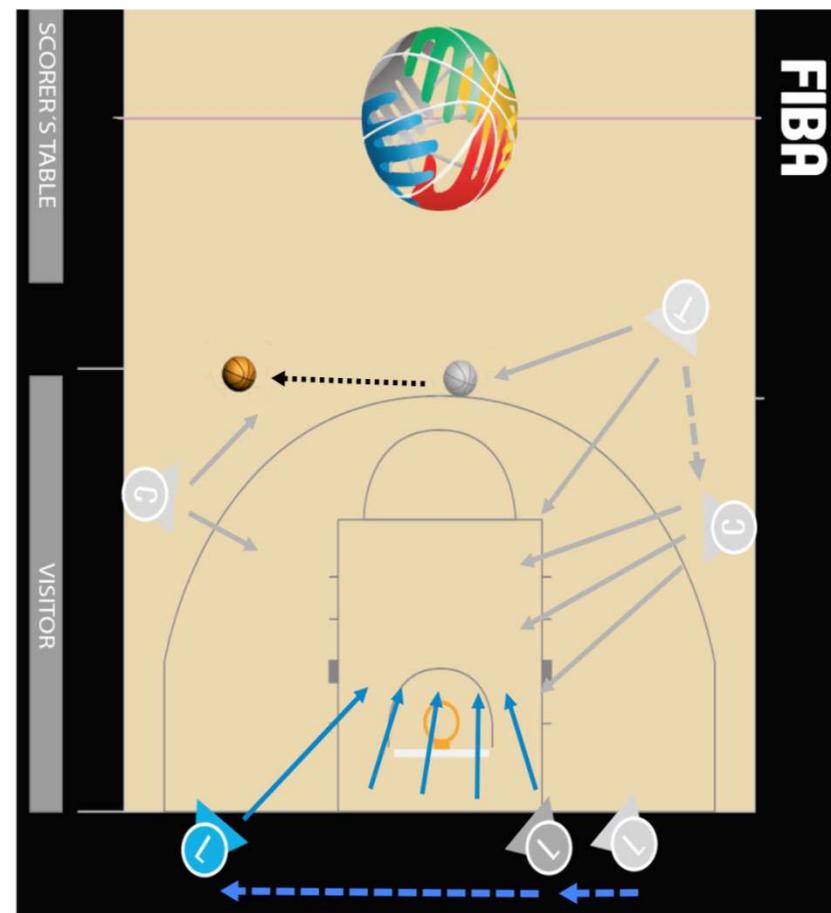


ROTAZIONI MOVIMENTI BASE- GUIDA



QUANDO LA PALLA SI SPOSTA SUL LATO DEBOLE L'ARBITRO GUIDA ANALIZZA SE ESISTE UNA POSSIBILITA' DI TIRO VELOCE O PENETRAZIONE VERSO CANESTRO - UN RESPIRO - PAUSA-

INIZIA LA ROTAZIONE. CAMMINA VELOCEMENTE E RIMANE FOCALIZZATO NELL'AREA SE CI SONO GIOCATORI. SE L'AREA E' VUOTA ARBITRA IL SUCCESSIVO MATCHUP O I GIOCATORI CHE STANNO ARRIVANDO IN AREA .



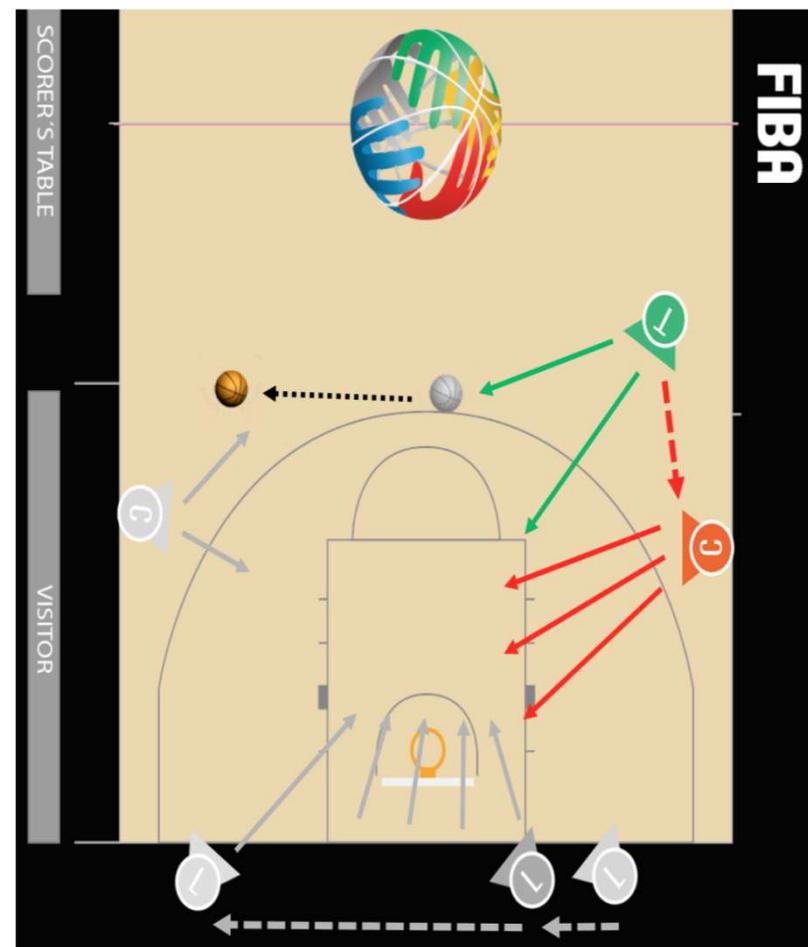
ROTAZIONI MOVIMENTI BASE LEAD



**CONTEMPORANEAMENTE L'ARBITRO
CODA SI MUOVE NELLA NUOVA
POSIZIONE DI CENTRO**

**IL CODA SI DEVE ASSICURARE CHE IL
CENTRO SI PRENDA CARICO DELLA
PALLA SUL LATO DEBOLE**

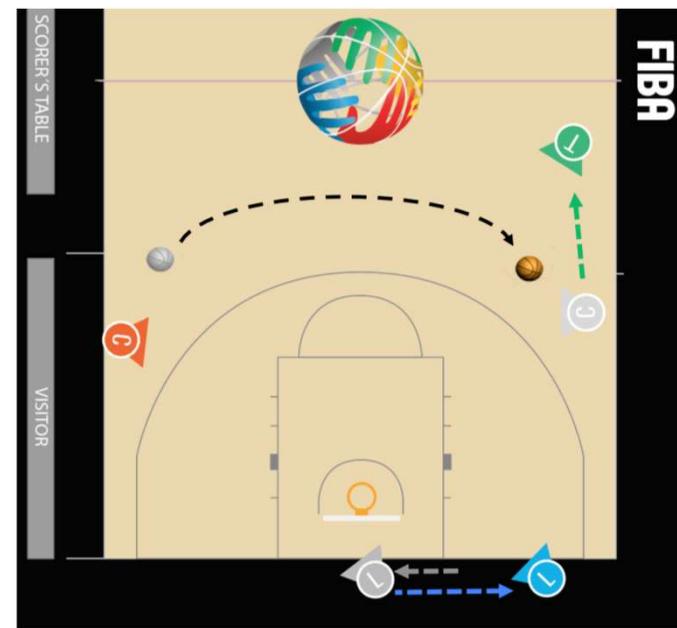
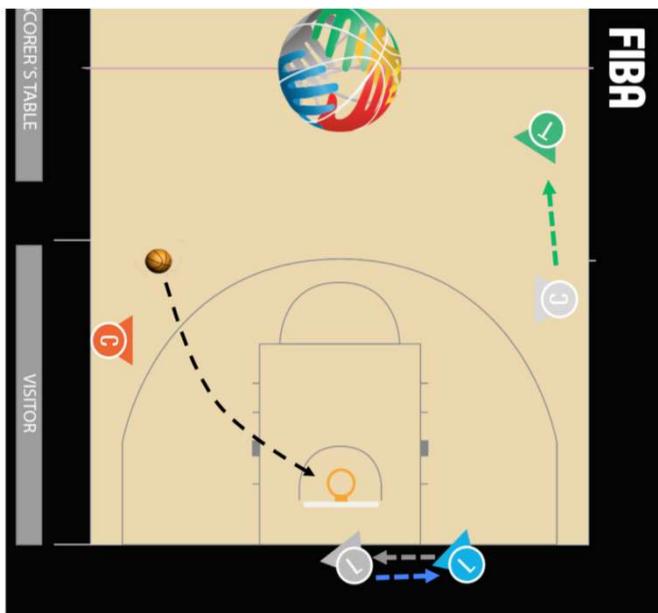
**A QUESTO PUNTO IL CODA "LASCIA
LA PALLA" ED INIZIA AD ARBITRARE
IL NUOVO LATO DEBOLE**



ROTAZIONI MOVIMENTI BASE - GUIDA



ROTAZIONE NON COMPLETATA



**PASSATA LA LINEA IMMAGINARIA DI META' TABELLONE
/AREA DOVRA' COMPLETARE LA ROTAZIONE**

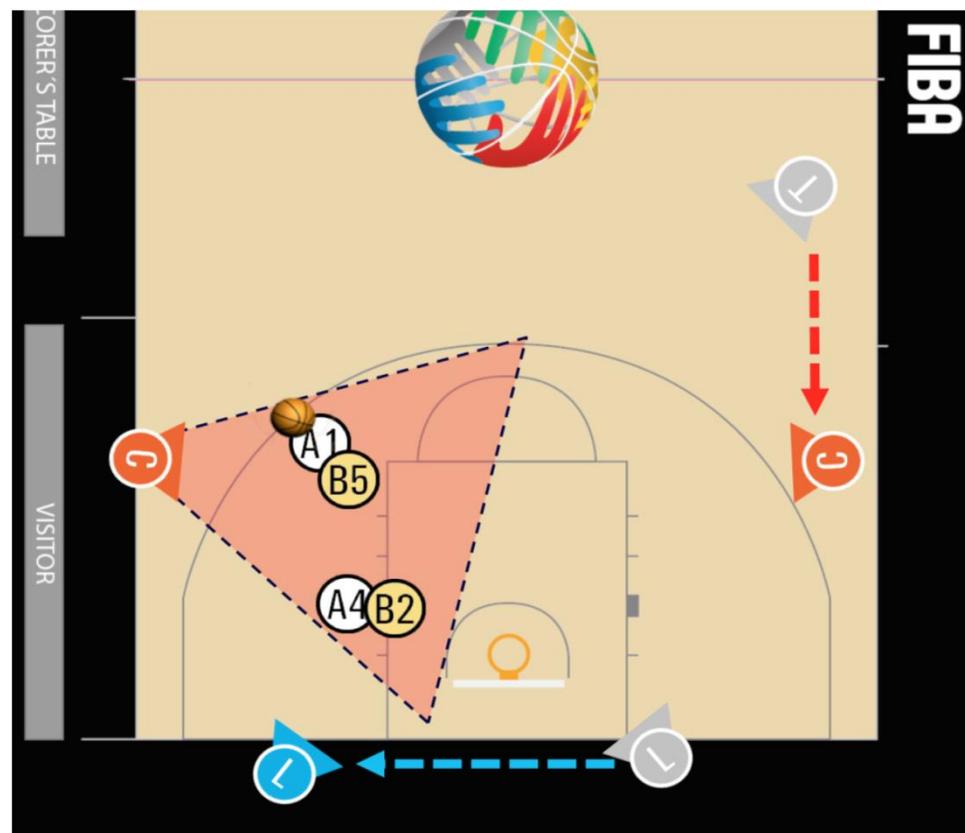


ROTAZIONI MOVIMENTI BASE - CENTRO



**NEL MOMENTO IN CUI
L'ARBITRO GUIDA HA
COMPLETATO LA ROTAZIONE
IL CENTRO E' L'ULTIMO CHE
RUOTA NELLA NUOVA
POSIZIONE DI CODA.**

IL CENTRO **RIMANE
ATTIVAMENTE SULLA PALLA E
SUL GIOCO ATTORNO FINO A
CHE IL GUIDA ABBI
COMPLETATO LA ROTAZIONE E
SIA PRONTO PER ARBITRARE**

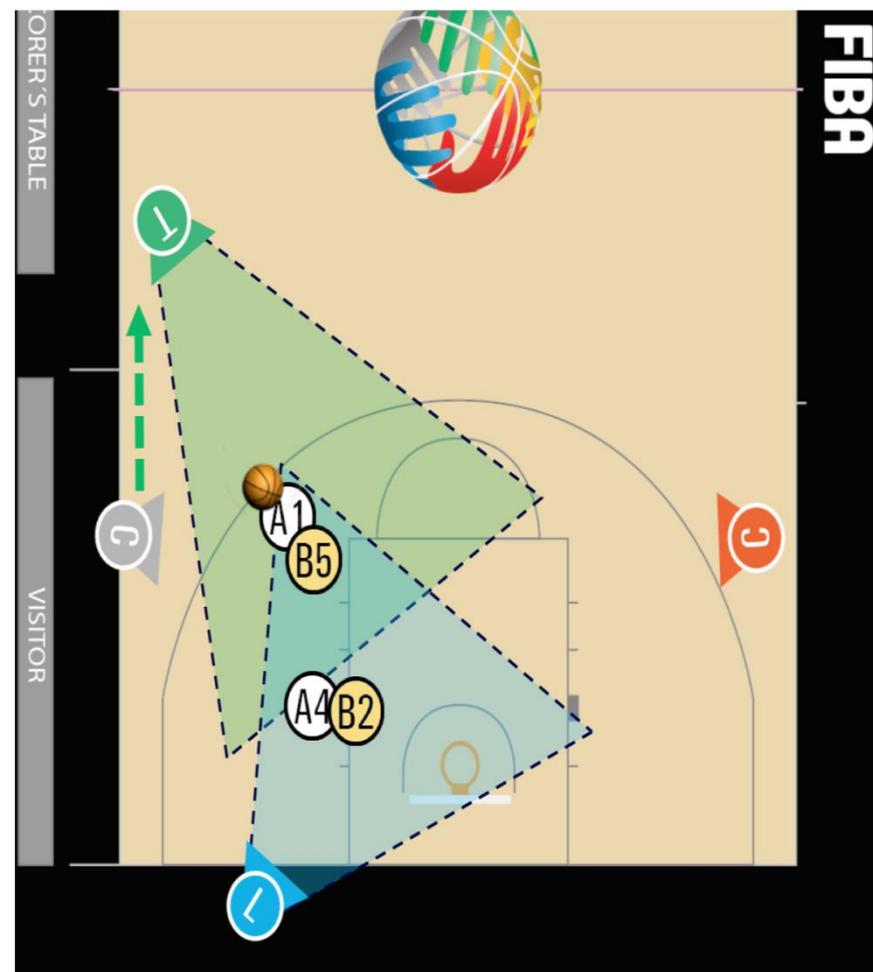


ROTAZIONI MOVIMENTI BASE - CENTRO



**SE IL GIOCO SI SVILUPPA
DURANTE LA ROTAZIONE DEL
GUIDA IL CENTRO RIMANE AD
ARBITRARE QUEL GIOCO.**

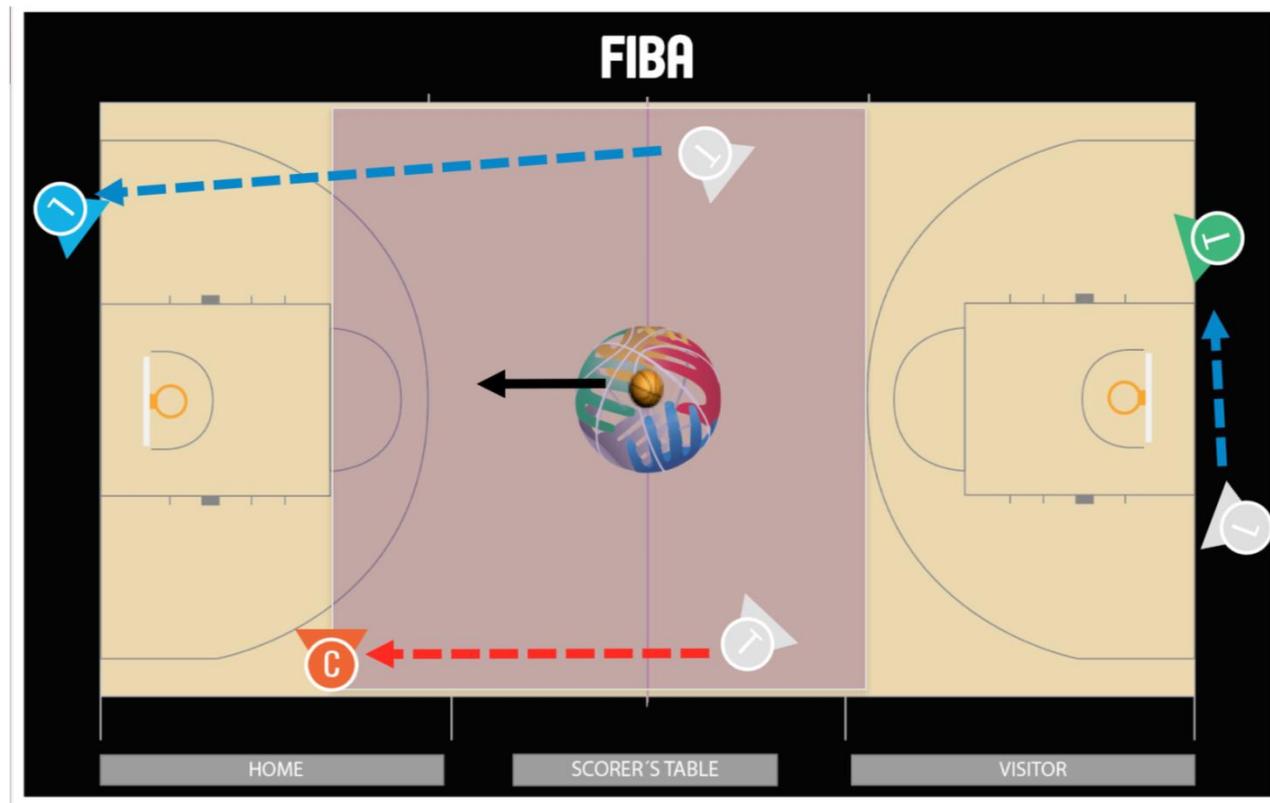
**UNA VOLTA CHE IL GUIDA E'
PRONTO NELLA NUOVA
POSIZIONE IL CENTRO SI ALZA
NELLA POSIZIONE DI CODA
CAMMINANDO ALL'INDIETRO,
FACCIA AL CANESTRO E
SEMPRE CON UN ANGOLO
APERTO DI 45 °**



ROTAZIONI "MANCATE"



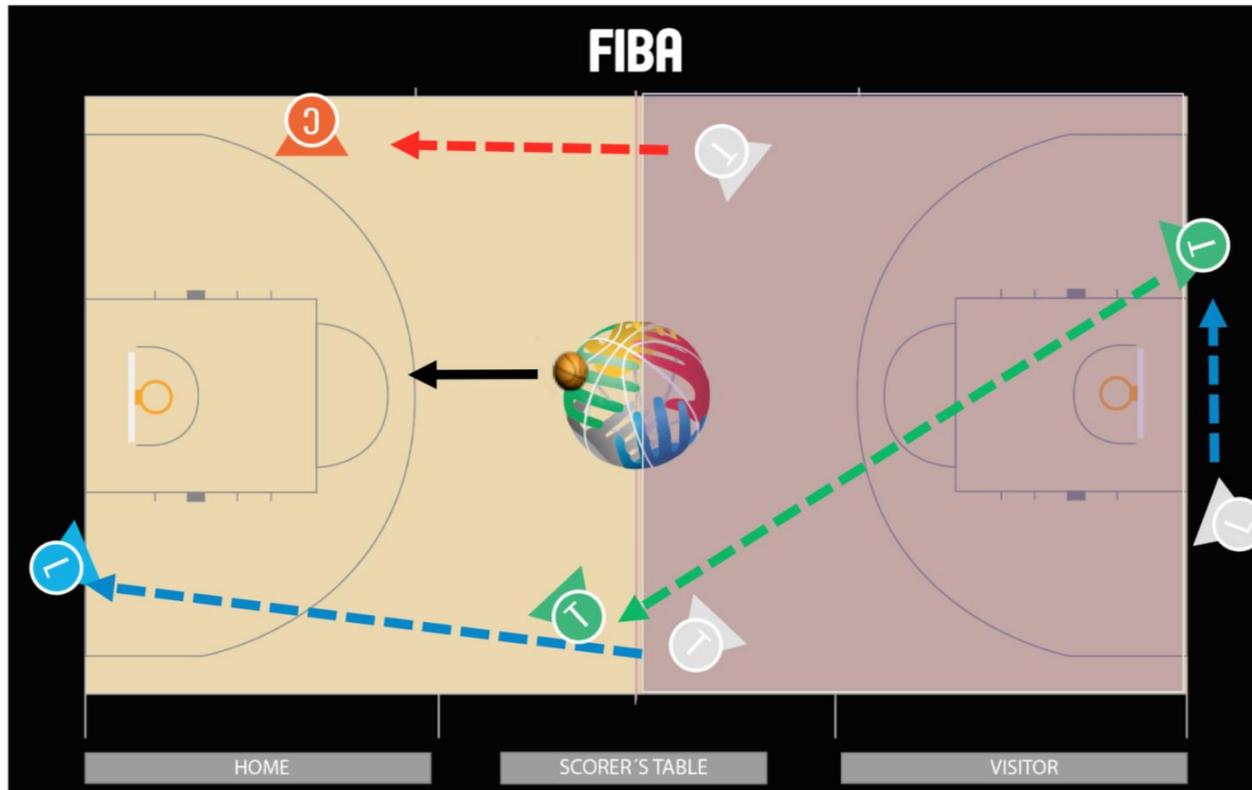
NUOVO GUIDA - NUOVO CENTRO



ROTAZIONI "MANCATE"



NUOVO CODA

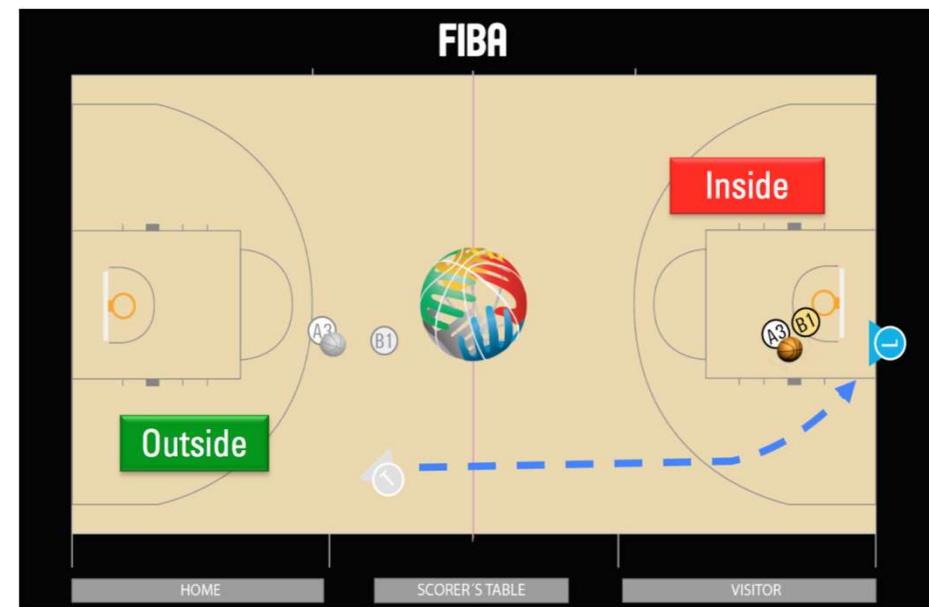
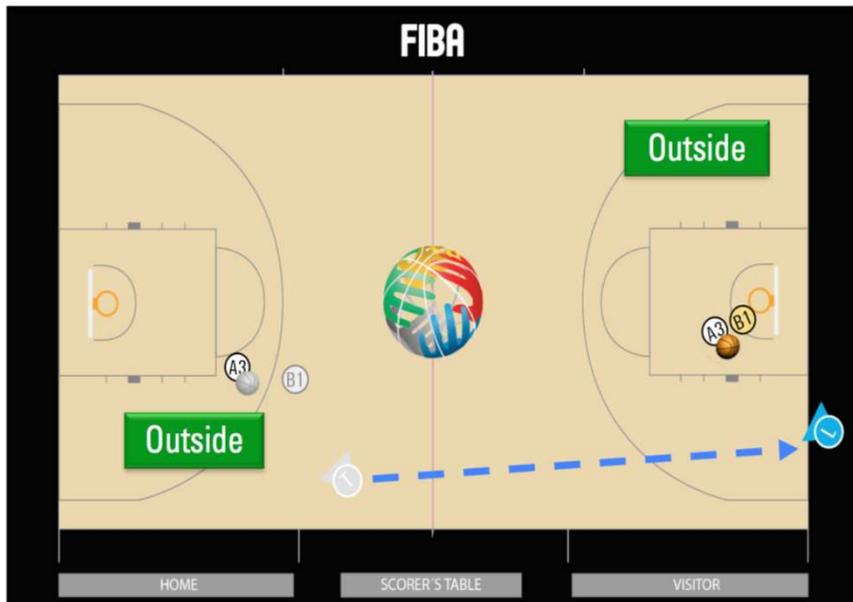


POSIZIONE DEL GUIDA E TRANSIZIONE . PRINCIPI



- **STA CON IL GIOCO PRIMA DELLA NUOVA TRANSIZIONE**
- **DOPO ESSERSI GIRATO CON UN PASSO "POTENTE" DEVE ASSICURARSI DI GUARDARE DENTRO IL CAMPO SEMPRE – PUO' CONTROLLARE IL CRONOMETRO DI GARA...ES.**
- **INIZIA LA TRANSIZIONE CON LA MASSIMA VELOCITA' FINO AD ARRIVARE SULLA LINEA DI FONDO**
- **STA CON LO SGUARDO DENTRO IL CAMPO PER TUTTA LA TRANSIZIONE**
- **CORRE DIRITTO VERSO LA LINEA DI FONDO NELLA POSIZIONE BASE MANTENENDO SEMPRE LA STESSA DISTANZA DAL GIOCO**
- **SI FERMA SULLA LINEA DI FONDO . ASSUME UNA POSIZIONE STATICA PRONTO PER ARBITRARE IL GIOCO CHE ARRIVA.**

POSIZIONE DEL GUIDA E TRANSIZIONE



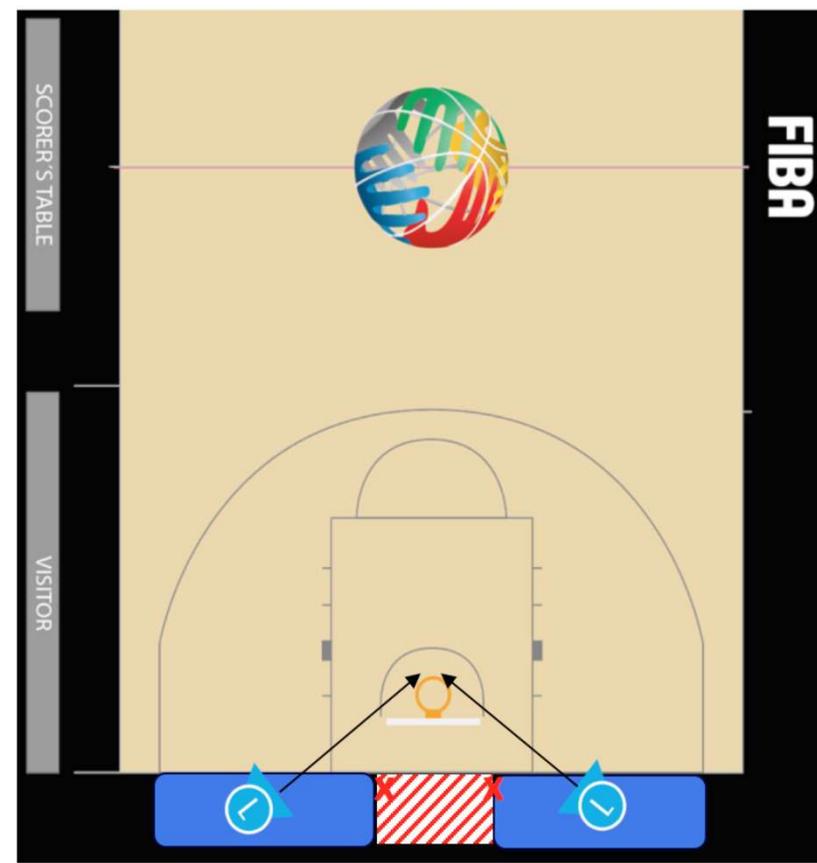
POSIZIONE DEL GUIDA



**LAVORA A FONDO CAMPO
ASSUMENDO UNA POSIZIONE A 45°
GUARDANDO VERSO IL CANESTRO.**

**AREA DI LAVORO PER IL GUIDA E'
FUORI DAL CAMPO TRA LA LINEA
DEL TIRO DA TRE PUNTI E IL BORDO
DEL TABELLONE.**

**SI MUOVE IN FUNIZIONE DEI
MOVIMENTI DELLA PALLA**

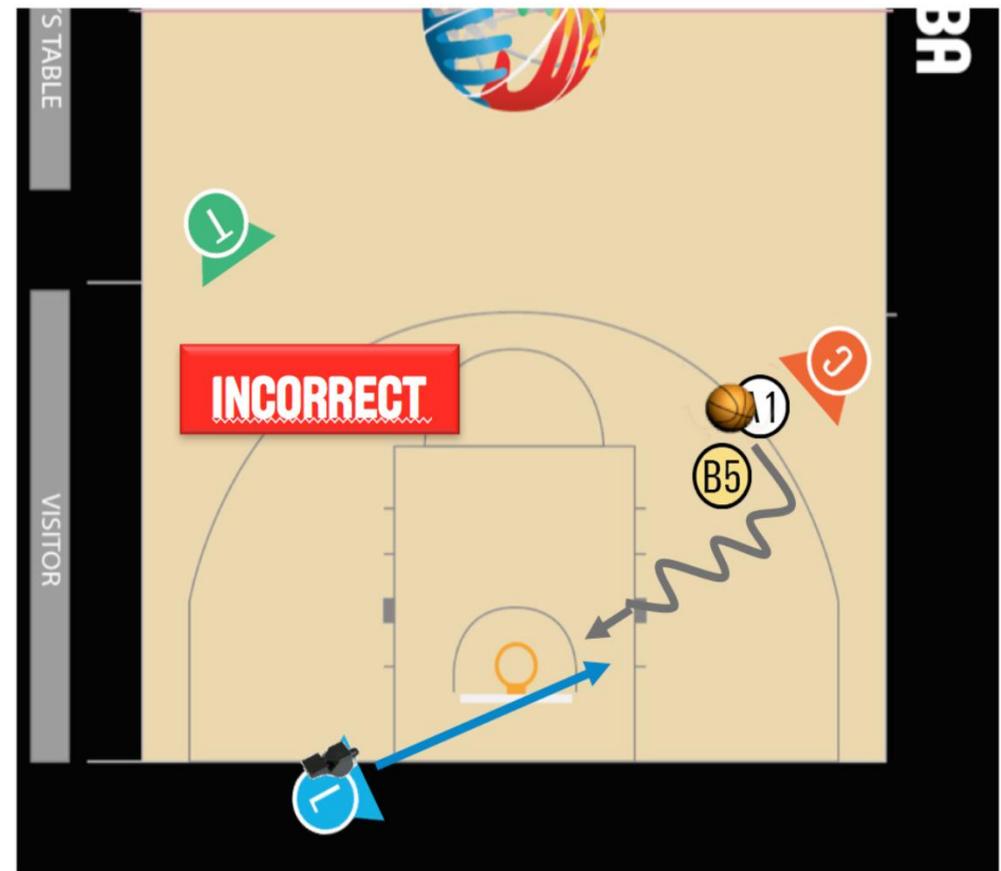


POSIZIONE DEL GUIDA



• NO CROSS CALL

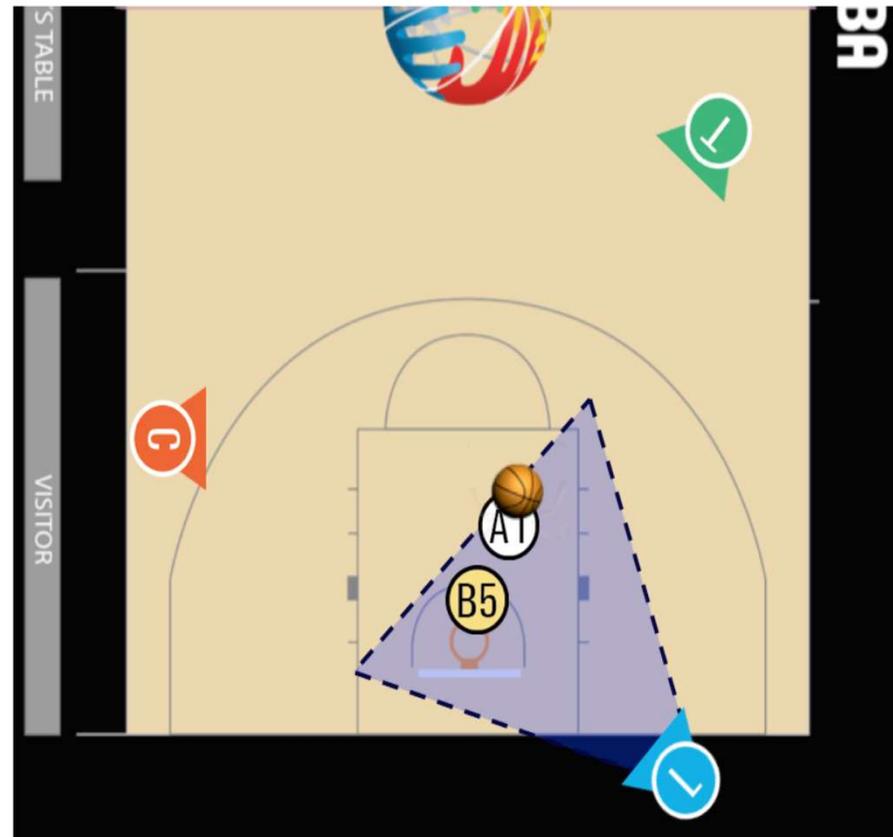
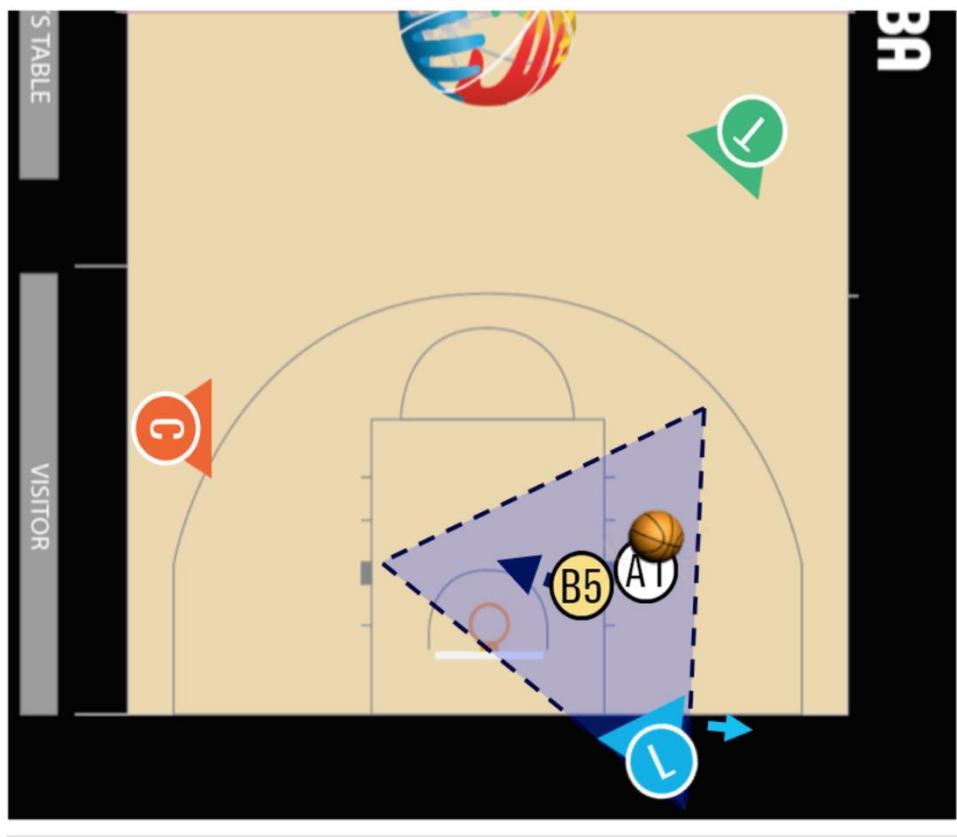
TUTTO QUELLO CHE ACCADE
SUL **LATO DEBOLE**
SPECIALMENTE NEI CASI DI
PENETRAZIONE VERSO
CANESTRO **NON SONO DI**
COMPETENZA DEL GUIDA CHE
DEVE FIDARSI DELL'ARBITRO
CENTRO CHE STA COPRENDO
QUANTO ACCADE NELLA SUA
ZONA DI PRIMARIA
RESPONSABILITA'



GUIDA - CROSS STEP



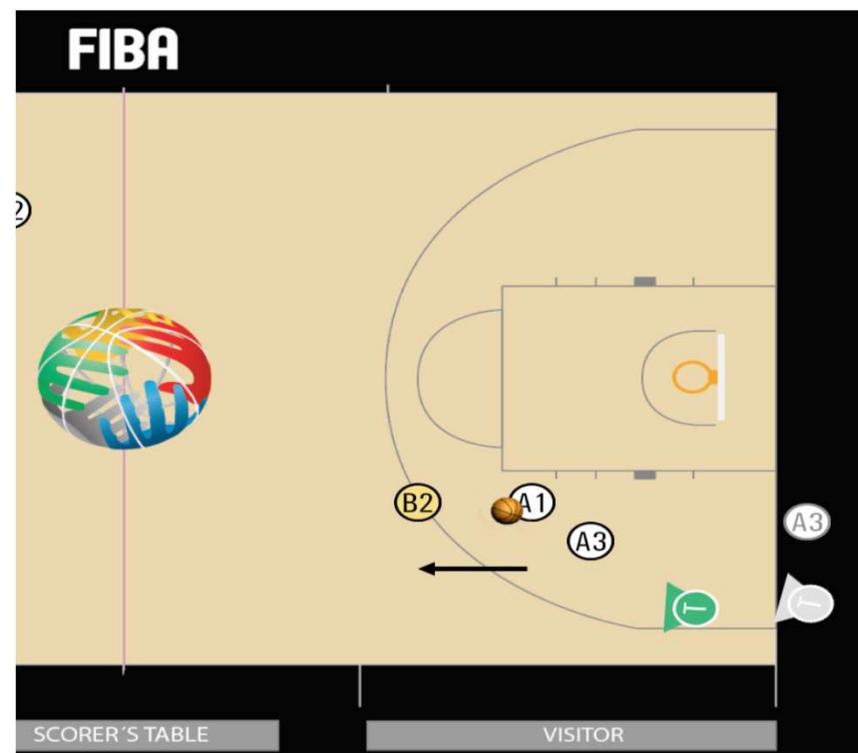
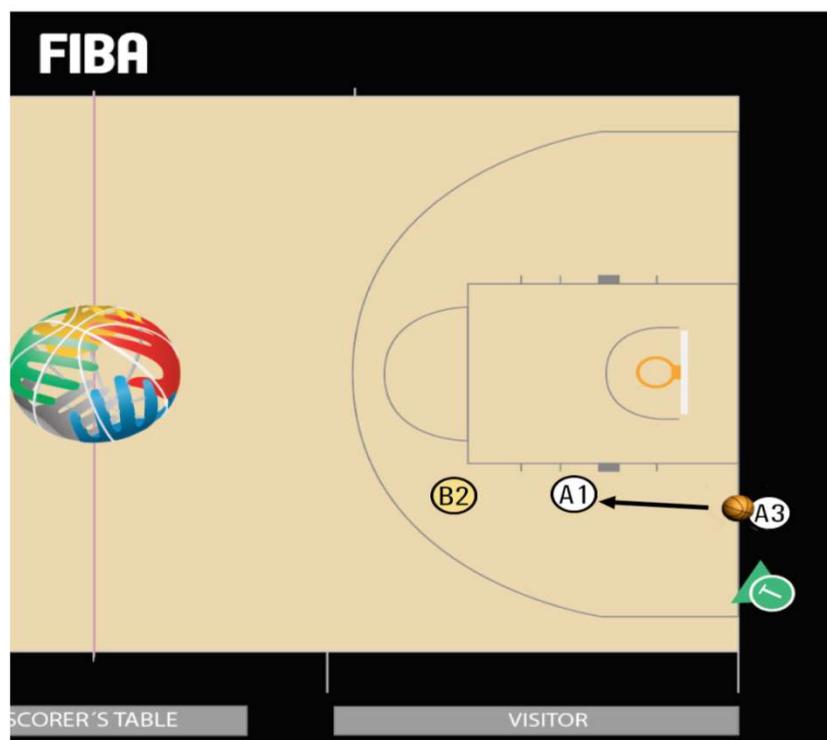
- **PALLA IN POST - GUIDA ALLARGA L'ANGOLO SPOSTANDOSI VERSO L'ESTERNO - 1,2 PASSI**



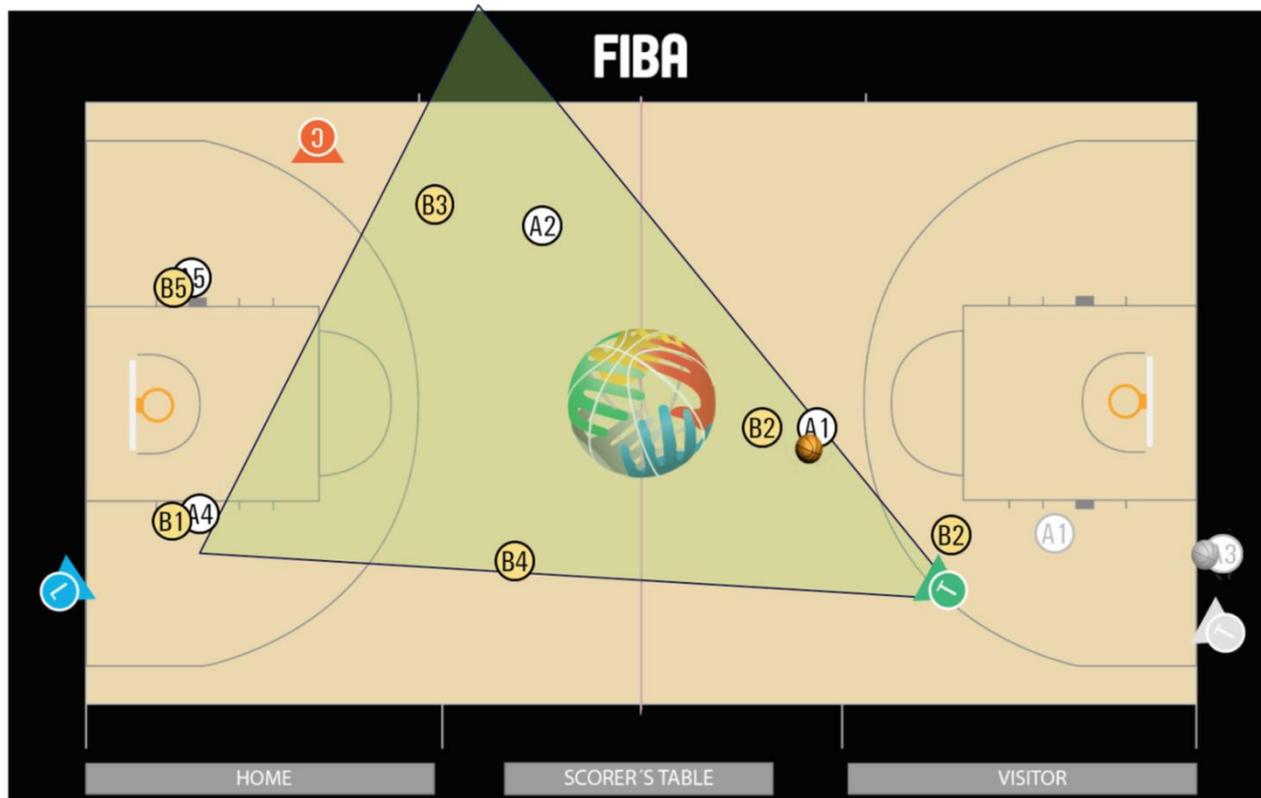
CODA – POSIZIONE BASE-TRANSIZIONE



- DURANTE LA TRANSIZIONE DEVE SEMPRE ESSERE DIETRO IL GIOCO – CONTROLLO DEL CRONOMETRO – ANTICIPA LO SVILUPPO DEL GIOCO- E' L'ULTIMO CHE ARRIVA IN ATTACCO – POSIZIONE A 45° -**



CODA – POSIZIONE BASE-TRANSIZIONE

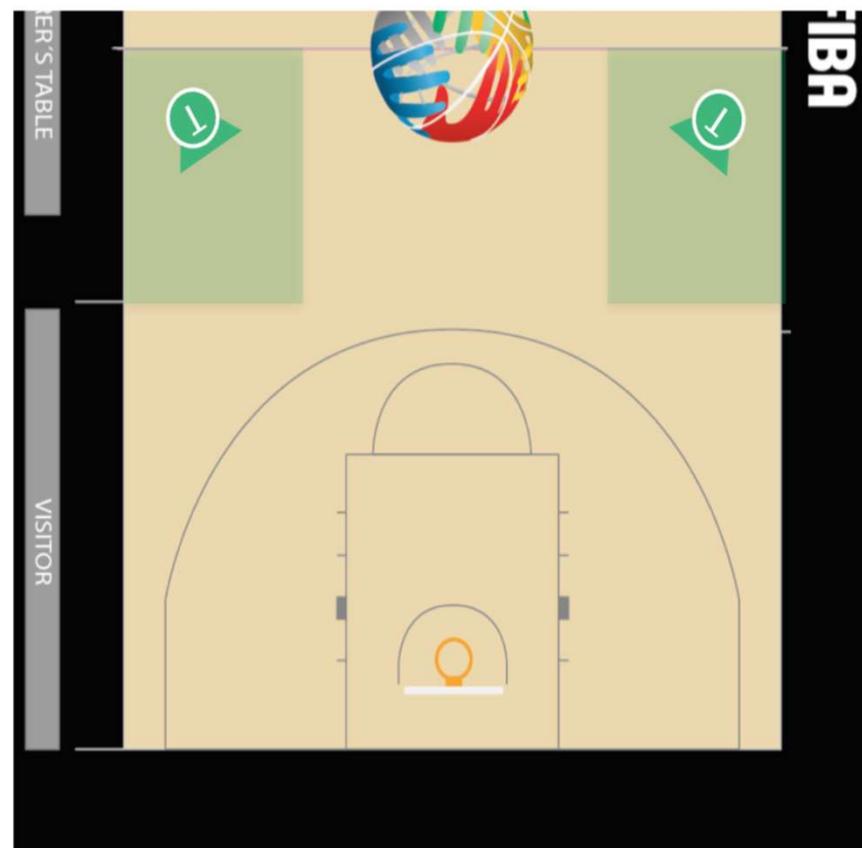


CODA – AREA DI LAVORO

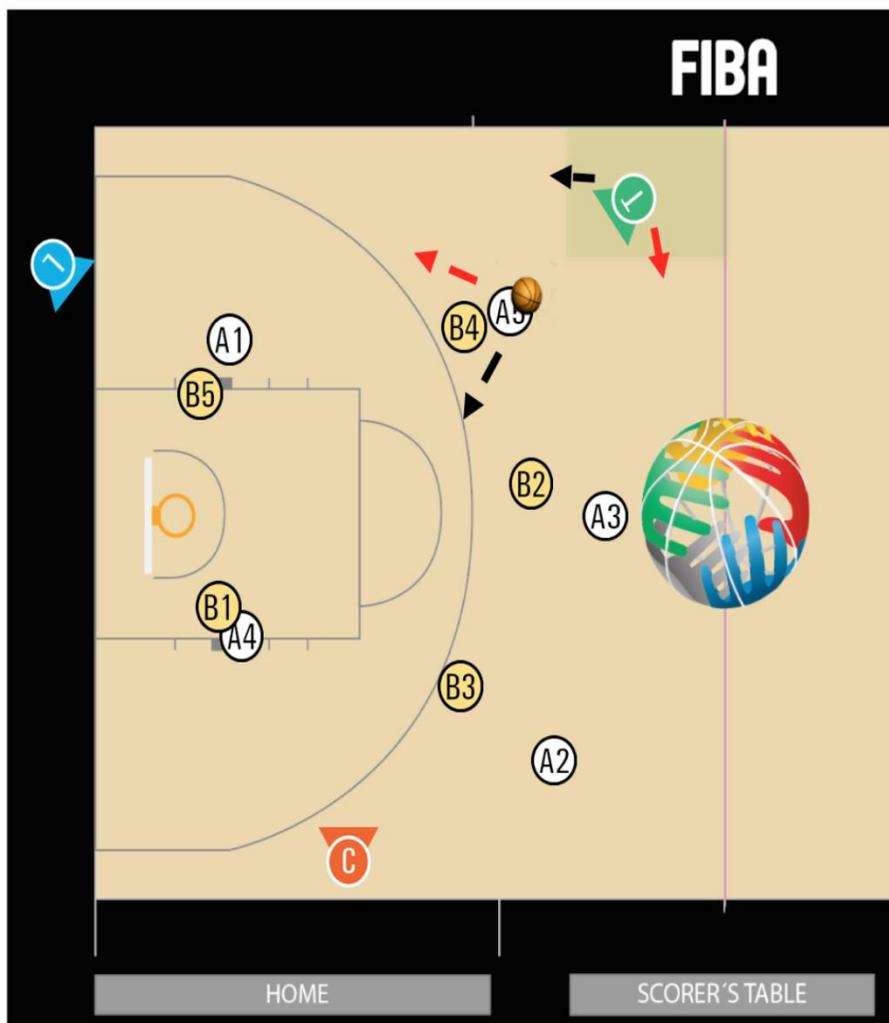


**LA SUA AREA DI LAVORO
E' TRA LA LINEA
DELL'AREA DELLA
PANCHINA E LA LINEA DI
CENTRO CAMPO**

**IL CODA NORMALMENTE
LAVORA **DENTRO IL
CAMPO****



CODA – AREA DI LAVORO



- **QUANDO UN GIOCATORE SI MUOVE IN UNA DIREZIONE L'ARBITRO CODA SI DEVE MUOVERE NELLA DIREZIONE OPPOSTA**



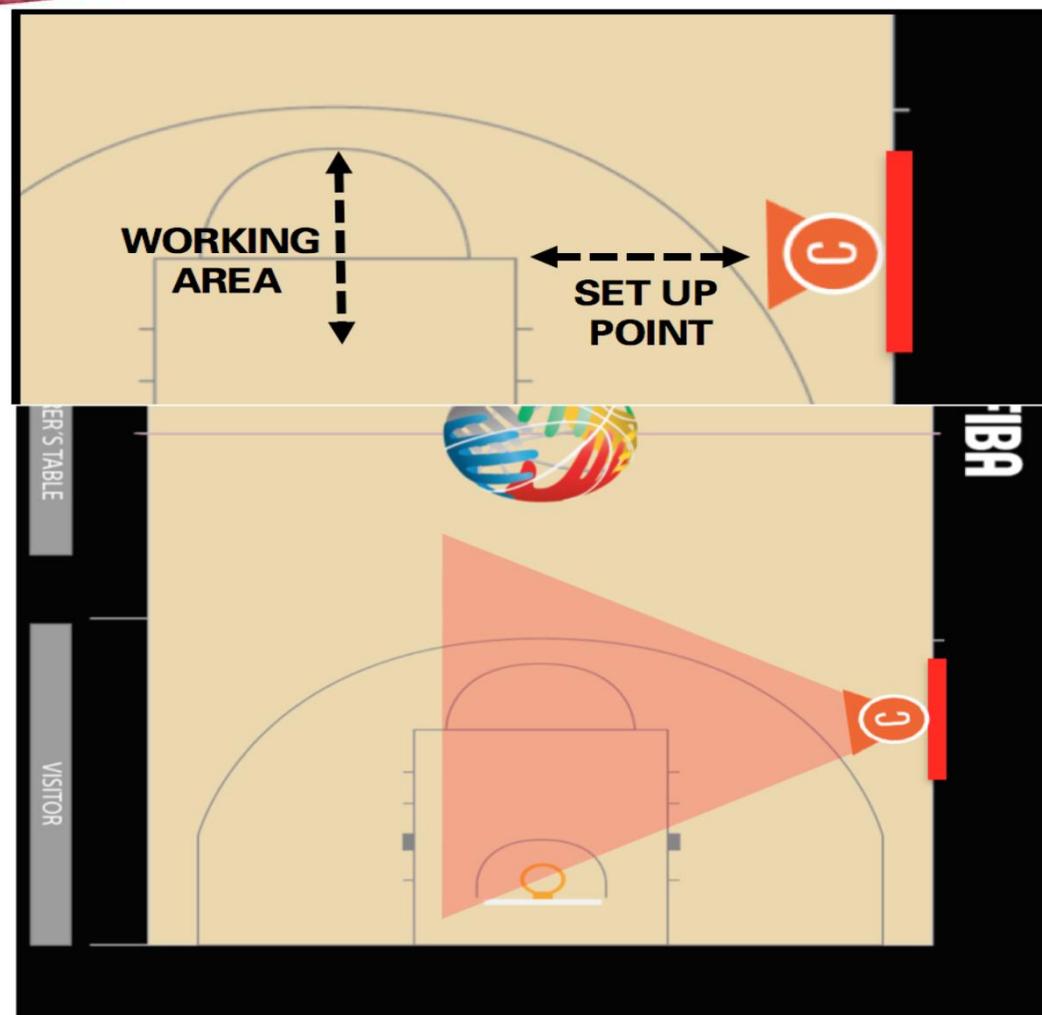
- **CROSS STEP DEL CODA**

CENTRO – AREA DI LAVORO



**POSIZIONE BASE SULLA
LINEA DI TIRO LIBERO
ESTESA.
AREA DI LAVORO DUE PASSI
SOPRA E DUE PASSI SOTTO**

**L'AREA DI LAVORO DEL
CENTRO E'
GENERALMENTE
DENTRO IL CAMPO**



CENTRO – AREA DI LAVORO



- DURANTE LA TRANSIZIONE DA CENTRO A CENTRO L'ARBITRO DEVE :**
- TENERE LA TESTA DENTRO IL CAMPO**
 - FERMARSÌ MOMENTANEAMENTE ED ARBITRARE IL GIOCO QUANDO LA TRANSIZIONE AVANZA DAL LATO DEBOLE**



CENTRO – TRANSIZIONE



- DURANTE LA TRANSIZIONE DA CENTRO A CENTRO L'ARBITRO DEVE :**
- TENERE LA TESTA DENTRO IL CAMPO**
 - FERMARSÌ MOMENTANEAMENTE ED ARBITRARE IL GIOCO QUANDO LA TRANSIZIONE AVANZA DAL LATO DEBOLE**



**OGNI GIOCO SUL LATO DEBOLE CHE VADA VERSO CANESTRO È
PRIMARIA RESPONSABILITA' DEL CENTRO**

**DEVE ESSERE ATTIVO PER EVITARE
CHE IL GUIDA INTERVENGA CON DEI
CROSS CALL
DEVE TRASMETTERE FIDUCIA**

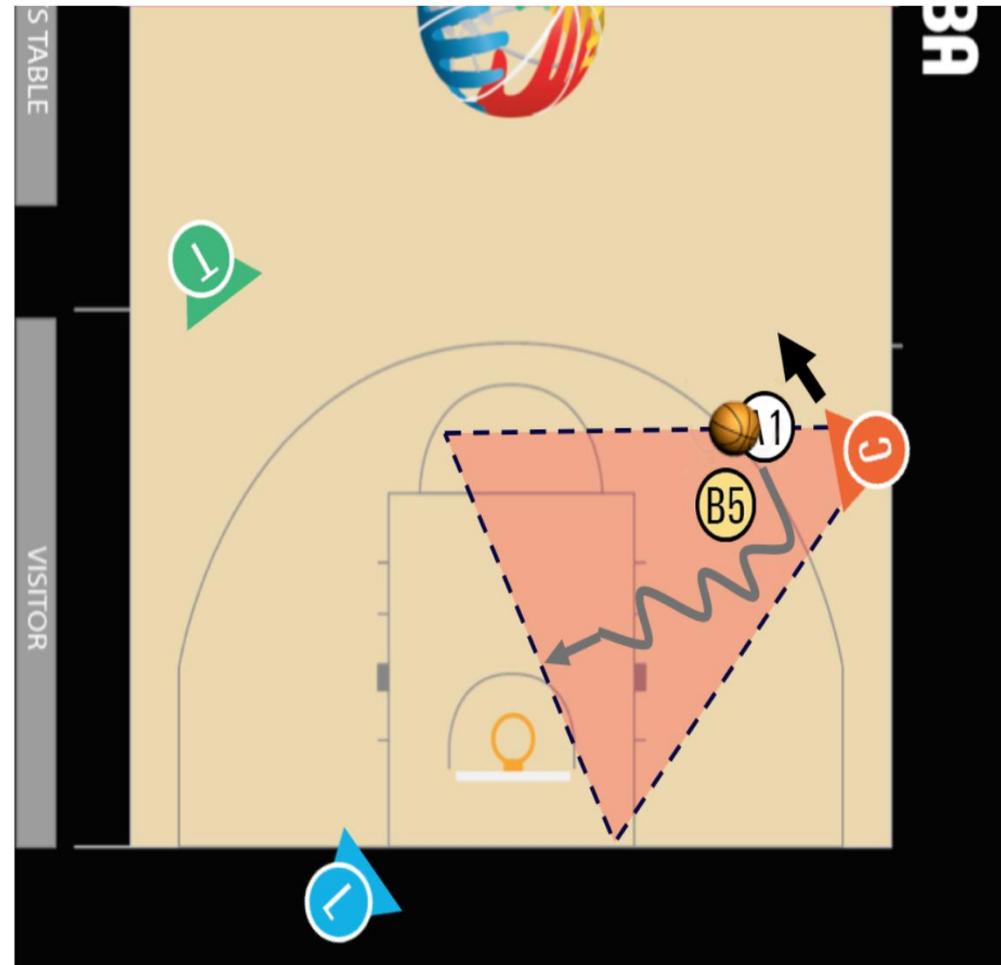
CENTRO – CROSS STEP



**IN CASO DI PENETRAZIONE
DAL LATO DEBOLE IL CENTRO
DEVE FARE UNO O PIU' PASSI
DENTRO IL CAMPO IN
DIAGONALE VERSO IL CENTRO
CAMPO .
SI DEVE MUOVERE NELLA
DIREZIONE OPPOSTA DELLA
DIREZIONE IN CUI SI MUOVE IL
GIOCO**



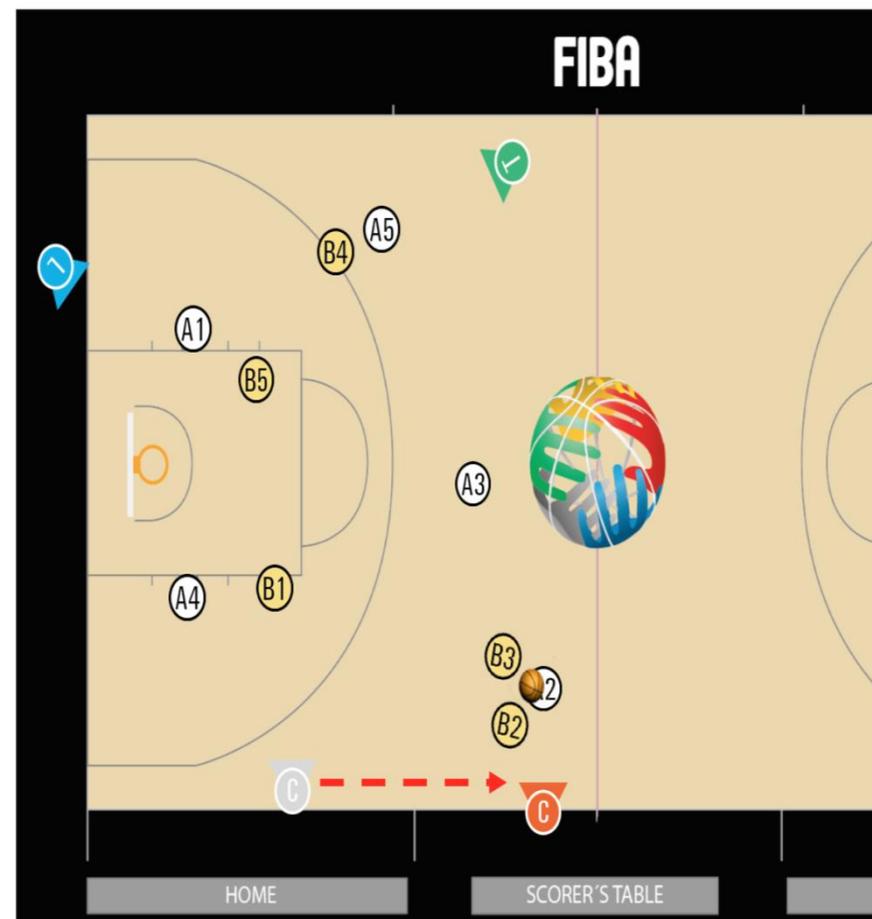
CROSS STEP DEL CENTRO



CENTRO – RADDOPPIO



IN CASO DI RADDOPPIO SUL LATO DEBOLE IN ZONA DI ATTACCO IL CENTRO DEVE MUOVERSI VERSO IL CENTRO CAMPO PER ARBITRARE IL GIOCO (VAI DOVE DEVI ANDARE). UNA VOLTA RISOLTA LA SITUAZIONE RITORNA ALLA SUA NORMALE POSIZIONE BASE A MENO CHE IL GUIDA NON ABBI A RUOTATO NEL FRATTEMPO

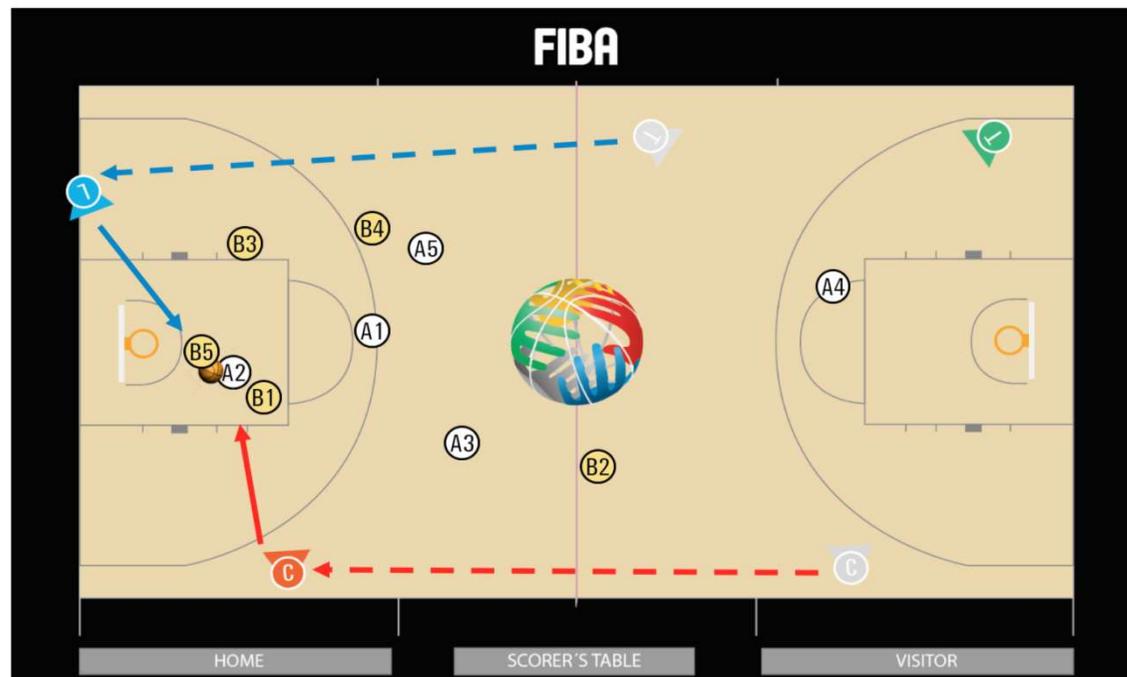


COPERTURA DEL CONTROPIEDE



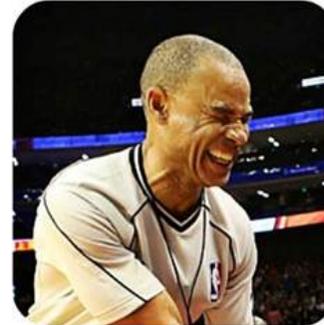
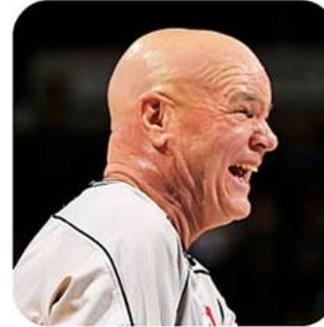
**IL CENTRO DEVE ESSERE ATTIVO ED HA IL 50 % DI COPERTURA – LATO DEBOLE
QUALUNQUE CONTATTO DEL LATO DEBOLE DEVE ESSERE COPERTO DAL CODA.
QUALUNQUE CONTATTO DAL LATO FORTE DEVE ESSERE COPERTO DAL GUIDA
CODA E GUIDA DEVONO CORRERE A TUTTA VELOCITA'**

IL GUIDA NON DEVE CURVARE UNA VOLTA ARRIVATO SOTTO CANESTRO



The only way
to do
great work
is to love
what you do.

Steve Jobs





RADUNI PRECAMPIONATO IOT. MECCANICA 3PO STAGIONE SPORTIVA 2016.2017

Roberto Chiari
FIBA INSTRUCTORI- ITA
fiba.com



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

International Basketball Federation
FIBA Europe e.V.
Ismaninger Str. 21
81675 Munich
Germany

Tel: +49 89 780 608 0
Fax: +49 89 780 608 59