

FEDERAZIONE  
ITALIANA  
PALLACANESTRO



# Meccanica Arbitrale



*Conoscere la  
meccanica arbitrale  
permette di acquisire  
in campo  
**GRANDE FIDUCIA***

## ***FONDAMENTALE***

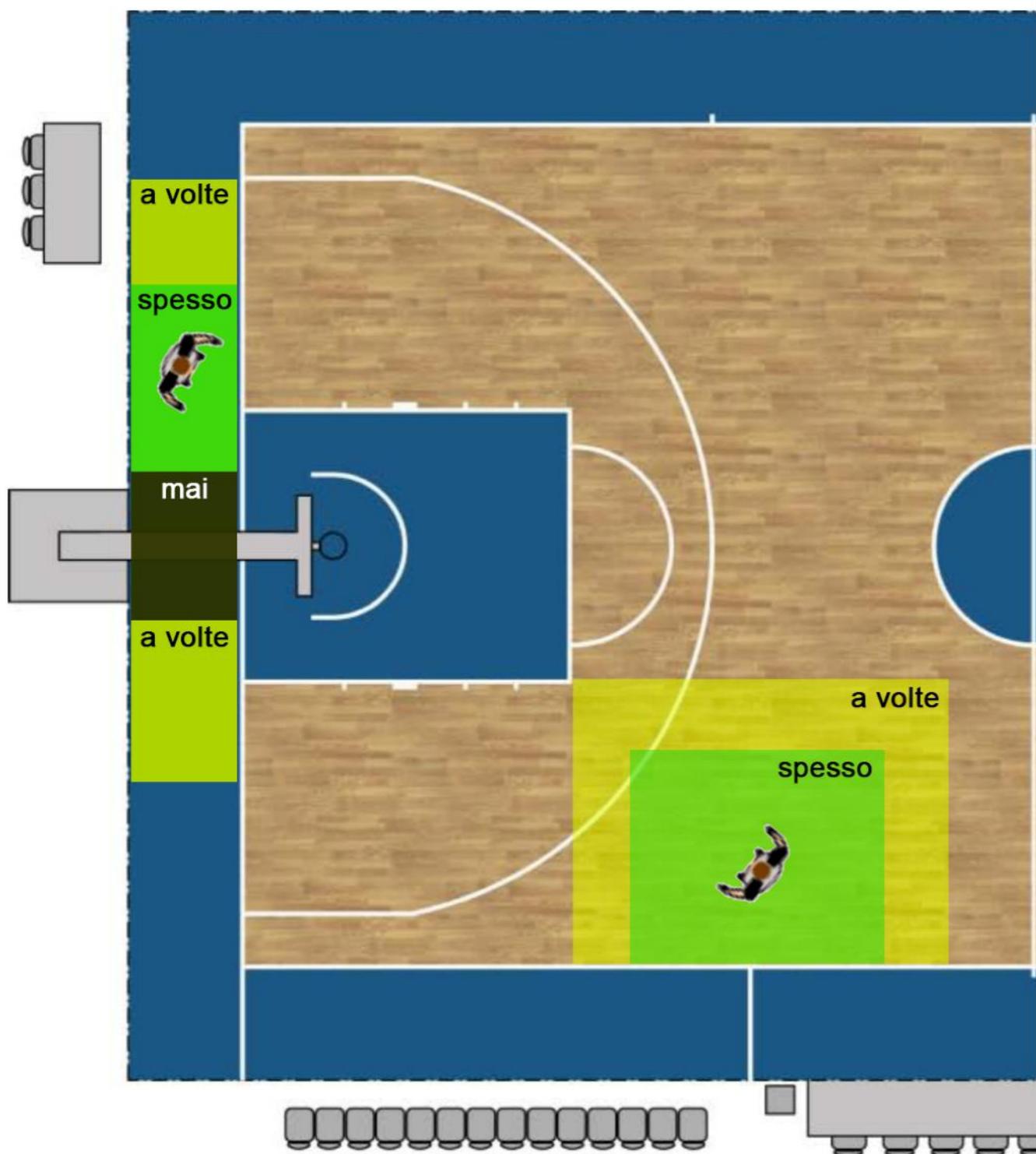
***La meccanica va eseguita  
senza “pensare” ... il  
nostro unico pensiero è  
rivolto al gioco!***

***La mente umana può pensare  
intensamente una sola cosa alla volta***

# ***IMPORTANTISSIMO***

***Conoscenza del gioco e  
conseguente  
lettura del gioco  
sono fondamentali per  
eseguire una corretta  
meccanica ...***

# Meccanica Arbitrale



***“L’arbitro va dove ha bisogno di andare per vedere ciò che ha bisogno di vedere”***

I due arbitri sono disposti in diagonale per mantenere tutto il gioco nel loro campo visivo. **BOX IN**

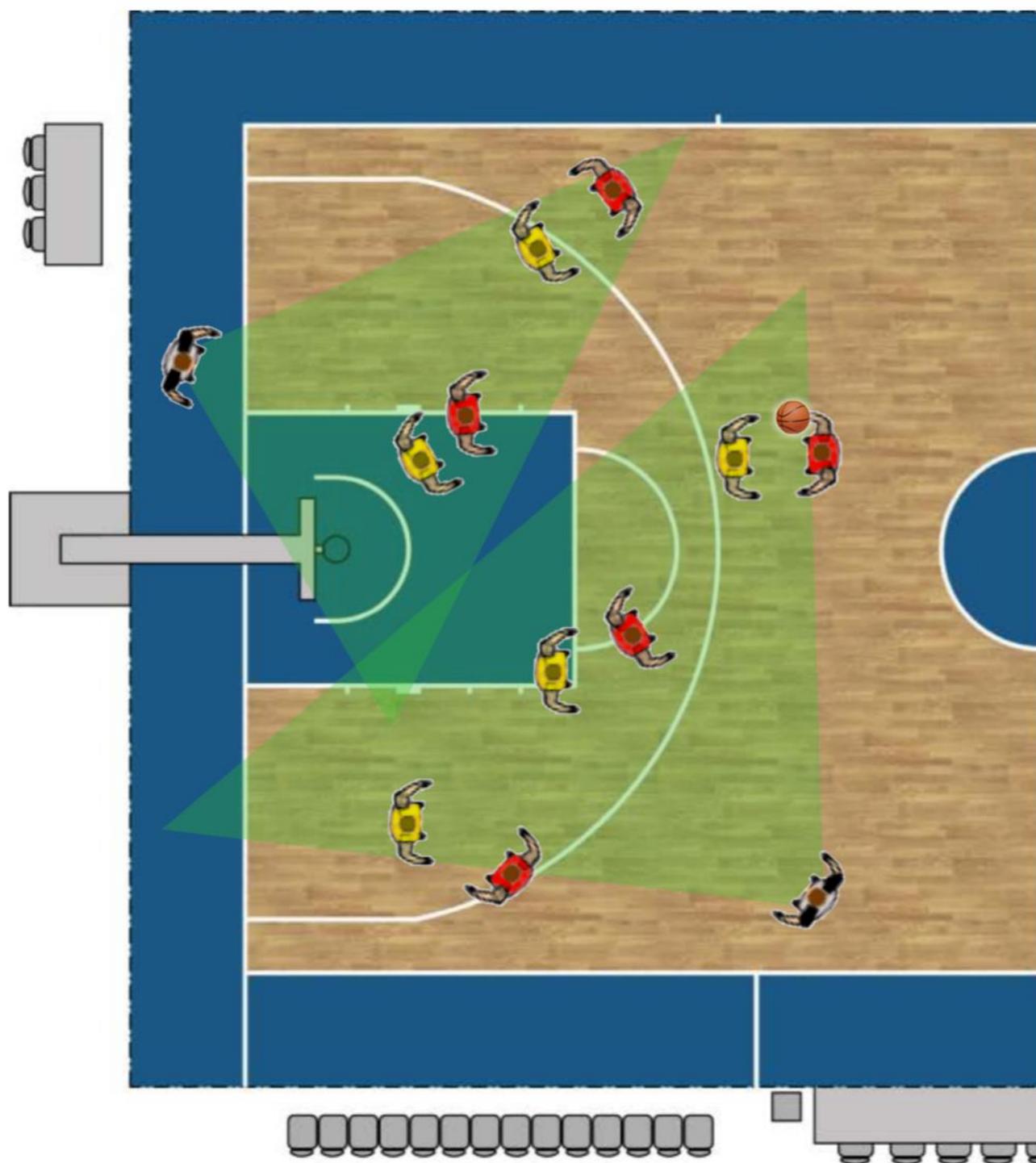
## Arbitro Guida

è sempre davanti all’azione  
si muove fuori dal terreno di gioco

## Arbitro Coda

è sempre dietro all’azione  
si muove dentro il terreno di gioco

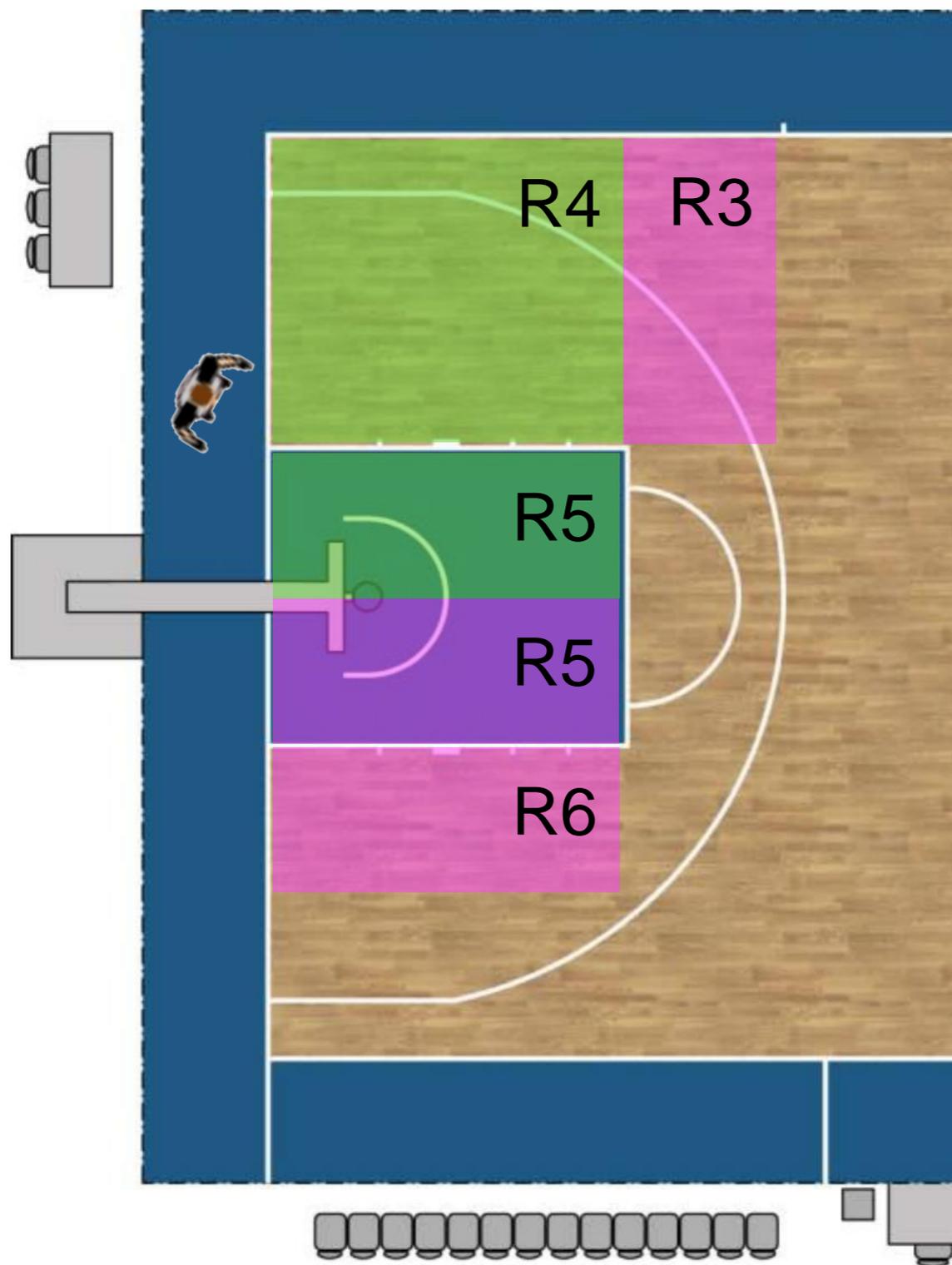
# Meccanica Arbitrale



**“L’angolo del corpo e la distanza dal gioco determinano il campo visivo dell’arbitro”**

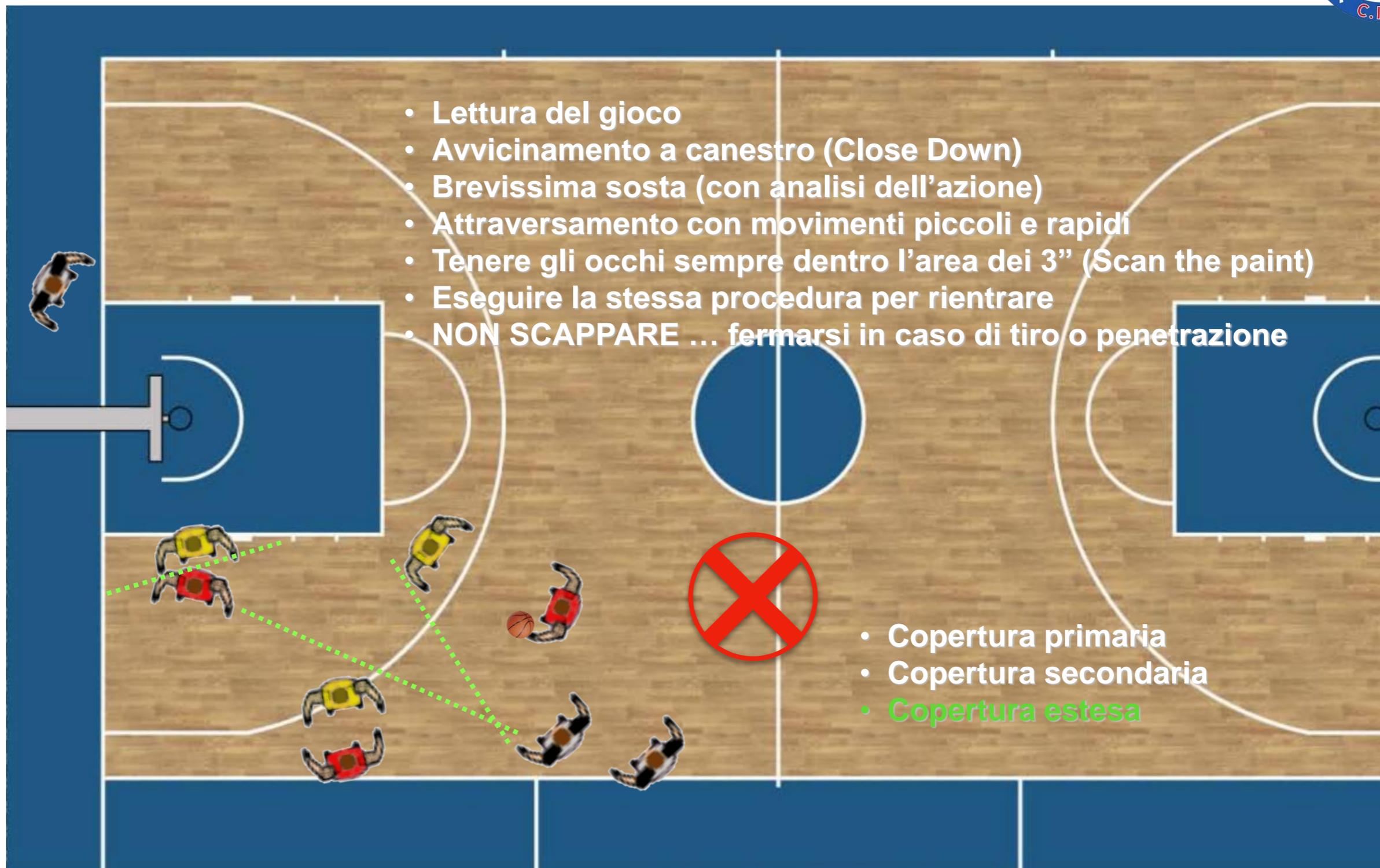
**“La posizione e la postura dell’arbitro sono indicatori fondamentali di ciò che sta guardando. Questo aiuta a determinare in modo dinamico le competenze per la copertura del gioco”**

# Arbitro Guida - Responsabilità



- **La zona di primaria copertura dell'arbitro guida è nei rettangoli 4 e 5**
- *In caso di penetrazione a canestro dal suo lato deve effettuare 1 o 2 passi verso sx (Cross Step) per migliorare l'angolo di lettura.*
- **Rettangolo 3 in aiuto al coda**
- *In relazione allo sviluppo del gioco, il Guida deve prendersi la responsabilità dell'azione.*
- **Rettangolo 6 adegua la propria posizione attraversando**
- **ATTENZIONE ... La posizione SOTTO CANESTRO è una posizione di PASSAGGIO e mai di SOSTA!**

# Arbitro Guida: attraversamento

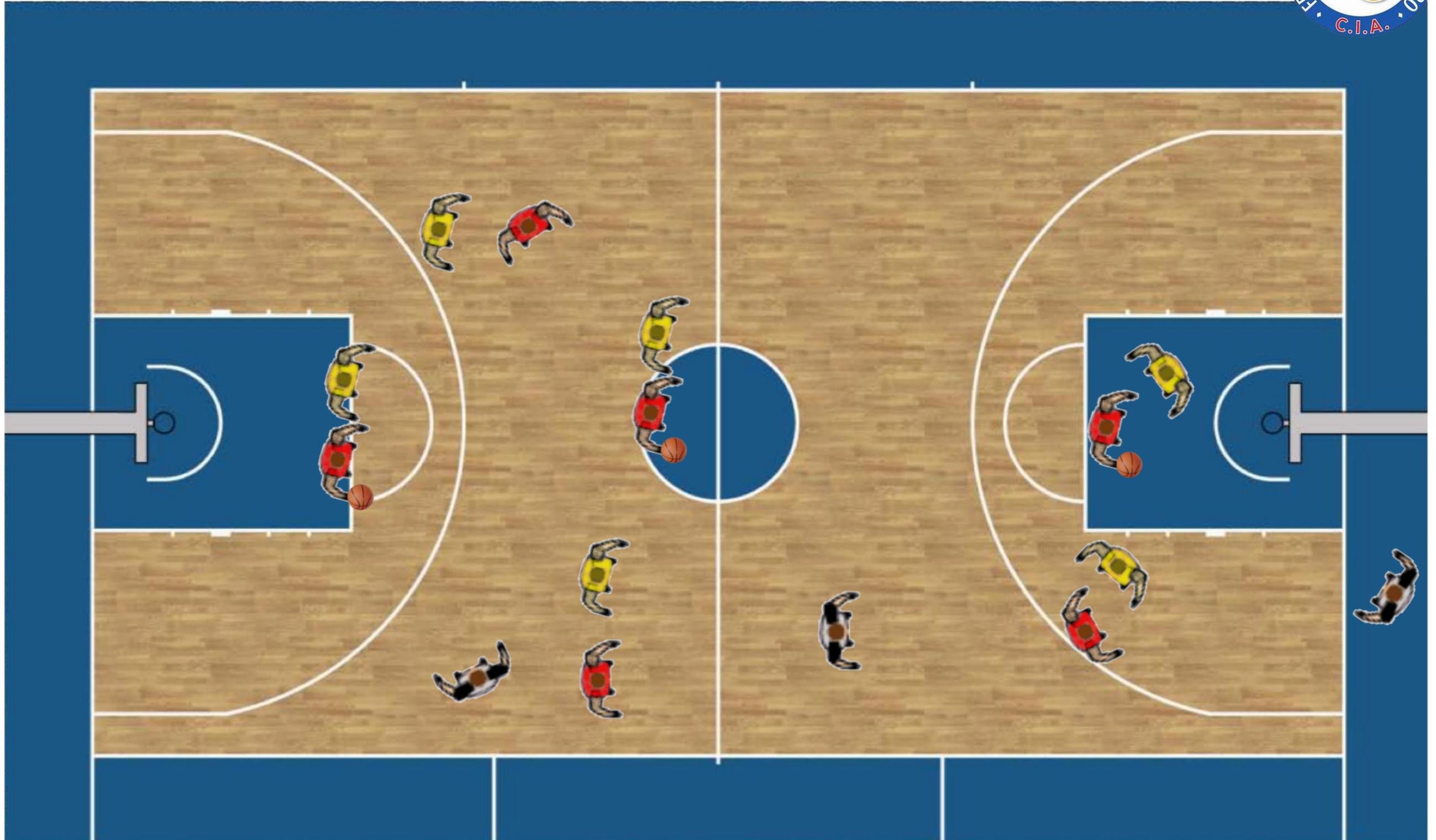




***LA CHIAVE ...***

***Saper aspettare***

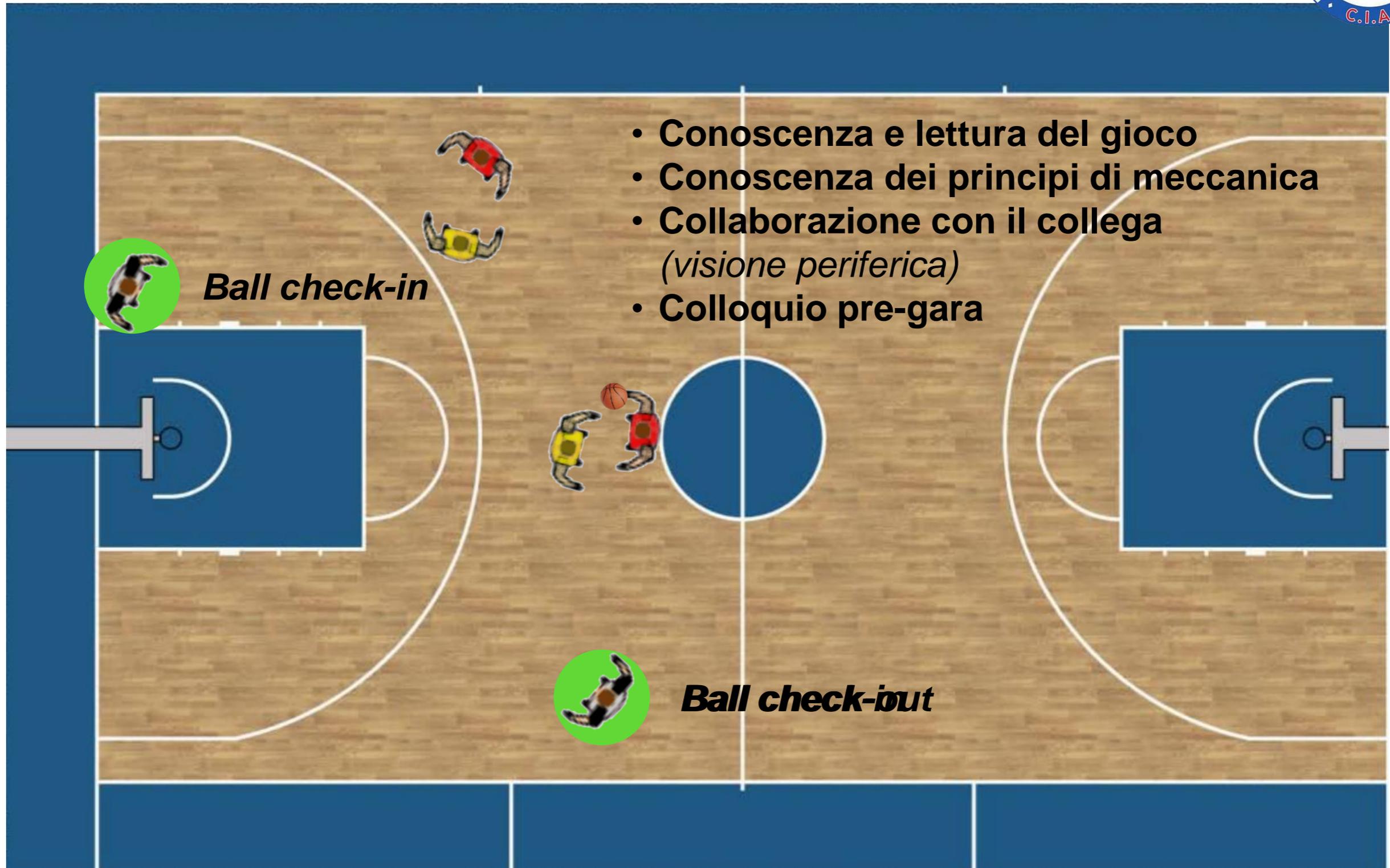
# Transizione Coda-Guida



# ARBITRO GUIDA

- **Arbitrare la difesa** **DIFENSORE CHE ARRETRA NON COMMITTE "MAI" FALLO**
- **Giusta distanza** **MAI IN MEZZO AL GIOCO**
- **Posizione a 45° dinamica**
- **Arbitrare post basso**
- **Attraversare quando necessario**
- **Tecnica dell'attraversamento** **SAPER VALUTARE ... CORRETTA LETTURA E TIMING**

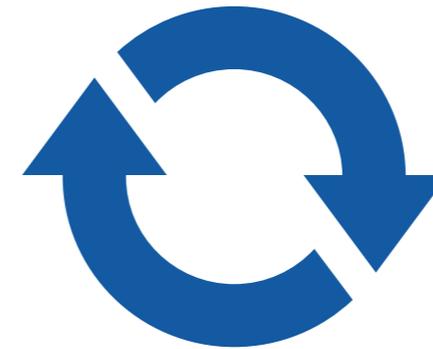
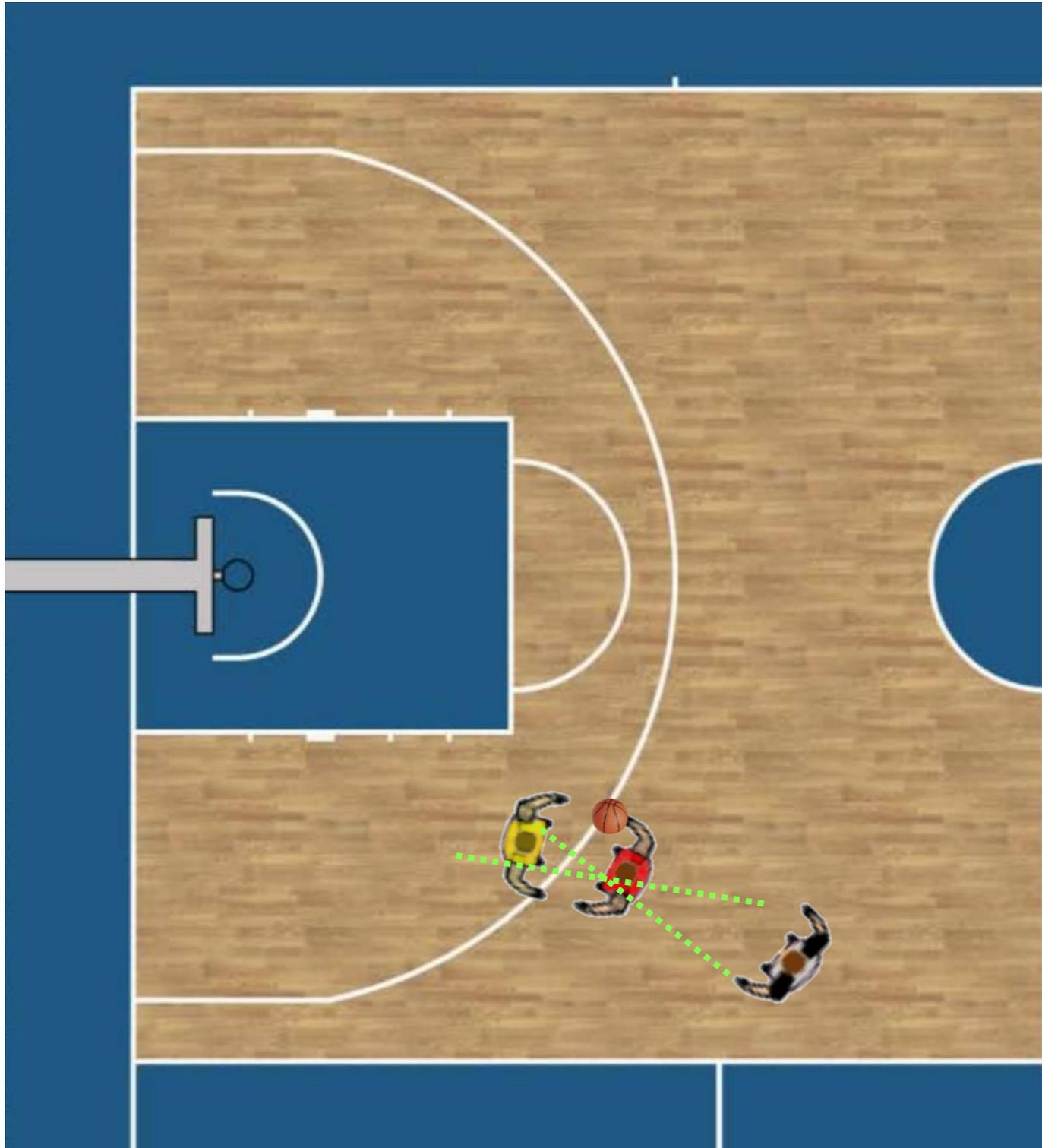
# Copertura della palla



# Arbitro Coda: responsabilità



# Ricerca degli spazi: Cross Step



## **Incrocio (cross step)**

Il gioco va in una direzione, l'arbitro si muove nella direzione opposta

- **Da fare solo se serve**  
Se l'arbitro ha già visuale sullo spazio tra i giocatori, deve rimanere fermo!
- **Spostamento minimo**  
Non a caso si parla di cross step e non di cross steps!



## **ARBITRO CODA**

- **Arbitrare la difesa** **DIFENSORE CHE ARRETRA**  
**NON COMMITTE “MAI” FALLO**
- **Giusta distanza** **MAI IN MEZZO AL GIOCO**
- **Convalida canestro** **MA ANCHE INTERFERENZA**
- **Valutazione tiri allo scadere**
- **RPZD**
- **Violazione 8”**

## il nostro obiettivo tecnico

**ARBITRARE LA**

**DIFESA**

**VALUTAZIONE DA**

**FERMO E GIUSTA**

**DISTANZA**

**45° DINAMICO**



**CONOSCENZA**

**DEL GIOCO**



***RICORDARSI  
CHE ...***

# Meccanica Arbitrale



GLI ARBITRI NEL FISCHIARE UN FALLO DEVONO:

## 1. **USARE LA VOCE**

SEGUENDO LA PROCEDURA: COLORE MAGLIA/NUMERO GIOCATORE CHE HA COMMESSO IL FALLO

## 2. **RIMANERE SUL POSTO**

ALMENO 1 SECONDO - STAZIONARI – IN «BALANCE» (NON «SCAPPARE» DALLA PROPRIA DECISIONE)

## 3. **CAMMINARE VELOCEMENTE**

VERSO IL PRIMO PUNTO UTILE CHE CONSENTA DI STABILIRE CONTATTO VISIVO CON GLI UFFICIALI DI CAMPO, SENZA "SLALOM" TRA I GIOCATORI. PRENDERE COME RIFERIMENTO LE LINEE PERIMETRALI DELL'AREA DEI 3" (DA GUIDA) E UNA LINEA IMMAGINARIA VERSO IL SEMICERCHIO DEL CENTROCAMPO (DA CODA)

## 4. **SEGNALARE**

SECONDO QUANTO PREVISTO (NUMERO GIOCATORE, TIPOLOGIA DI FALLO, SANZIONE, DIREZIONE)  
SUPPORTANDO LA SEGNALAZIONE CON L'USO DELLA VOCE

## 5. **CAMMINARE VELOCEMENTE PER RIPRENDERE IL GIOCO**

LA NUOVA POSIZIONE PER RIPRENDERE IL GIOCO NEL MINOR TEMPO POSSIBILE

## ***IN CONCLUSIONE ...***

***Vedere bene è più importante  
che fare una buona meccanica,  
ma per vedere bene è  
necessario conoscere i corretti  
principi di meccanica***



**L'ottimismo genera  
entusiasmo, emozione,  
convinzione, forza ... il  
pessimismo va tolto dalla  
testa il prima possibile per  
credere nella vittoria.**

*Arrigo Sacchi*