



# STAGIONE SPORTIVA 2016-2017

ALCUNE “NOVITÀ”...  
IN UN ANNO SENZA NOVITÀ!

**E A NOI UDC...  
CHECCEFREGA???**

**LA MECCANICA CI RIGUARDA POCO  
MA CONOSCERE ALCUNE INDICAZIONI  
DATE AGLI ARBITRI CI AIUTA A**

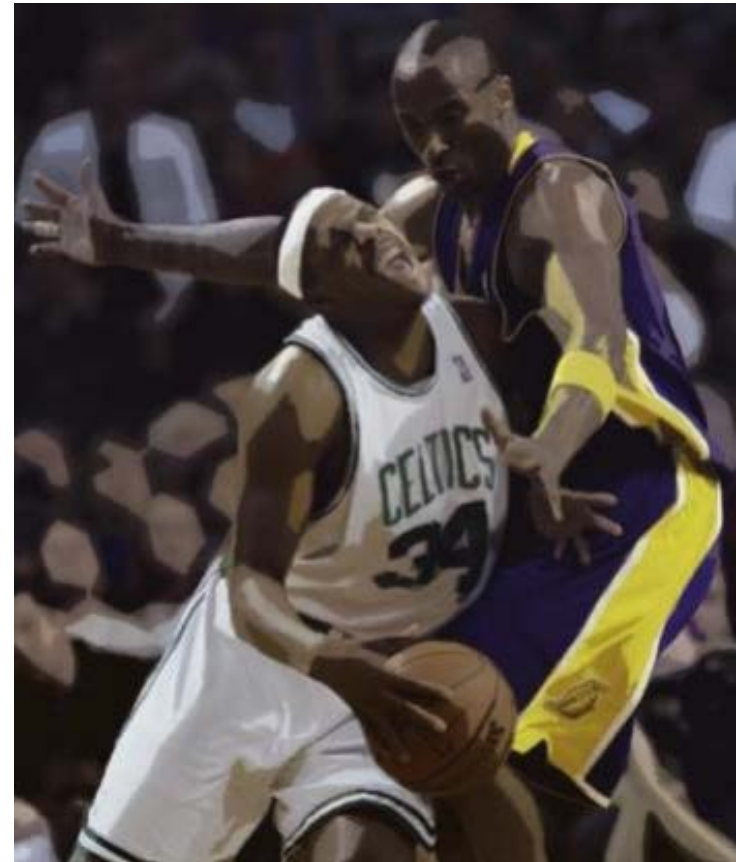
# INDICAZIONI PER GLI ARBITRI

AUMENTARE  
LA FLUIDITÀ  
DELLA GARA

- il BUON SENSO sopra a tutto, nel rispetto delle REGOLE
- Opportunità di fischiare o meno (valutazione vantaggio/svantaggio) in caso di violazioni o contatti con attenzione alle situazioni di:
  - Palleggio
  - Passi
  - 3"
  - Giocatore marcato da vicino
- L'Allenatore è l'unico interlocutore (alla pari, nel rispetto dei ruoli)
  - Responsabile del comportamento di TUTTA la panchina
  - DEVE lavorare all'interno dell'area della panchina
    - 1° invito - 2° richiamo ufficiale - 3° Fallo Tecnico



# SIMULAZIONE DEL CONTATTO (FAKE/FLOPPING)



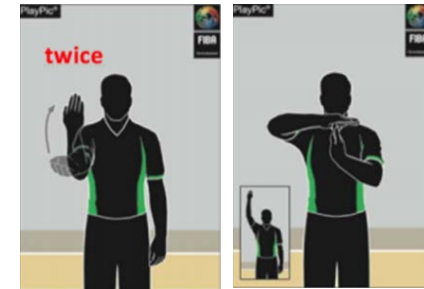
# SIMULAZIONE DEL CONTATTO (FAKE/FLOPPING)

- Prima: richiamo ufficiale al giocatore (comunicato al Capo Allenat.)

Durante  
il gioco

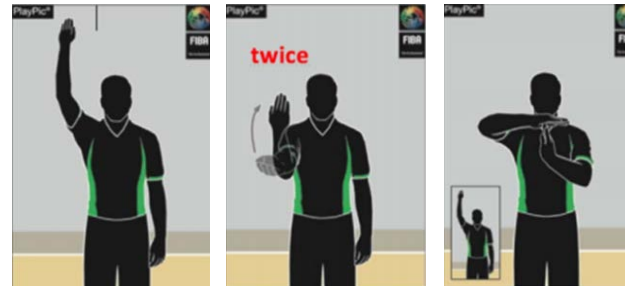


Alla prima  
palla morta



- Successive: Fallo Tecnico

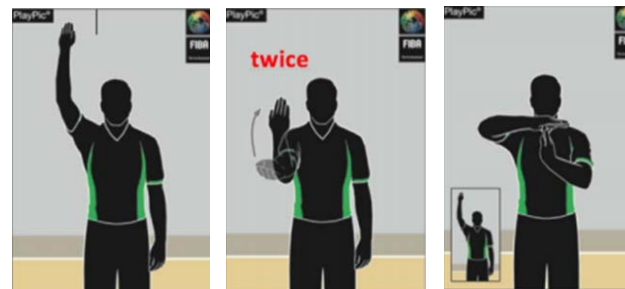
Durante  
il gioco



- Eccessiva simulazione

- Fallo Tecnico Immediato

Durante  
il gioco



# ...E FINALMENTE ARRIVARONO GLI UDC (FORSE)

- Un canestro si considera realizzato se una palla viva entra nel canestro da sopra e
  - rimane all'interno dello stesso
  - lo attraversa interamente
- quando:
  - la squadra in difesa richiede un time -out dopo aver subito un canestro
  - il cronometro di gara segna 2:00 nell'ultimo periodo o nei tempi supplementari
- il cronometro di gara deve essere fermato quando la palla ha chiaramente attraversato tutta la retina



# I 24", IL CRONOMETRO E LA FINE DEI QUARTI

● 2° periodo, la squadra A ottiene il controllo di palla



25.2

● A5 effettua un tiro con 1" rimanente sui 24"



02.2

● il segnale dei 24" suona con la palla in volo



01.2

● **LA PALLA NON TOCCA L'ANELLO**

00.8

● La palla sta per essere controllata dalla squadra B quando suona la sirena di fine del periodo



00.0

● non c'è stata violazione di 24" (l'arbitro non ha fischiato la violazione)

● Il periodo deve considerarsi terminato



● La palla non sta per essere controllata dalla squadra B

● l'arbitro fischia la violazione di 24"

● Rimessa alla squadra B con 00.8"



00.8

# I 24", IL CRONOMETRO E LA FINE DEI QUARTI

● 2° periodo, la squadra A ottiene il controllo di palla



● A5 non riesce a tirare e trattiene la palla tra le mani quando il segnale dei 24" suona



● L'arbitro fischia la violazione quando mancano 0.8"



● Il cronometro andrà riportato a 1,2"



● R.T. 49.2 non è cambiato:

- Il cronometrista deve fermare il cronometro di gara quando suona il segnale acustico dell'apparecchio dei 24", mentre una squadra è in controllo di palla



# SEGNAPUNTI: PICCOLE PRECISAZIONI

- Vanno scritti gli anni di TUTTI gli Under (se previsti)
- Se il giocatore non è entrato va barrata anche la “casella della X”

99	COGNOME	CAP	N.	15						
----	---------	-----	----	----	--	--	--	--	--	--

- Nello ‘zoccolo’ inserire informazioni UTILI a fare chiarezza

RISULTATO FINALE		SQUADRA VINCENTE
I° SPONSOR +(EVENTUALM.) DENOMINAZIONE/CITTÀ	80	DENOMINAZIONE SOCIALE
I° SPONSOR +(EVENTUALM.) DENOMINAZIONE/CITTÀ	77	I° SPONSOR

## ● Bonus...

- La responsabilità dell’esposizione è del Segnapunti ma PUÒ ESSERE ALZATO dai colleghi
- Non deve necessariamente stare all’estremo del tavolo (evitare i lunghi passamano)