

Via L. Taddei 8 - 6962 VIGANELLO  
Tel.: 091/972.16.93 - Fax: 091/970.27.02  
Internet: [www.ticinobasket.ch](http://www.ticinobasket.ch)  
E-mail: [info@ticinobasket.ch](mailto:info@ticinobasket.ch)



COMMISSIONE MINIBASKET

# COMMISSARIO DI CAMPO MINIBASKET



con il sostegno di  
Repubblica e Cantone Ticino  
DECS



COMPITI DEL COMMISSARIO .....	3
1. CONTROLLARE:.....	3
2. PARTITE .....	3
STAGIONE .....	5
1. LA FORMULA.....	5
2. LE CATEGORIE .....	5
3. TESSERAMENTI.....	5
4. LA GIORNATA .....	5
5. ARBITRI E COMMISSARI .....	6
6. LE PAUSE .....	6
7. LA PARTITA.....	6
8. PARTECIPAZIONE CON PIÙ SQUADRE DELLA STESSA SOCIETÀ.....	7
9. COMMISSARIO DI CAMPO.....	7
I VISIONATORI INVIATI DALLA CCA E CMB .....	8
10. DISPOSIZIONI FINAL .....	8
11. REGOLAMENTI DI GIOCO.....	8
EASY BASKET 3C3.....	11
1. LA FORMULA.....	11
2. LE CATEGORIE .....	11
3. LA GIORNATA .....	11
4. ARBITRI E COMMISSARI.....	11
5. REGOLAMENTO DI GIOCO .....	12
MODELLI DI DOCUMENTI.....	13
IL REFERTI DI GARA.....	16
1. COMPILAZIONE LA GIORNATA .....	16
2. REFERTO U8/U10 VUOTO.....	17
3. REFERTO U8/U10 COMPILATO (esempio) .....	18
SEGNALI ARBITRALI.....	19
1. CRONOMETRO DI GARA .....	19
2. PUNTEGGIO.....	19
3. SOSTITUZIONE E SOSPENSIONE.....	20
4. INFORMATIVA.....	20
5. VIOLAZIONI .....	21
6. NUMERI DEI GIOCATORI .....	22
7. TIPO DI FALLO .....	24
8. FALLI SPECIALI.....	25
9. SEGNALAZIONI AL TAVOLO .....	26
10. AMMINISTRANDO TIRI LIBERI – ARBITRO ATTIVO (TESTA) .....	27
11. AMMINISTRANDO TIRI LIBERI – ARBITRO LIBERO (CODA) .....	27

### COMPITI DEL COMMISSARIO

- Quale unico responsabile della giornata di circuito (a nome della propria società) deve presentarsi in palestra per tempo affinché tutto sia pronto per iniziare puntualmente le partite.
- Preparare, con l'aiuto dell'istruttore o di altri componenti della propria società, il campo da gioco, le panchine ed i palloni (minimo 3 per squadra), il tavolo ed il materiale al tavolo necessario. Tutto deve essere pronto almeno 30 minuti prima della prima partita.
- Quale responsabile deve verificare che il circuito si svolga in un'atmosfera di tranquillità. In caso di problemi può invitare gli istruttori a mantenere la calma ed a tenere un comportamento idoneo. In assenza del supervisore dei mini arbitri è tenuto a garantire che possano svolgere il loro compito in tranquillità.

### 1. CONTROLLARE:

**Miniarbitri:** pantaloni e maglietta da arbitro, fischietto, tessera con indicazione della categoria. Devono essere presenti in palestra almeno 20 minuti prima della partita. Senza tessera possono arbitrare. (SEGNALARE SUL RAPPORTO COMMISSARIO DI CAMPO)

**Giocatori:** ogni giocatore deve essere tesserato con licenza Swissbasketball valida per la stagione. Senza tessera può giocare la prima volta, ma la società dovrà presentare il tesseramento in regola alla prossima partita, se la cosa dovesse perdurare, la società riceverà un ammonimento ed il giocatore non potrà essere schierato in campo fino alla regolarizzazione del tesseramento. (SEGNALARE SUL RAPPORTO COMMISSARIO DI CAMPO)

**Allenatori:** devono presentare la tessera Swissbasketball. In assenza di un responsabile accompagnatore, l'allenatore deve provvedere al pagamento del miniarbitro della sua società, ogni società è responsabile del pagamento dei propri miniarbitri, il commissario deve accertarsi che i miniarbitri vengano retribuiti al termine degli incontri (eventuali anomalie vanno riportate nel rapporto del commissario).

**Squadre:** devono avere una tenuta da gioco uniforme; la squadra di casa deve avere una divisa di riserva. Se una squadra arriva senza licenze, potrà giocare lo stesso e sarà multata a norma di regolamento. (SEGNALARE SUL RAPPORTO COMMISSARIO DI CAMPO).

### 2. PARTITE

**Giocatori:** Sono da iscrivere in stampatello con il numero di maglia, non serve trascrivere i relativi numeri di licenza. Devono essere in numero sufficiente come previsto nelle direttive. Possono comunque giocare la partita (SEGNALARE SUL RAPPORTO COMMISSARIO DI CAMPO)

## COMMISSIONE MINIBASKET

**Referti:** La compilazione va fatta in stampatello; aiutare il miniarbitro in questo compito. Il referto deve essere pronto almeno 10 minuti prima dell'inizio. Alla fine della partita controllare i dettagli e far firmare il foglio di gara agli istruttori e consegnare loro una copia del referto. Gli originali dei referti con il Rapporto del Commissario di Campo sono da spedire a: CMB/Ticino Basket – Casella postale 425 – 6962 Viganello (preparare in anticipo le buste e spedire al più tardi entro il lunedì mattina).

**Orari:** Far rispettare gli orari delle partite; organizzarsi e far compilare i referti per tempo in modo da evitare pause non previste.

Nelle pause della prima partita compilare già i referti delle partite successive.

**Miniarbitri:** Utilizzo dei miniarbitri nelle tre partite:  
**A = squadra di casa, B = squadra ospite, C = squadra ospite**

09.00 Squadra A (arbitro + referto) – Squadra B (arbitro)

10.00 Squadra B (arbitro) – Squadra C (arbitro) – Squadra A (referto)

11.00 Squadra A (arbitro + referto) – Squadra C (arbitro)

<b>Tariffe mini arbitri:</b>	Categoria 1	Fr.	10.— per partita
	Categoria 2	Fr.	15.— per partita
	Categoria 3	Fr.	20.— per partita
	Refertista / cronometrista	Fr.	10.— per partita

**Referto** attenzione ai colori da utilizzare:

compilazione referto in	nero
1° 3° 5° tempo	rosso CATEGORIA U10-U8
2° 4° 6° tempo e chiusura	nero CATEGORIA U10-U8

### STAGIONE

#### 1. LA FORMULA

Le attività del settore minibasket si svolgono attraverso competizioni suddivise per le varie fasce d'età.

Per le categorie Pulcini (Under 10) e Cuccioli (Under 8) è prevista l'organizzazione di tornei/circuiti misti (maschi e femmine) che **non** daranno adito alla formulazione di classifiche e graduatorie. I tornei saranno suddivisi in due fasi, la 1<sup>a</sup> terminerà a dicembre, la 2<sup>a</sup> a maggio.

#### 2. LE CATEGORIE

Il settore Minibasket è suddiviso nelle seguenti categorie, come da indicazione Swiss Basketball – CFMB:

Ogni giocatore ha il diritto di giocare nella propria categoria e in quella immediatamente superiore senza alcuna limitazione **a parte la limitazione di al massimo una partita al giorno**. Pertanto un'atleta della categoria U10 potrà essere schierato nella propria categoria e in quella U12 (basket); un U8 nella U8 e nella U10.

#### 3. TESSERAMENTI

In ogni categoria Minibasket, tutti i giocatori, allenatori, commissari di campo, miniarbitri e dirigenti, hanno l'obbligo di essere tesserati presso SwissBasketball (vedi direttive licenze art.1bis).

Il costo del tesseramento individuale per i giocatori ammonta a Fr. 30.- per le categorie U6,U8 e U10; Fr. 50.- per la tessera amministrativa.

Le attività del settore minibasket si svolgono attraverso competizioni suddivise per le varie fasce d'età.

#### 4. LA GIORNATA

**Viene data priorità di gioco nella giornata del sabato mattina alle categoria Under 8 ed Under 10.**

In caso di ripresa normale dell'attività nella seconda fase si giocano di norma tre partite a giornata con i seguenti orari:

<b>1 gara</b>	<b>09 – 10</b>	<b>Squadra A</b>	<b>Squadra B</b>
<b>2 gara</b>	<b>10 – 11</b>	<b>Squadra B</b>	<b>Squadra C</b>
<b>3 gara</b>	<b>11 - 12</b>	<b>Squadra A</b>	<b>Squadra C</b>

### 5. ARBITRI E COMMISSARI

Per **TUTTE** le categorie: Pulcini e Cuccioli

- a) Le squadre in trasferta portano 1 arbitro MB;
- b) Le squadre di casa mettono a disposizione 2 (due) arbitri MB (di cui 1 sarà il refertista) ed 1 Commissario di campo (che può fungere anche da ufficiale al tavolo - cronometrista).

### 6. LE PAUSE

U10: le pause dal 1° al 6° periodo sono di 1 minuto. Tra il 3° e il 4° di 3 minuti.

**U8: Nell'intervallo a metà partita, dopo 1 minuto di ristoro, sono previste due gare a tempo di 3 minuti ciascuna. Al termine delle gare si riprende la partita.**

**Si raccomanda ai Commissari di predisporre i referti in tempo per evitare ritardi.**

Per velocizzare lo svolgimento dei circuiti sul referto di gara è sufficiente indicare il nome dei giocatori ed il relativo numero di gioco, tralasciando il numero di tessera per le categorie U10 e U8 ma dovrà essere presentato e consegnato al commissario di campo a fine partita il formulario elenco giocatori partita con indicato i numeri di tessera.

### 7. LA PARTITA

Nella categoria U10 Pulcini e U8 Cuccioli devono essere iscritti a referto un minimo di 8 (otto) e un massimo di 12 (dodici) giocatori.

**E' consentito, previo accordo tra le due squadre, l'impiego di un numero superiore di giocatori (Max 16), che possono quindi disputare 2 tempi supplementari di gioco, **NON ufficiali**, e quindi non validi ai fini del risultato finale riportato a referto. Tutti i giocatori devono essere regolarmente tesserati e inseriti nell'elenco giocatori da consegnare al commissario di campo.**

**In tutte le categorie esiste l'obbligo di schierare in campo tutti i giocatori a referto.**

Qualora dovessero esserci meno di 8 giocatori (U10 Pulcini e U8 Cuccioli) iscritti a referto:

- La partita si dovrà comunque giocare.
- **La Commissione Minibasket Ticino Basket non prevede di applicare delle sanzioni alle squadre che non si presentano per il mancato raggiungimento del numero legale di giocatori.**
- **In caso di vittoria della squadra non in regola con il numero minimo di giocatori la partita viene vinta dalla squadra avversaria (in caso che entrambe le squadre presentino delle irregolarità varrà il risultato acquisito sul campo)**

**In presenza di cambi e tesseramenti irregolari potrà essere attribuita una sanzione stabilita dalla commissione tecnica minibasket di Ticino Basket**

La palestra e il materiale relativo al tavolo di gara dovranno essere pronti almeno 30' prima della gara.

I referti originali dovranno essere inviati tempestivamente, unitamente al rapporto del Commissario di campo e **all'elenco dei giocatori per le categorie U10 e U8** delle due squadre con i numeri di tessera (disponibili sul sito [www.ticinobasket.ch](http://www.ticinobasket.ch)) al segretariato per posta A.

Responsabile è la squadra di casa che dovrà inoltre comunicare i risultati di tutte le gare disputate tramite e-mail a [info@ticinobasket.ch](mailto:info@ticinobasket.ch).

### 8. PARTECIPAZIONE CON PIÙ SQUADRE DELLA STESSA SOCIETÀ

In tutte le categorie è ammessa la partecipazione di più squadre della stessa società al circuito. È tuttavia vietato un interscambio di giocatori tra le stesse **durante le fasi (possibili interscambi alla fine della fasi dietro segnalazione scritta alla CMB)**. A tal riguardo i club che schierano più squadre dovranno inviare alla CMB gli elenchi degli giocatori delle varie formazioni. In caso di mancato invio, farà fede il primo referto di gara.

**Unico limite: ogni giocatore non può disputare più di un circuito al giorno.**

Inoltre in caso di iscrizione di una squadra alla categoria superiore nella seconda fase, (es.: squadra Pulcini alla categoria Propaganda) è permesso che alcuni giocatori possano essere integrati nell'altra squadra del club che rimane nella categoria Pulcini. In questo caso va inoltrata una richiesta specifica alla CMB.

### 9. COMMISSARIO DI CAMPO

Il Commissario di campo:

- Collabora con gli arbitri per una corretta e tempestiva preparazione del referto di gara, pronto almeno 10' prima dell'orario di inizio.
- Fa rispettare gli orari di inizio partite e durata delle pause tra i tempi.
- Controlla alla fine di ogni gara, che il referto sia completo nei dettagli, consegna le copie alle Società, trattiene l'originale che dovrà essere spedito.
- Provvede alla verifica del pagamento arbitri.
- **Prende le decisioni giuste e corrette per il buon andamento della giornata, decisioni che dovrà indicare e motivare nel suo rapporto inviato unitamente ai referti.**

In caso di necessità (arbitri non sufficienti o altro opererà nella stesura del referto o alla tenuta del tempo.

### I VISIONATORI INVIATI DALLA CCA E CMB

I visionatori sono inviati da:

CCA, per osservare il comportamento dei miniarbitri ed intervenire in tutto ciò che è legato al sistema arbitrale.

CMB, per osservare il funzionamento generale delle giornate, osservare il lavoro eseguito dal commissario di campo e dei giocatori.

### 10. DISPOSIZIONI FINALI

Per tutto quanto non previsto dalle presenti disposizioni fanno stato:

- le disposizioni tecniche per la stagione in corso della CT di Ticino Basket
- i Regolamenti tecnici emanati da Swiss Basketball o dai suoi Organi;
- le norme FIBA.

### 11. REGOLAMENTI DI GIOCO

Lo scopo del gioco è far entrare la palla nel canestro avversario e impedire alla squadra avversaria di realizzarlo nel proprio canestro, nel rispetto delle regole del gioco.

**Nel caso in cui un giocatore realizzasse un autocanestro, il canestro NON verrà considerato valido e il possesso della palla passerà alla squadra avversaria.**

#### CATEGORIA U10

	9-10 anni
Giorno	Sabato mattina
Canestro	m. 2.60
Pallone	No 5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 8 giocatori, massimo 12 giocatori (Vedi punto 8 per eccezioni)
Allenatore	Tesserato di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore U10"
Partita	4 contro 4
Durata	6 tempi da 6 minuti continuati (si ferma su TIRO LIBERO, TIME OUT, grandi perdite di tempo).
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball (giocatori, allenatori, commissari di campo, dirigenti accompagnatori, miniarbitri).
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo. Un giocatore può disputare al massimo un periodo in più del giocatore che ha giocato meno. Cambi: non consentiti durante il periodo, ad eccezione di ferita, 5 falli, fallo tecnico al giocatore. Viene schierato in campo il giocatore che ha fatto meno periodi. Il periodo di sostituzione non conta come periodo giocato.
Time – out	Ogni squadra/allenatore ha a disposizione 3 time out da utilizzare durante l'arco dell'incontro (massimo 1 time-out per tempo). Il time out può essere accordato successivamente ad ogni fischio dell'arbitro.
Fallo tecnico	<u>Al giocatore:</u> Palla all'avversario, viene contato come fallo personale, il giocatore si siede in panchina e non potrà terminare il suo periodo di gioco. Potrà essere schierato in quelli successivi, il periodo giocato conta. <u>All'allenatore:</u> Palla all'avversario, viene notificato sul referto e nel rapporto del Commissario di



## COMMISSIONE MINIBASKET

	<p>campo.</p> <p>Nel corso della stagione il raggiungimento di 2 falli tecnici viene segnalato a Swiss Basketball. Sarà inoltre sanzionato dalla Commissione Disciplinare di Ticino Basket ogni genere di comportamento non ritenuto consono ai principi del minibasket. Periodo e durata della sospensione saranno valutati per singolo caso.</p>
Regole di gioco	<p>Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione:</p> <p>Ritorno in zona Possesso alternato per le contese (freccia) 5 secondi Tiro libero dopo un canestro convalidato</p> <p><b>Non vengono prese in considerazione:</b> 8 e 24 secondi Bonus per falli di squadra Tiro da 3 punti 3 secondi offensivi <u>LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA</u></p> <p>I BLOCCHI SONO VIETATI (viene concessa palla all'avversario)</p>
Risultato finale	<p>Vince la squadra che si aggiudica il maggior numero di periodi. In caso di vittoria del periodo 3 punti, parità di punteggio alla fine di un periodo 2 punti ad entrambe le squadre, 1 punto a chi perde il periodo.</p> <p>Il tabellone viene azzerato ad ogni fine periodo.</p>

### CATEGORIA U8

Età	7-8 anni
Giorno	Sabato mattina
Canestro	m. 2.60
Pallone	No.5
Tenuta	Da gioco, uniforme
Squadra	Minimo: 8 giocatori, massimo 12 giocatori
Allenatore	Tesserato di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado "Allenatore U8"
Partita	4 contro 4
Durata	6 tempi da 6 minuti continuati (tempo si ferma su TIME OUT, grandi perdite di tempo)
Tesseramento	Tesseramento Swiss Basketball (giocatori, allenatori, commissari di campo, accompagnatori, miniarbitri).
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori a referto devono entrare in campo. Un giocatore può disputare al massimo un periodo in più del giocatore che ha giocato meno. Cambi: non consentiti durante il periodo, ad eccezione di ferita, 5 falli, fallo tecnico al giocatore. Viene schierato in campo il giocatore che ha fatto meno periodi. Il periodo di sostituzione non conta come periodo giocato.
Time – out	Ogni squadra/allenatore ha a disposizione 3 time out da utilizzare durante l'arco dell'incontro (massimo 1 time-out per tempo). Il time out può essere accordato successivamente ad ogni fischio dell'arbitro.
Fallo tecnico	<u>Al giocatore:</u> palla all'avversario, viene contato come fallo personale, il giocatore si siede in panchina e non potrà terminare il suo periodo di gioco. Potrà essere schierato in quelli successivi, il periodo giocato conta. <u>All'allenatore:</u> palla all'avversario, viene notificato sul referto e nel rapporto del Commissario di campo.

## COMMISSIONE MINIBASKET

	<p>Nel corso della stagione il raggiungimento di 2 falli tecnici viene segnalato a Swiss Basketball.</p> <p>Sarà inoltre sanzionato dalla Commissione Disciplinare di Ticino Basket ogni genere di comportamento non ritenuto consono ai principi del minibasket.</p> <p>Periodo e durata della sospensione saranno valutati per singolo caso.</p>
Regole di gioco	<p>Si applicano le regole di gioco FIBA e vengono prese in considerazione:</p> <p>Possesso alternato per le contese (freccia)</p> <p>Tiro libero: su fallo durante azione di tiro vengono accordati 2 tiri liberi. Se giocatore segna e subisce fallo NON viene accordato il tiro libero supplementare ma si procede con rimessa dal fondo per la squadra che ha subito canestro NB: la distanza da cui effettuare i tiri liberi può essere avanzata previo accordo tra i due allenatori</p> <p><u>La posizione dei giocatori a rimbalzo è quella applicata in tutte le categorie superiori ovvero 3 difensori e 2 attaccanti nelle rispettive caselle, tutti gli altri giocatori fuori dall'arco dei 3 pts.</u></p> <p><b>Non vengono prese in considerazione:</b></p> <p>8 e 24 secondi 3 secondi 5 secondi Ritorno in zona Bonus per falli di squadra Tiro da 3 punti</p> <p>LA DIFESA INDIVIDUALE È OBBLIGATORIA</p> <p>I BLOCCHI SONO VIETATI (viene concessa palla all'avversario)</p>
Risultato finale	<p>Vince la squadra che si aggiudica il maggior numero di punti sommando i punti conseguiti per ogni tempo di gioco.</p> <p>In caso di vittoria del periodo 3 punti, parità di punteggio alla fine di un periodo 2 punti ad entrambe le squadre, 1 punto a chi perde il periodo.</p> <p>La parità a fine partita è consentita.</p> <p>Il tabellone viene azzerato ad ogni fine periodo.</p>

## **EASY BASKET 3C3**

### **1. LA FORMULA**

È prevista l'organizzazione della giornata in almeno due concentramenti, in Palestra che disponga almeno due campi da basket regolari.

Per ogni metà campo verrà organizzato un settore di gioco (minicampi in cui si disputerà il 3c3), massimo 4 settori di gioco per ogni concentramento.

### **2. LE CATEGORIE**

È possibile partecipare con i bambini di 7-8 anni che non partecipano al regolare circuito U8.

Lo scopo è quello di dare uno spazio dedicato a chi approda al minibasket ed inizia a praticare per le prima volte.

CATEGORIA	ANNI	Date	ISCRIZIONE ENTRO
Easy Basket	Fino a 6 anni	Da verificare tra le società durante la prima fase	

### **3. LA GIORNATA**

Si disputeranno tante mini-partite di 6 minuti continuati, un Club può schierare più squadre purché i bimbi non vengano intercambiati da una squadra all'altra durante la giornata.

La giornata avrà luogo dalle 9.00 alle 12.00 circa.

È prevista una partita ogni 10 minuti circa.

**Si invitano le Società a voler comunicare quante squadre schiererà entro i tempi stabiliti per poter organizzare il calendario di gioco.**

### **4. ARBITRI E COMMISSARI**

Il miniarbitro sarà solo uno per partita (non viene utilizzato il fischietto), il Commissario sarà uno per tutta la giornata, avrà il compito di dare il via in simultanea alle partite, e darà il segnale di fine ad ogni partita.

### 5. REGOLAMENTO DI GIOCO

#### CATEGORIA U6

Età	Fino a 6 anni
Giorno	Sabato mattina
Canestro	m. 2.10
Pallone	No. 4
Tenuta	Da gioco, uniforme. La società organizzatrice mette a disposizione inoltre 5 casacche colorate per ogni metà campo (tot. 20 casacche) da far indossare <u>solo</u> in caso ci siano gli stessi colori di maglia tra le due squadre.
Squadra	Massimo 5 giocatori per ogni squadra
Allenatore	Tesserato di allenatore Swiss Basketball, obbligatorio grado minimo "animatore minibasket"
Partita	3 contro 3
Durata	1 tempo da 6 minuti continuati nessuno stop (inizio e la fine vengono dati in simultanea del Commissario)
Tesseramento Giocatori	Obbligo tesseramento Swiss Basketball (vedi anche promozione regalo canottiera ogni nuovo tesserato U6)
Gioco e Cambi	Tutti i giocatori devono entrare in campo, ogni Club può organizzare i suoi giocatori e partecipare con più squadre, ma un bimbo può giocare in un'unica squadra. Cambi: liberi durante i 6 minuti di gioco
Time – out	Nessuno. Al termine di ogni mini-partita ci sono 4 minuti a disposizione del Coach per riorganizzare la prossima mini-partita.
Miniarbitro	2 miniarbitri messi a disposizione dalla squadra che organizza, 1 messo a disposizione per ogni squadra ospiti (20 Chf. forfet per ogni miniarbitro, ogni Società paga il proprio). Viene schierato un solo miniarbitro per ogni metà campo di gioco
Commissario	La società organizzatrice mette a disposizione un Commissario che ha funzione di coordinatore dell'inizio e fine di ogni mini-partita
Referto	Nessuno
Regole di gioco	Uniche regole considerate durante le mini-partite  Fallo (spinta, colpo, trattenuta, sgambetto, ecc.), sempre rimessa e nessun tiro libero, palla a chi ha subito il fallo Possesso alternato (non c'è freccia è il miniarbitro che consegna ad una squadra o all'altra in alternanza) Doppio palleggio e passi, se viene fatto più volte dallo stesso giocatore durante la stessa azione di palleggio Il miniarbitro è responsabile della gestione del possesso palla in caso di canestro e palla fuori dal campo Limite del campo, prevista una tolleranza
Risultato finale	Non viene riportato da nessuna parte

## MODELLI DI DOCUMENTI

✓ tessera giocatore

Lizenz / Licence / Licenza		<b>2015/2016</b>
Tagliabue	Kat. / Cat.	
Thibaud	02.10.2004	
	Joueur	
	MIN	
	SUI	
	Breganzona	
M 77732	SAM Basket Massagno 	

Il / la sottoscritto/a si impegna ad accettare gli statuti centrali ed i regolamenti del basket svizzero. Lui / lei riconosce, fatte salve le disposizioni imperative dell'ordinamento giuridico Svizzero, la competenza del tribunale arbitrale dello sport, con l'esclusione dei tribunali ordinari, a valutare tutte le controversie di diritto privato derivanti dal rapporto con Swiss Basketball ed i suoi membri. Il / la sottoscritto/a conferma di aver letto lo statuto centrale del basket Svizzero centrale e di essere stato informato delle conseguenze di questa clausola compromissoria. Il/la sottoscritto/a da il suo accordo a che il suo indirizzo possa essere fornito agli sponsor del basket svizzero. Con il pagamento della licenza si diventa membri del basket svizzero. I regolamenti e le direttive dell'organizzatore del campionato in oggetto gestiscono l'ammissibilità del giocatore.

Firma: \_\_\_\_\_

✓ tessera animatore, allenatore, ufficiale al tavolo

mini arbitro, commissario ed

<p><b>Ticino Basket</b>          Stagione 2011-2012  <b>Commissario di Campo MB</b>          Nome Cognome</p> <p>Nome Società</p>	
---	--

Lizenz / Licence / Licenza		<b>2015/2016</b>
Baylaender	Kat. / Cat.	
Geoffroy	28.07.1987	
	Officiel / Arbitre Regional	
	OFF	
	SUI	
	CADEMPINO	
O AR 005642	SAM Basket Massagno 	

Il / la sottoscritto/a si impegna ad accettare gli statuti centrali ed i regolamenti del basket svizzero. Lui / lei riconosce, fatte salve le disposizioni imperative dell'ordinamento giuridico Svizzero, la competenza del tribunale arbitrale dello sport, con l'esclusione dei tribunali ordinari, a valutare tutte le controversie di diritto privato derivanti dal rapporto con Swiss Basketball ed i suoi membri. Il / la sottoscritto/a conferma di aver letto lo statuto centrale del basket Svizzero centrale e di essere stato informato delle conseguenze di questa clausola compromissoria. Il/la sottoscritto/a da il suo accordo a che il suo indirizzo possa essere fornito agli sponsor del basket svizzero. Con il pagamento della licenza si diventa membri del basket svizzero. I regolamenti e le direttive dell'organizzatore del campionato in oggetto gestiscono l'ammissibilità del giocatore.

Firma: \_\_\_\_\_

<p><b>Ticino Basket</b>          Stagione 2010-2011  <b>Arbitro MB</b>          Grado          Nome Cognome</p> <p>Nome Società</p>	
---	---

✓ Rapporto commissario di campo minibasket

Società ospitante:  
palestra e data partita/e o circuito:

Categoria:

Commissario di campo e recapito telefonico:

Inizio gare:            1° - 2° - 3° gara  
                                  gara unica

Segnalazioni sul comportamento degli istruttori :  
(gara - istruttore squadra - motivazione della segnalazione)

Segnalazioni sul comportamento degli miniarbitri :  
(gara - istruttore squadra - motivazione della segnalazione)

Pagamento miniarbitri (esempio: Guggia A./MUR - Fr. 10.--)

Gara 1 \_\_\_\_\_

Gara 2 \_\_\_\_\_

Gara 3 \_\_\_\_\_

Altro :

Data e firma Commissario di campo:

✓ **Formulario allenatore per elenco giocatori**

CATEGORIA \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_

INCONTRO \_\_\_\_\_

ISTRUTTORI \_\_\_\_\_

N. Tessera – Cognome – Nome	Maglia	1	2	3	4	5	6
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						

DATA \_\_\_\_\_

INCONTRO \_\_\_\_\_

ISTRUTTORI \_\_\_\_\_

N. Tessera – Cognome – Nome	Maglia	1	2	3	4	5	6
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						

### IL REFERTI DI GARA

#### 1. COMPILAZIONE LA GIORNATA

Il referto di gara deve essere pronto almeno 10 minuti prima che inizi la partita.

Tutti i presenti in panchina devono essere iscritti a referto, in particolare se vi sono 2 istruttori vanno iscritti per intero con il relativo numero di tessera.

**Nelle categoria U10 e U8 si inseriscono a referto solo i numeri di tessera dell'allenatore/i e dei mini arbitri mentre le squadre devono consegnare il formulario elenco giocatori con indicato i numeri di tesseramento**

#### COMPILAZIONE

- √ Tessera in ordine
- O Tessera non in ordine
- X Entrata in campo
- (X) Sostituzione in campo  
Da segnare su referto accanto al numero del giocatore che entra per fare la sostituzione
- P Fallo personale
- T Fallo tecnico all'allenatore e giocatore



2. REFERTO U8/U10 VUOTO



Swiss Basketball

SWBM - CP 156 - CH-1763 Granges-Paccot - Tél. +41 (0)26 469 06 00 - Fax +41 (0)26 469 06 10

Squadra A : _____	Squadra B : _____
Partita : _____	N° : _____
Lieu : _____	Data : _____
	Ora : _____

Licenza	COGNOME Nome	Firma
	Arbitro 1 : _____	
	Arbitro 2 : _____	

P1		P2		P3	
A	B	A	B	A	B
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30

Squadra A : \_\_\_\_\_ Colore Maglia : \_\_\_\_\_

Time - Out : [ ] [ ] [ ] [ ]

Licenza	COGNOME Nome	N°	Entrate						Falli					
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	
Allenatore :														
Assistente :														

Squadra B : \_\_\_\_\_ Colore Maglia : \_\_\_\_\_

Time - Out : [ ] [ ] [ ] [ ]

Licenza	COGNOME Nome	N°	Entrate						Falli					
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	
Allenatore :														
Assistente :														

Refertista :	COGNOME Nome	Firma
Cronometro :	_____	_____
Commissario :	_____	_____

Squadra	1° periodo	2° periodo	3° periodo	4° periodo	5° periodo	6° periodo	Totale
A							
B							

Squadra vincente
------------------

### 3. REFERTO U8/U10 COMPILATO (esempio)

Squadra A: <u>BC VEDEGGIO</u>	Squadra B: <u>SAM RED</u>
Partita: _____	N°: _____
Luogo: <u>SM GRAVESANO</u>	Data: <u>16.3.24</u> Ora: <u>9.00</u>

Licenza	Cognome Nome	Firma
	Arbitro 1: <u>REBECCA E.</u>	<u>Rebecca</u>
	Arbitro 2: <u>LUDOVICO P.</u>	<u>LUDOVICO</u>

Squadra A: BC VEDEGGIO Colore Maglia: ARANCIA

Time - Out: | X | X |

Licenza	Cognome Nome	N°	Entrate					Falli						
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	
	LURASCHI N	4	X				X			X	P			
	MANDRUZZATO G.	5		X			X				P			
	EGGINK E.	7	X			X			X		P			
	MAGGIORI S.	8				X			X					
	NOTARI L.	9		X		X								
	SAURO G.	11		X				X			PP			
	VOELKER L.	12	X					X						
	MODIOLI TT.	13		X				X	X		P	P		
	GAMBOLA M.	14				X		X						
	SANSONE A.	15	X		X									

Allenatore: ISAITTA C.  
Assistente: LURASCHI C.

Squadra B: SAM RED Colore Maglia: BIANCO

Time - Out: X | X | X | X |

Licenza	Cognome Nome	N°	Entrate					Falli						
			1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	
	SCAIOTTI M.	4	X			X					PP			
	BERNASCHINA T.	6		X				X						
	ARGENTIERI F.	7			X			X			P			
	BIANCHI L.	8		X		X					PP			
	GAERIN N.	9		X				X			PP			
	RICCI E.	10	X			X								
	STRIPPOLI F.	11		X		X								
	KELLER O.	12	X					X						
	OTT S.	13				X			X					
	CAMPI M.	15				X			X					
	PELLITTERI E.	20	X					X						
	CALUSIO A.	30			X			X			PP			

Allenatore: CACCORA M.  
Assistente: \_\_\_\_\_

P1		P2		P3	
A	B	A	B	A	B
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X

Refertista: <u>Tedros Shalom</u>	Cognome Nome
Cronometro: <u>Thomas Gambola</u>	
Commissario: <u>Shalom</u>	

Firma: Shalom

Squadra	1° periodo	2° periodo	3° periodo	4° periodo	5° periodo	6° periodo	Totale
A	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>10</u>
B	<u>1</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>3</u>	<u>14</u>

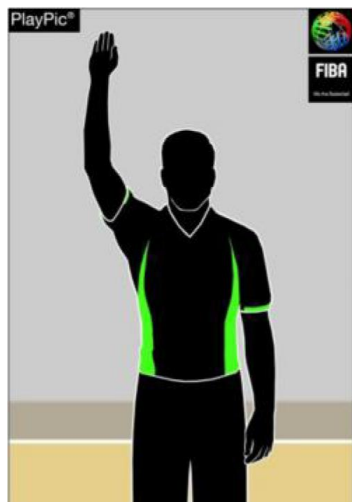
Squadra vincente: SAM RED

### SEGNALI ARBITRALI

La segnaletica è una parte fondamentale nell'arbitraggio. Questi sono i segnali adoperati dagli arbitri.

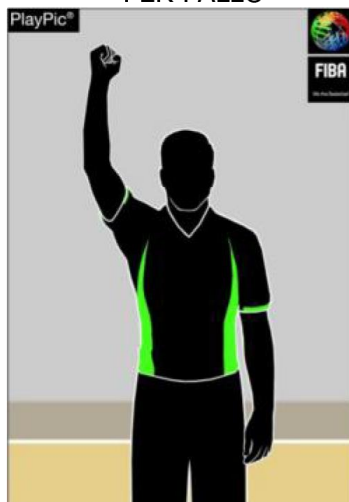
#### 1. CRONOMETRO DI GARA

ARRESTO DEL CRONOMETRO



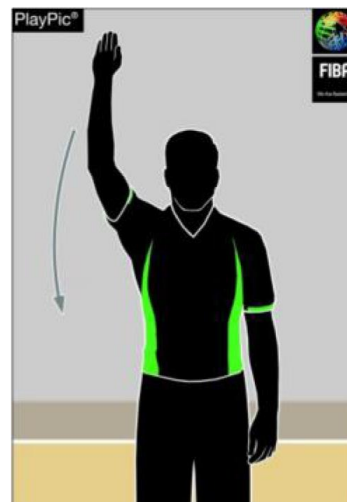
1 Palmo aperto

ARRESTO DEL CRONOMETRO PER FALLO



2 Un pugno chiuso

AVVIO DEL CRONOMETRO



3 Abbassare la mano

#### 2. PUNTEGGIO

1 PUNTO



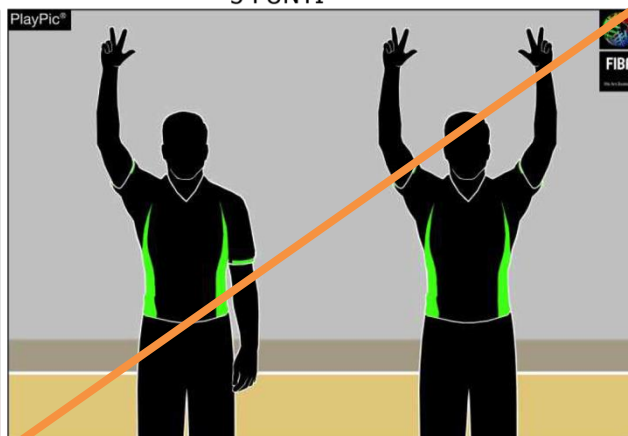
4 1 dito spezzando il polso

2 PUNTI



5 2 dita spezzando il polso

3 PUNTI



6 3 dita distese  
Un braccio: Tentativo  
Ambedue le braccia: Realizzazione

### 3. SOSTITUZIONE E SOSPENSIONE

SOSTITUZIONE

INGRESSO sul TERRENO

SOSPENSIONE ACCORDATA

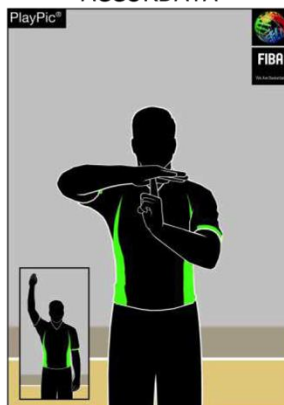
SOSPENSIONE **'TECNICA'**



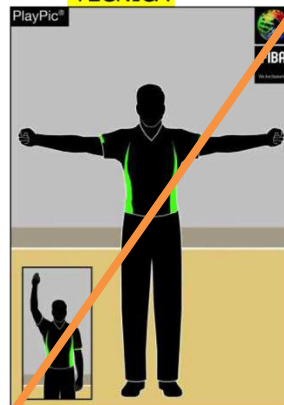
**7** Avambracci incrociati



**8** Palmo aperto che si muove verso il corpo



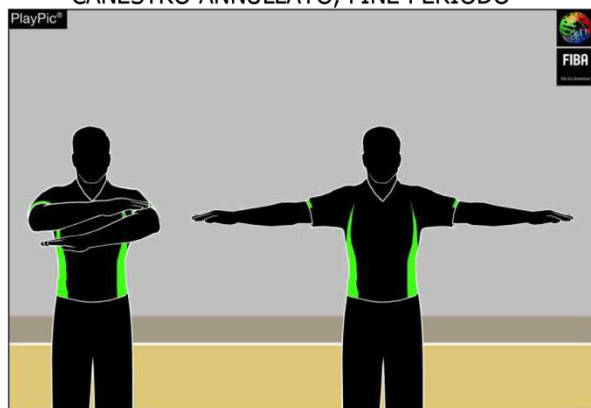
**9** Formare T, usando il dito indice



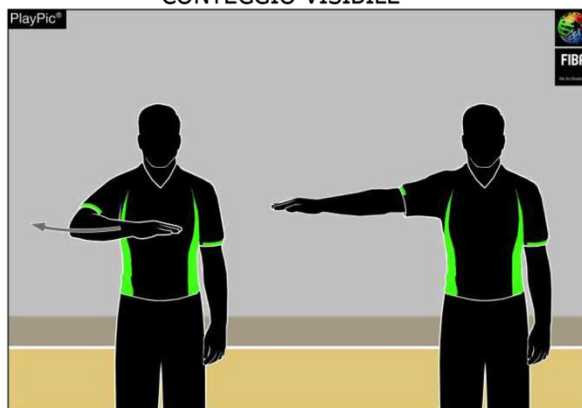
**10** Braccia aperte con pugni chiusi

CANESTRO ANNULLATO, FINE PERIODO

CONTEGGIO VISIBILE



**11** Muovere le braccia in azione-forbice una sola volta davanti al petto



**12** Conteggiare mostrando il palmo

### 4. INFORMATIVA

COMUNICAZIONE

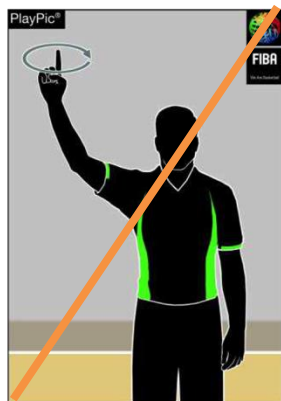
RESET APPARECCHIO 24 SECONDI

DIREZIONE DEL GIOCO E/O DEL FUORI CAMPO

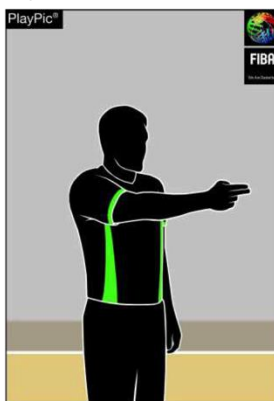
PALLA TRATTENUTA SITUAZIONE SALTO A DUE



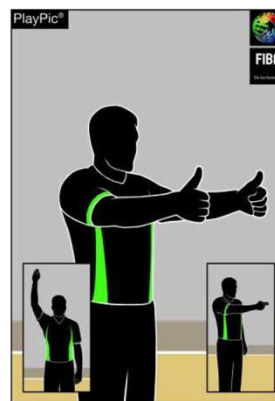
**13** Pollice in alto



**14** Ruotare la mano, dito indice teso

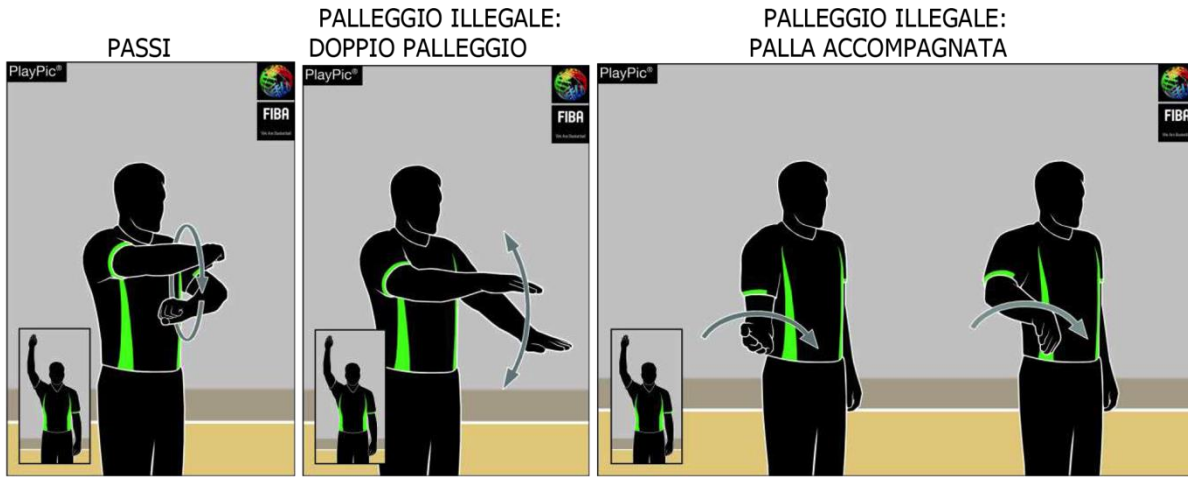


**15** Indicare la direzione del gioco, braccio parallelo alle linee laterali



**16** Pollici in alto, poi indicare la direzione del gioco secondo la freccia di possesso alternato

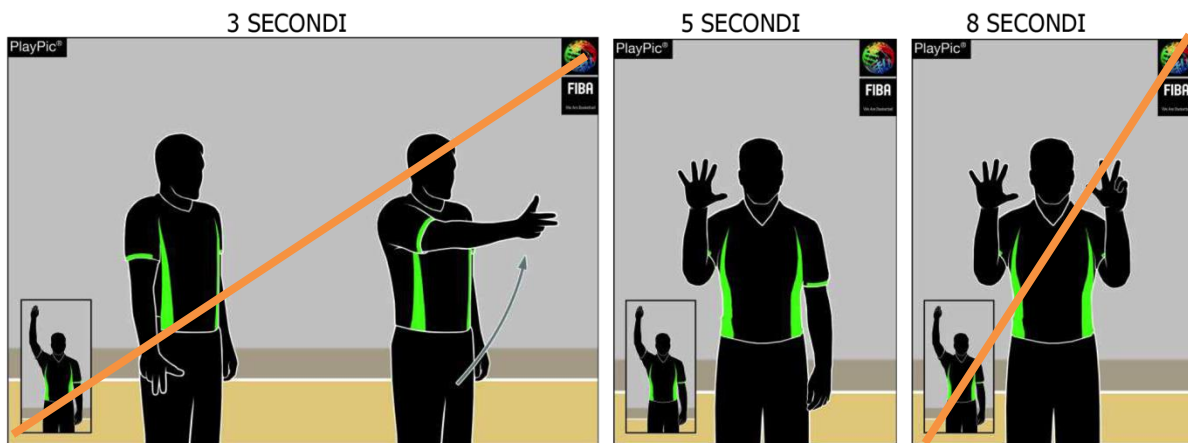
### 5. VIOLAZIONI



17 Ruotare i pugni

18 Movimento dei palmi alto/basso

19 Mezza rotazione del palmo



20 Braccio disteso, mostrare 3 dita

21 Mostrare 5 dita

22 Mostrare 8 dita



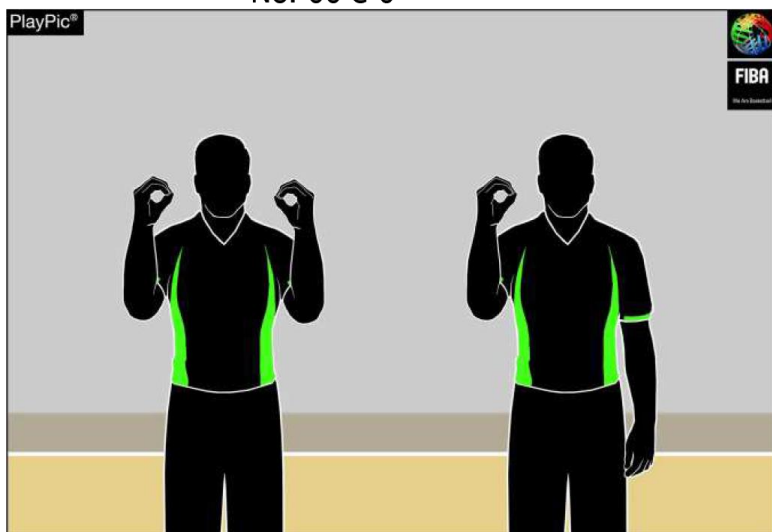
23 Le dita toccano la spalla

24 Ondeggiare il braccio davanti al corpo

25 Indicare il piede

**6. NUMERI DEI GIOCATORI**

No. 00 e 0



**26** Ambedue le mani mostrano numero 0

La mano destra mostra il numero 0

No. 1 - 5



**27** La mano destra mostra numero da 1 a 5

No. 6 - 10



**28** La mano destra mostra il numero 5, la mano sinistra mostra numero da 1 a 5

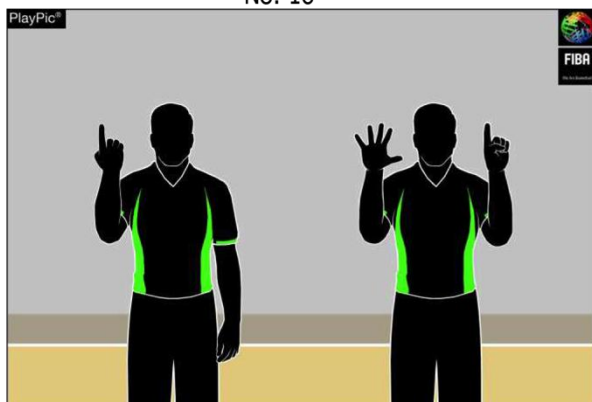
No. 11 - 15



**29** La mano destra mostra il pugno chiuso, la mano sinistra mostra numero da 1 a 5

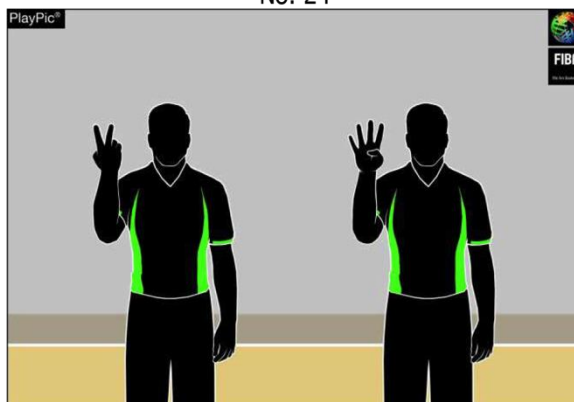
## COMMISSIONE MINIBASKET

No. 16



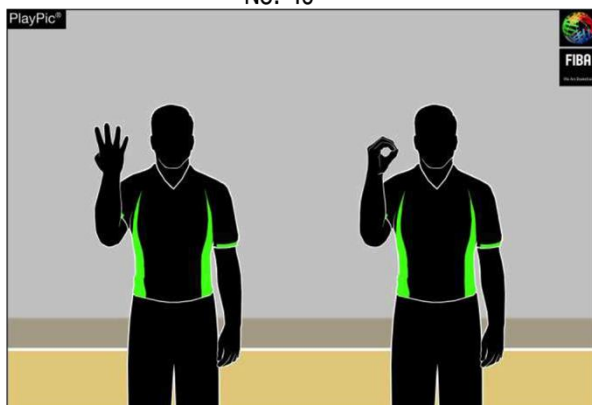
**30** Prima il dorso della mano mostra 1 per la decina - poi le mani aperte mostrano numero 6 per le unità

No. 24



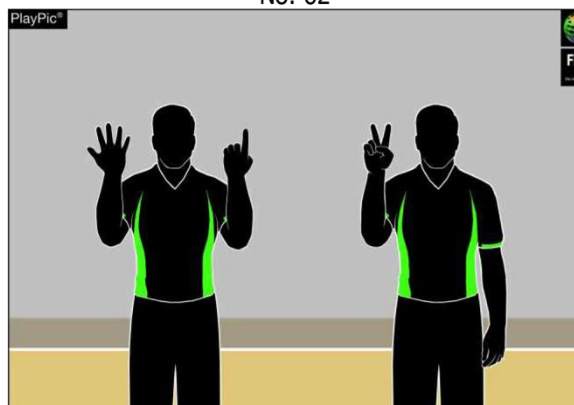
**31** Prima il dorso della mano mostra 2 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 4 per le unità

No. 40



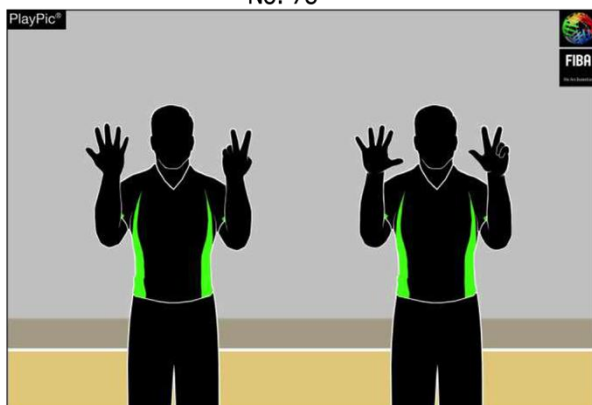
**32** Prima il dorso della mano mostra 4 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 0 per le unità

No. 62



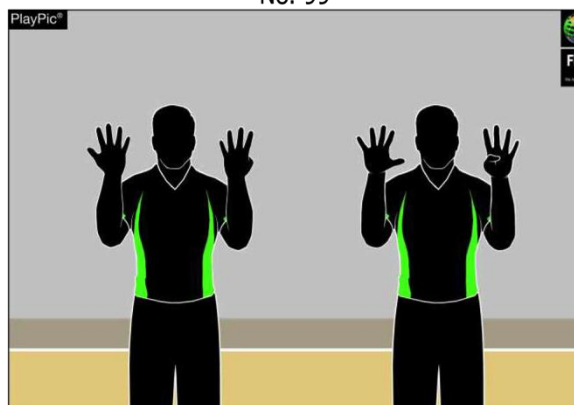
**33** Prima il dorso delle mani mostrano 6 per le decine - poi la mano aperta mostra numero 2 per le unità

No. 78



**34** Prima il dorso delle mani mostrano 7 per le decine - poi le mani aperte mostrano numero 8 per le unità

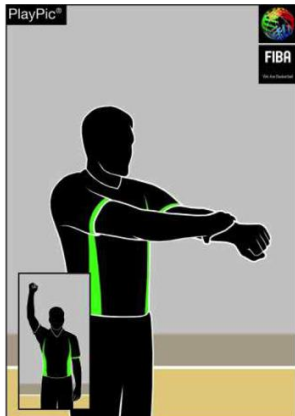
No. 99



**35** Prima il dorso delle mani mostrano 9 per le decine - poi le mani aperte mostrano numero 9 per le unità

### 7. TIPO DI FALLO

#### TRATTENUTA



**36** Afferrarsi il polso verso il basso

#### Bloccaggio (difesa) Blocco illegale (attacco)



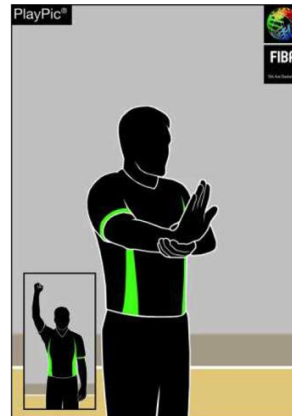
**37** Ambedue le mani sui fianchi

#### SPINTA o SFONDAMENTO SENZA PALLA



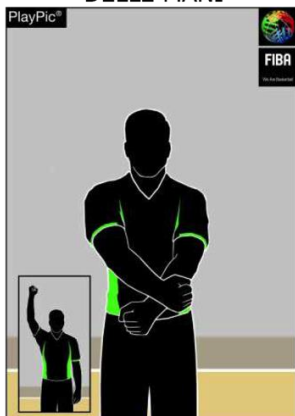
**38** Imitare la spinta

#### HANDCHECKING



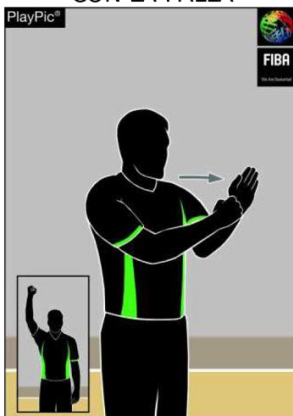
**39** Afferrarsi il palmo e movimento in avanti

#### USO ILLEGALE DELLE MANI



**40** Colpirsi il polso

#### SFONDAMENTO CON LA PALLA



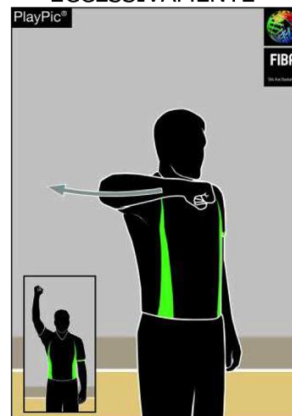
**41** Colpirsi con il pugno chiuso il palmo aperto

#### CONTATTO ILLEGALE SULLA MANO



**42** Colpirsi con il palmo l'altro avambraccio

#### AGITARE I GOMITI ECESSIVAMENTE



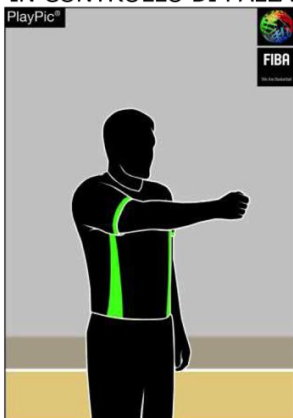
**43** Muovere il gomito all'indietro

#### COLPIRE ALLA TESTA



**44** Imitare il contatto alla testa

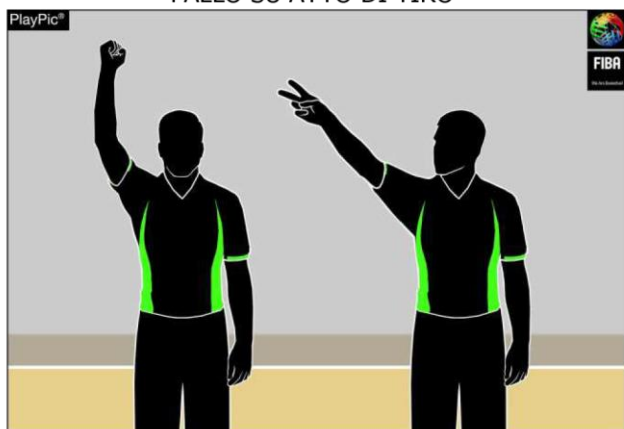
#### FALLO DELLA SQUADRA IN CONTROLLO DI PALLA



**45** Puntare il pugno verso il canestro della squadra responsabile

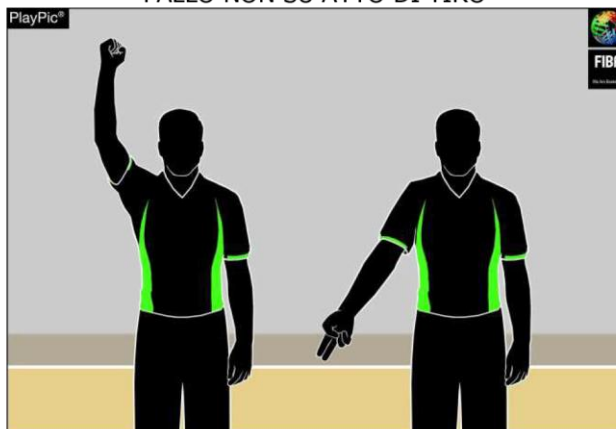


### FALLO SU ATTO DI TIRO



**46** Un braccio con il pugno chiuso, seguito dall'indicazione del numero di tiri liberi

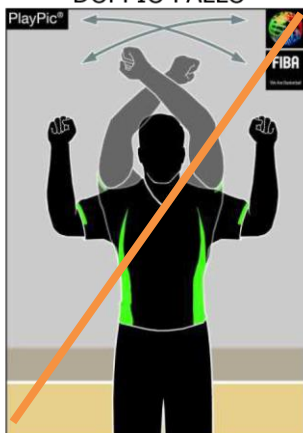
### FALLO NON SU ATTO DI TIRO



**47** Un braccio con il pugno chiuso, seguito dalle dita che puntano il terreno

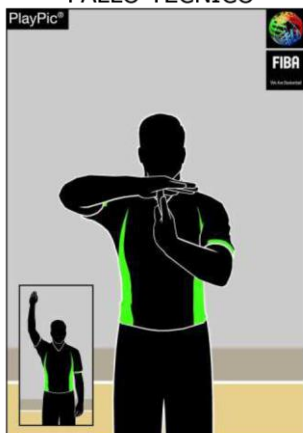
## 8. FALLI SPECIALI

### DOPPIO FALLO



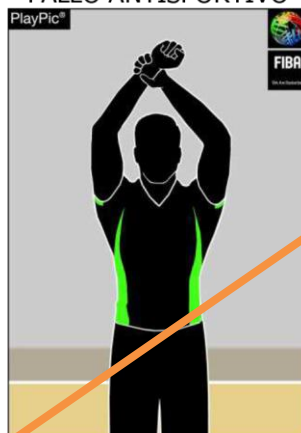
**48** Muovere ambedue i pugni sopra la testa

### FALLO TECNICO



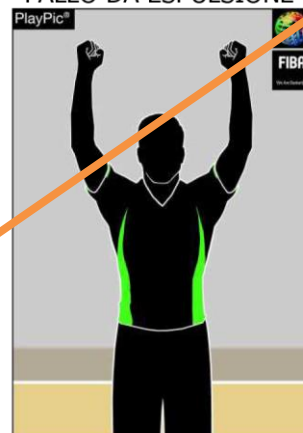
**49** Formare una T, mostrando il palmo

### FALLO ANTISPORTIVO



**50** Afferrarsi il polso sopra la testa

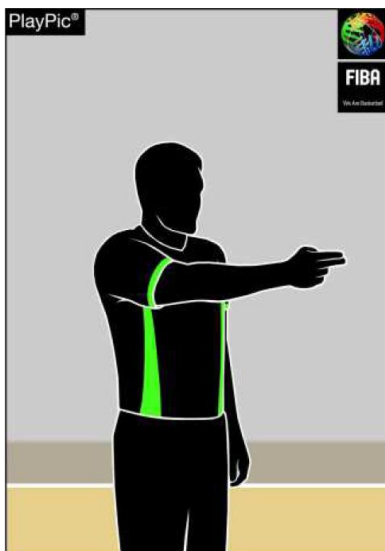
### FALLO DA ESPULSIONE



**51** Chiudere ambedue i pugni sopra la testa

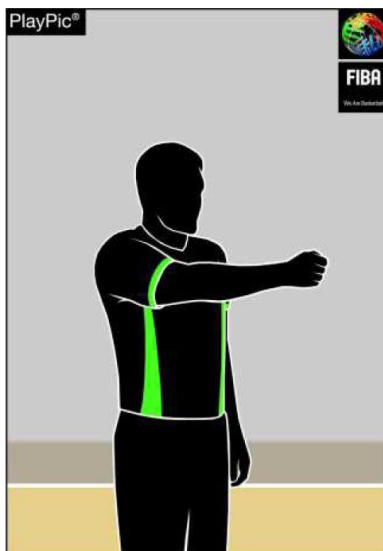
**9. SEGNALAZIONI AL TAVOLO**

DOPO UN FALLO  
SENZA TIRO LIBERO(I)



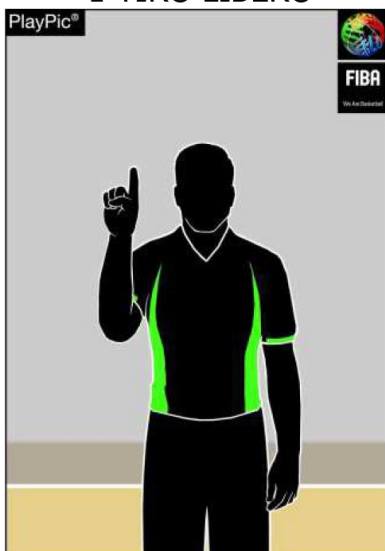
**52** Indicare la direzione  
del gioco, braccio  
parallelo alle  
linee laterali

DOPO UN  
FALLO DELLA SQUADRA  
IN CONTROLLO DI PALLA



**53** Pugno chiuso in  
direzione del gioco,  
braccio parallelo alle  
linee laterali

1 TIRO LIBERO



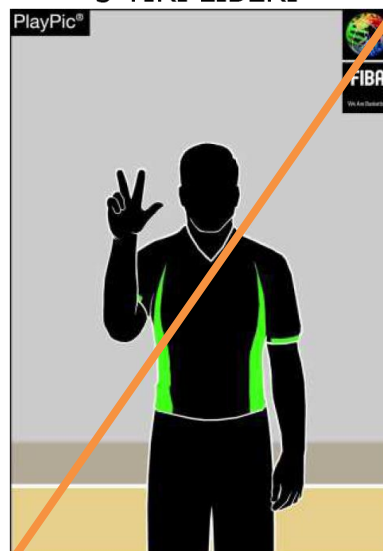
**54** Alzare un dito

2 TIRI LIBERI



**55** Alzare due dita

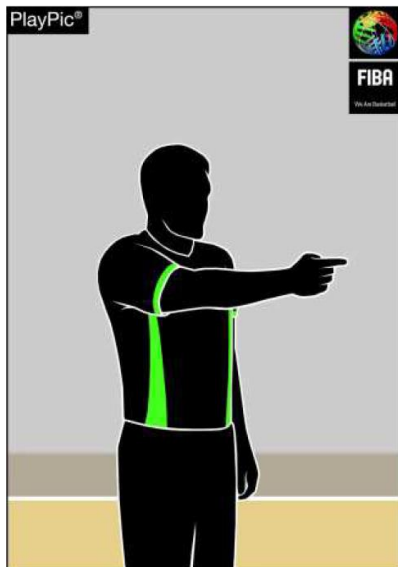
3 TIRI LIBERI



**56** Alzare tre dita

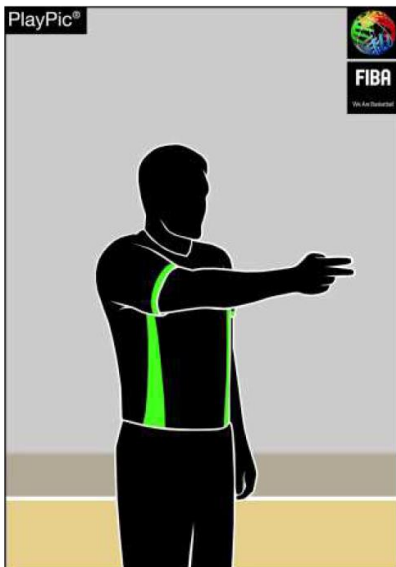
**10. AMMINISTRANDO TIRI LIBERI – ARBITRO ATTIVO (TESTA)**

1 TIRO LIBERO



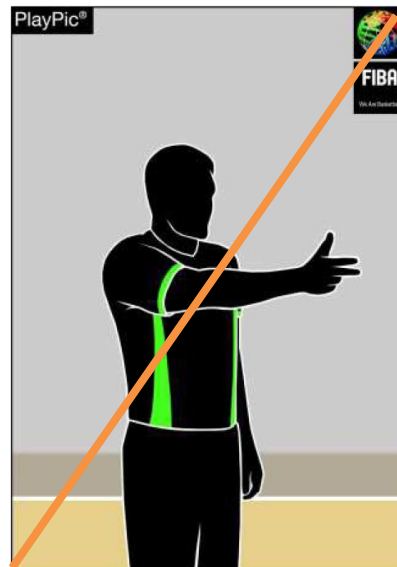
**57** 1 dito orizzontale

2 TIRI LIBERI



**58** 2 dita orizzontali

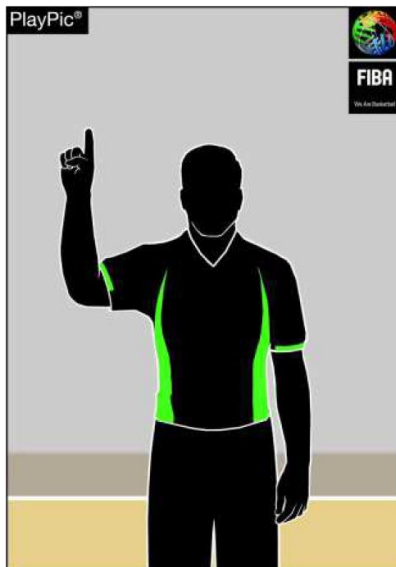
3 TIRI LIBERI



**59** 3 dita orizzontali

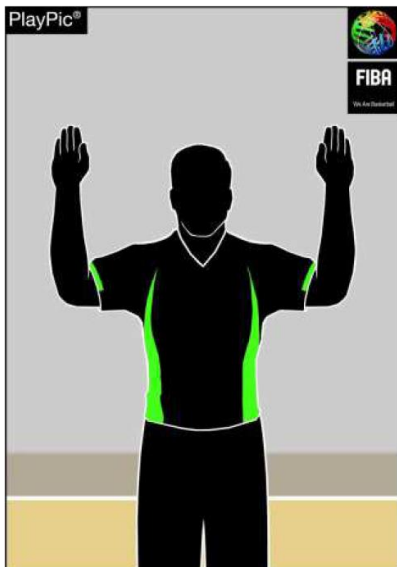
**11. AMMINISTRANDO TIRI LIBERI – ARBITRO LIBERO (CODA)**

1 TIRO LIBERO



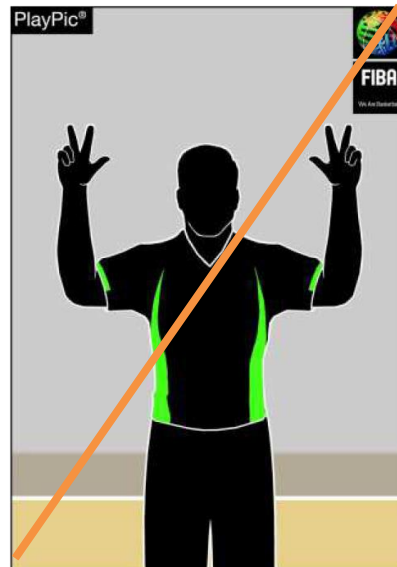
**60** Dito indice

2 TIRI LIBERI



**61** Dita unite su ambedue le mani

3 TIRI LIBERI



**62** 3 dita distese su ambedue le mani