



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

GESTI ARBITRALI UFFICIALI

ER-02 12.15.2009 E

GESTI ARBITRALI

Premessa

Questo documento è un allegato essenziale alle regole del tchoukball come stabilito dalla Federazione Internazionale di Tchoukball. Esso definisce i gesti arbitrali da usare dagli arbitri nel comunicare le decisioni ai giocatori, allenatori o spettatori. Per superare le barriere linguistiche, e evitare lunghe spiegazioni, l'arbitro deve usare gesti ben visibili (descritti più avanti) per annunciare le decisioni.

I gesti arbitrali dovrebbero essere visibili per almeno 3 secondi, cosicché tutti possano vederli e comprenderli. L'arbitro deve mostrare dove dev'essere ripreso il gioco dopo un fallo. Per non rallentare il ritmo di gioco, si raccomanda di seguire la sequenza seguente:

- fischiare, mostrare il gesto arbitrale corrispondente al fallo commesso per approssimativamente 1 secondo;
- mostrare il punto in cui dev'essere fatta la rimessa, per approssimativamente 1 secondo;
- mostrare di nuovo il gesto arbitrale finché il gioco non riprende.

Dopo un punto segnato, il corrispondente gesto arbitrale dovrebbe essere mostrato finché il gioco riprende, così da dare il tempo ai refertisti (segnapunti e cronoman) di prendere nota delle decisioni dell'arbitro.

L'arbitro deve essere sempre pronto all'uso del fischietto e ad eseguire il gesto arbitrale che richiede entrambe le braccia in qualsiasi momento. Di conseguenza il fischietto dev'essere sempre tenuto tra le labbra per tutta la durata della partita, anche se l'azione viene giocata nel pannello opposto o vicino al centro del campo di gioco.

È importante fischiare in modo forte e adattare l'intensità e l'intonazione del suono all'ambiente e alla situazione. È anche importante ricordare che gli arbitri non devono fischiare solo per i giocatori vicini a sé. Devono fischiare per tutti i giocatori, gli altri arbitri, il tavolo referti, e gli spettatori. Un suono chiaro e udibile è quindi richiesto in ogni circostanza.

Gli arbitri devono fischiare e mostrare il corrispondente gesto arbitrale per tutti i falli, anche quelli più ovvi.

Gesti arbitrali



1. Sostituzione non corretta (regole 4.2.4 e 4.2.5)

I palmi sono aperti, allineati con gli avambracci. Gli avambracci si muovono verso l'alto e il basso in alternanza, perpendicolarmente rispetto al torace, per imitare la corsa all'interno e all'esterno del campo del sostituto e del giocatore sostituito.



2. Timeout (regola 6.2.3)

Entrambe le mani sono aperte, le dita allineate agli avambracci. Entrambe le mani sono sopra la testa e formano una forma a "T", che sta ad indicare il "time out".



3. Fine del periodo di gioco (regola 6.3)

Gli avambracci sono incrociati di fronte al torace all'altezza delle spalle. Entrambi i palmi sono aperti e le dita allineate all'avambraccio.



4. Palla toccata al di sotto al ginocchio (regola 7.1.1)

Una gamba è piegata in avanti, tenuta al livello della coscia e la mano opposta tocca la caviglia.



5. Passi (regola 7.1.2)

Entrambe le mani sono aperte, le dita allineate con gli avambracci. Gli avambracci sono tenuti orizzontalmente rispetto all'altezza del torace e ruotano su se stessi con un movimento circolare.



6. Palla tenuta tra le mani per più di 3 secondi (regola 7.1.3)

Un braccio è allungato verso l'alto, pollice, indice e medio distesi. Anulare e mignolo chiusi. L'altra mano stringe il polso.



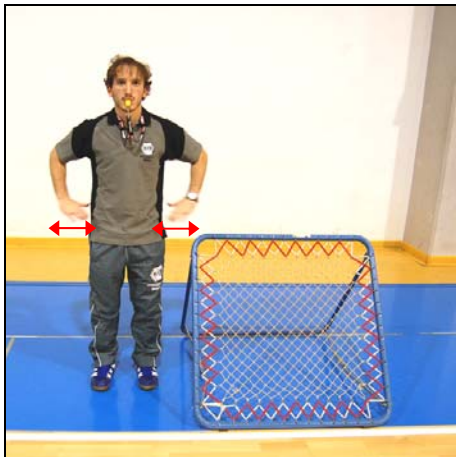
7. Più di 3 passaggi consecutivi (regola 7.1.4)

Un braccio è allungato verso l'alto, pollice, indice e medio distesi. Anulare e mignolo chiusi.



8. Fuori dai limiti del campo (regola 7.1.5)

Entrambe le mani sono aperte e le dita sono allineate con gli avambracci posizionati verticalmente all'altezza della spalla. I palmi rivolti all'indietro, verso l'esterno del campo. La mani e le braccia si muovono simultaneamente avanti e indietro per tre volte.



9. Ostruzione (regole 7.1.7, 7.1.8, e 7.1.9)

Le mani sui fianchi, si fanno dei lievi movimenti opposti (avvicinandosi e allontanandosi dai fianchi stessi) con i gomiti e le mani.



10. Quattro tiri consecutivi sullo stesso pannello (regola 7.1.10)

Un braccio è disteso verso l'alto, 4 dita aperte e separate, il pollice chiuso.



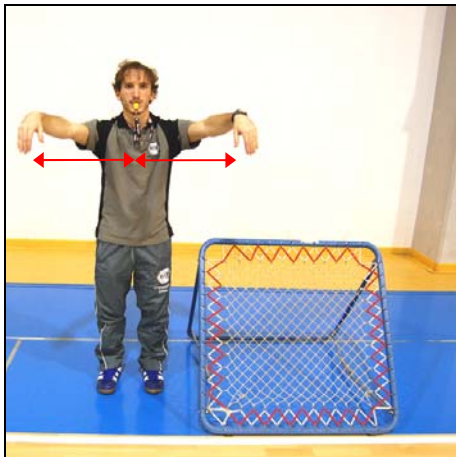
11. Invasione dell'area proibita (regola 7.1.11)

Un braccio è disteso, indirizzato verso il punto in cui è stato commesso il fallo con le dita e il palmo rivolte verso il basso. Il polso della stessa mano è coperta dal palmo dell'altra.



12. Landing (regola 7.1.12)

Un braccio è disteso in avanti con il palmo rivolto verso il basso. L'altra mano è aperta, con il palmo rivolto verso il basso, e si muove avanti e indietro ad angolo retto sul primo braccio.



13. Tiro sul pannello prima di superare la linea di metà campo (regola 7.1.13)

Entrambe le braccia sono distese in avanti con le mani e le dita aperte che puntano verso il basso e vengono mosse orizzontalmente in direzioni opposte.



14. Indicazione del punto di un fallo o di una rimessa dal campo (regole 7.2.1 e 7.2.3 (punto errato))

Un braccio, teso, con i palmi rivolti verso l'alto, diretto al punto del fallo/rimessa.



15. Rimessa da ripetere (regola 7.2.3 (wrong way))

Le due mani afferrano una palla immaginaria che tocca il terreno.



16. Punto segnato dalla squadra attaccante (regola 8.1)

Un braccio è teso verso l'alto con il pugno chiuso.



17. Punto consegnato alla squadra in difesa (regola 8.2)

Un braccio è teso orizzontalmente, rivolto lateralmente con il pugno chiuso.



18. Invasione della linea di fondo campo dopo l'inizio della partita o durante la rimessa in gioco (regola 10.2.6)

Entrambe le braccia (di fronte al corpo) sono tese verso il basso lungo la linea di fondo campo con le mani e le dita aperte che puntano verso la linea. I palmi sono rivolti all'indietro. Le braccia si allontanano e avvicinano al corpo per tre volte.



19. Cattivo rimbalzo (regola 11.2)

Sopra la testa, entrambi gli avambracci indirizzati verso l'alto con i palmi aperti. Le dita piegate alle nocche principali in modo da creare un angolo retto che simboleggia la parte superiore del pannello. Le punte delle dita devono toccarsi tra loro.



20. Ammonizione (regola 12.2.2)

Il cartellino giallo è mostrato con una mano stesa e indirizzata verso il giocatore ammonito.



21. Espulsione (regola 12.2.2)

Il cartellino rosso è mostrato con una mano stesa e indirizzata verso il giocatore ammonito mentre l'altro braccio punta verso il tavolo refertisti.



22. Chiamata dei capitani (regole 10.2.1 e 12.3.2)

Entrambi i pugni sono tenuti di fronte al torace all'altezza della spalla, con entrambi i pollici puntati verso l'alto.



23. Fallo grave o intenzionale (regola 12.2.2 b)

Un pugno colpisce il palmo dell'altra mano, all'altezza dell'anca.



24. Rimessa per la squadra che aveva la palla

Le braccia rimangono attaccate al corpo, i gomiti sono piegati e gli avambracci distesi orizzontalmente. Le mani sono aperte, con i palmi rivolti verso l'alto. Gli avambracci si muovono su e giù con movimenti opposti.



25. Palla all'interno del campo di gioco

Le mani sono attaccate (pollice a contatto col pollice), i palmi rivolti verso il basso. Le braccia sono distese verso il basso e puntano al campo di gioco.

Nota: questo segnale dovrebbe essere usato senza l'uso del fischietto per aiutare gli altri arbitri a giudicare un'azione. Ad esempio sui tiri lunghi vicino alle linee laterali.



26. Non visto (coperto)

Mani sugli occhi.

Nota: Questo gesto è un invito agli altri arbitri a dare la loro opinione. L'arbitro può anche prendere in considerazione opinioni dei giocatori, a patto che sia sicuro che stiano agendo con imparzialità. Se nessuno ha visto quel che è successo, il segnale va seguito dal gesto arbitrale #24.