



SHOWDOWN

ITALIA

Manuale degli Arbitri
2019

Indice

1. Introduzione
2. Tecnica Arbitrale
 - 2.1 Arbitro
 - 2.2 Fischiello
 - 2.3 Condotta
3. Applicazione pratica del regolamento
4. Compilazione del referto
 - 4.1 Match individuale
 - 4.2 Match in doppio
5. Linguaggio
6. Interazione con il pubblico
7. Settore arbitrale
 - 7.1 Direttore arbitrale
 - 7.2 Arbitro "Showdown Italia"
8. Sezione speciale: elementi dello Showdown
9. Sommario



1. Introduzione

Lo scopo di questo manuale è cercare di garantire uniformità nel settore arbitrale dando delle linee guida agli arbitri, in maniera tale che ognuno possa interpretare e applicare il regolamento di gioco alla stessa maniera.

Vorremmo invitare tutti gli arbitri a condividere le loro esperienze, affinché continui il miglioramento del manuale stesso.

Ci auguriamo che il materiale diventi una risorsa sia per i nuovi arbitri che per coloro che hanno già maturato esperienza nel settore.

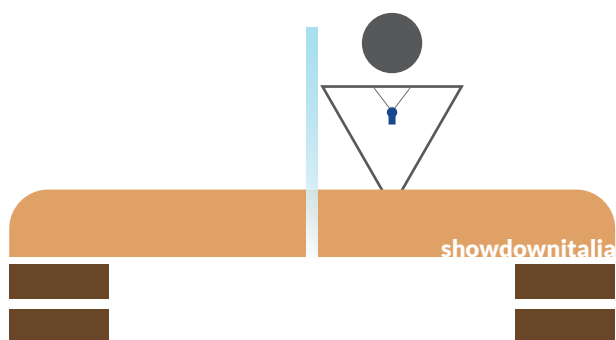
Contatti:

- segreteria "Showdown Italia" email:
info@showdownitalia.it

- designatore arbitrale email:
colucci@showdownitalia.it

2. Tecnica Arbitrale

2.1 Arbitro



L'arbitro è il professionista che ha il compito di dirigere la partita in modo imparziale e obiettivo e di garantire che le regole del gioco vengano rispettate. Durante la partita l'arbitro deve fare del suo meglio per giudicare ogni situazione.

A causa della difficoltà e velocità del gioco, l'arbitro potrebbe non riuscire a individuare tutte le irregolarità compiute dai giocatori. Questa consapevolezza non deve fungere da alibi per non prestare la massima attenzione al gioco, ma deve motivare il perfezionamento delle capacità di arbitraggio, garantendo così standard elevati.

È consigliabile:

1. **Memorizzazione:** congelare nella mente le situazioni dubbie durante il gioco. Elaborare e memorizzare cosa accade sul tavolo da gioco, specialmente quando la dinamica non è chiara. I giocatori tendono ad avere un proprio stile di gioco, e spesso si verificano le stesse dinamiche quando compiono delle irregolarità.

2. **Self-confidence:** giudichiamo sempre in buona fede e facciamo del nostro meglio per assicurare l'imparzialità della partita.

3. **Comunicazione:** spiegare sempre nel modo più chiaro e conciso possibile l'irregolarità commessa e se è necessario chiarire ai giocatori la dinamica dell'azione.

4. **Insicurezza:** mai mostrare insicurezza su una decisione. Se si hanno dei dubbi su una azione di gioco, è consigliabile fischiare e prendersi un paio di secondi per pensare a quello che è appena accaduto e, se si è sicuri, dichiarare il fallo commesso. Nel caso in cui, persista uno stato di incertezza, chiamare il "Let".

2. Tecnica Arbitrale

2.3 Fischiotto

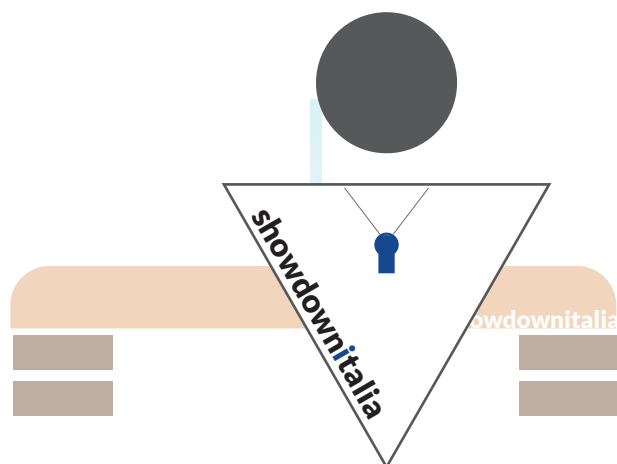
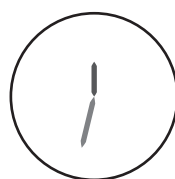
E' necessario tenere il fischiotto sempre in bocca, in modo da poterlo utilizzare non appena si riconosce un'infrazione / goal. Il rumore del fischio deve corrispondere al volume del gioco. I giocatori potrebbero, infatti, risentire di un sibilo prolungato alle orecchie a causa di un fischio troppo forte.



2.4 Condotta

Durante lo svolgimento di un torneo, l'arbitro deve:

1. Essere riconoscibile in quanto tale, indossando la divisa che la propria federazione provvederà a procurare;
2. Essere presente in orario al tavolo da gioco assegnato;
3. Far in modo che le regole del gioco siano rispettate in ogni caso.



3. Applicazione pratica del regolamento

Prima dell'inizio del match

1. Prima di ogni partita l'arbitro deve controllare l'equipaggiamento dei giocatori: maschera, guanto, paletta e abbigliamento.

2. L'arbitro deve presentare se stesso (ed eventuale scorekeeper) e dichiarare i giocatori, per assicurarsi che entrambi siano consapevoli di chi sia il proprio avversario.

A questo punto :

i giocatori hanno la responsabilità di dichiarare il proprio coach all'arbitro prima che cominci il warm up, anche se il coach non è presente nella sala.

Il coach può entrare/lasciare la stanza solo all fine di un set.

L'arbitro deve aprire la porta al termine di ogni set.

3. Dopo aver introdotto i giocatori, l'arbitro lancia una moneta per l'assegnazione del servizio.

Al giocatore A verrà chiesto di scegliere tra testa e croce.

Il giocatore che vince il lancio della moneta potrà scegliere se tenere o cedere all'avversario il primo servizio

4. Prima del primo set, i giocatori possono esercitarsi liberamente l'uno con l'altro e abituarsi al tavolo.

A. Il tempo del warm up è in genere di 60 secondi, ma può essere modificato dall'arbitro qualora lo ritenesse opportuno.

B. Il warm up può essere non svolto se entrambi i giocatori lo richiedono.

C. Se un solo giocatore vuole fare il warm up, lui / lei ha il diritto di farlo.

D. Durante il riscaldamento non è consentito alcun tipo di dialogo tra il giocatore e il suo allenatore.

5. L'arbitro consegna la palla al giocatore che serve e annuncia l'inizio del set, il punteggio e il numero del servizio.

6. L'arbitro chiede ad entrambi i giocatori se sono pronti. (Prima a chi riceve e poi a chi serve).

In una **manifestazione internazionale**, l'arbitro deve:

A. Condurre l'incontro nella lingua ufficiale del torneo, solitamente inglese;

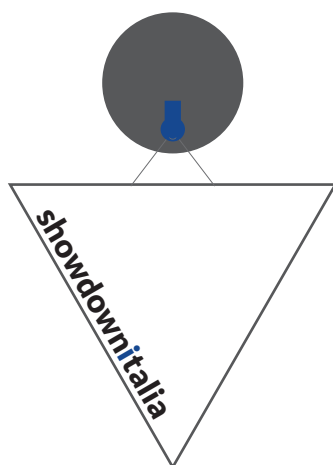
B. I giocatori, che non comprendono la lingua ufficiale del torneo, possono servirsi di un interprete che dovrà essere dichiarato prima che la partita inizi.

3. Applicazione pratica del regolamento

Inizio del match

L'arbitro fischia una volta per dichiarare l'inizio della partita.

1. Un fischio per indicare l'inizio di una azione e un fischio per dichiarare l'arresto;
2. Doppio fischio per segnalare un goal;
3. Fischio prolungato per decretare la fine di un set/partita.



Fine del match

L'arbitro deve annunciare il vincitore e il risultato finale della partita



4. Compilazione del referto

Nello Showdown, esistono quattro diversi tipi di referti arbitrali:

1. Match individuale, composto da 1 set;
2. Match individuale, al meglio dei 3 sets;
3. Match individuale, al meglio dei 5 set; Utilizzato per quarti di finale, semifinali e finali;
4. Match in doppio, composto di due moduli: il referto e il line up per trascrivere le formazioni.

Le sezioni del referto con informazioni di tipo organizzativo (numero del tavolo, numero della partita, orario della partita, ecc ...) sono normalmente compilati dall'organizzazione della manifestazione sportiva. E' possibile visualizzare il formato dei vari referti sul sito IBSA Showdown: <http://www.ibsasport.org/sports/showdown/forms/>

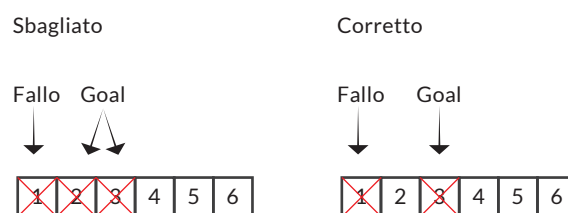
4.1 Match individuale

In questo tipo di referto, l'arbitro deve compilare le seguenti sezioni:

1. Nome dei giocatori, che deve essere scritto nell'ordine prestabilito dal referto. (Es. Il nome del giocatore A deve essere trascritto nella sezione indicata con A);
2. Nome del Coach (se annunciato);
3. Il vincitore del servizio, barrando la casella "Ser", in modo da ricordare la sequenza corretta dei servizi

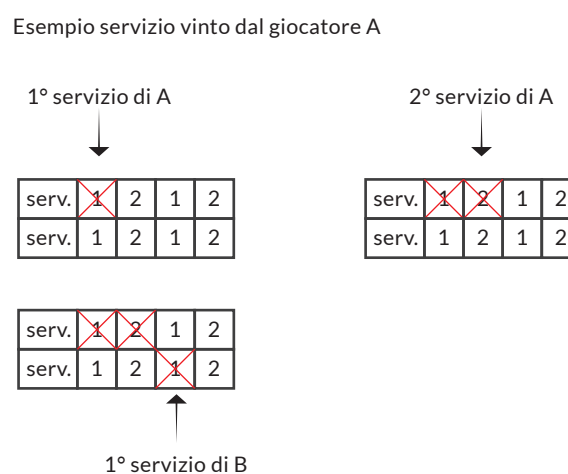
4. Punti assegnati per una irregolarità. : 1 pt;
5. Punti assegnati per il goal: 2 pt.

Per essere precisi, evitare errori ed essere sempre in grado di verificare i punti, l'arbitro deve seguire queste linee guida:



6. Servizio.

Per essere precisi, evitare errori ed essere sempre in grado di verificare i servizi, l'arbitro deve seguire queste linee guida:



Stessa procedura se il vincente del servizio è il giocatore B

4. Compilazione del referto

7. Time Out, barrando la casella del "T.O.";
8. Punteggio al termine di ogni set;
9. Warnings, barrando la casella "W" e segnalare tutte le informazioni (servizio e punteggio) del momento in cui viene assegnato il warning sul retro del referto.

Dichiarare il motivo del warning;

10. Penalità, barrando la casella "P" e segnalare tutte le informazioni (servizio e punteggio) del momento in cui viene assegnato il warning sul retro del referto. Dichiarare il motivo della penalità.

I 2 punti della penalità vengono segnati alla stessa maniera del goal (vedi punto 5);

A		W	P	T.O.	Points
					Serv.
B		W	P	T.O.	Serv.
					Points

11. Al termine di ogni match, l'arbitro scriverà:

- il nome del giocatore vincente
- risultato in set
- la sua firma leggibile

4.2 Match in doppio

L'arbitro dovrà compilare:

- il Line up, per ogni squadra, dichiarandone il nome e la composizione.
- il referto vero e proprio. (seguire le stesse regole della compilazione del referto di un match individuale).

5. Linguaggio

L'arbitro dirige il gioco mediante il suono del fischietto. Quando un arbitro riconosce un fallo o un goal deve fischiare il prima possibile.

1. In seguito al fischio, è necessario spiegare nella maniera più chiara e concisa possibile cosa è accaduto e chi riceve il punto:

- a. out Giocatore A, 1 punto al Giocatore B
- b. goal Giocatore A, 2 punti Giocatore A
- c. difesa Illegale Giocatore B, 1 punto Giocatore A.

2. Al termine di ogni azione, l'arbitro annuncerà:

- il numero del servizio
- il punteggio in base al giocatore che dovrà servire.

3. In seguito ai Time-outs e lunghe pause, l'arbitro deve chiedere ai giocatori se sono pronti, aspettare una risposta da entrambi e poi fischiare per far riprendere il gioco;

4. Nel caso in cui un'atleta non abbia chiare le dinamiche di un'azione, l'arbitro può spiegare le ragioni della sua decisione con fermezza e gentilezza.

A		W	P	T.O.	Points	1	2	3	4
					× Serv.	1	2	1	2
B		W	P	T.O.	Points	1	2	3	4
					Serv.	1	2	3	4

“Secondo servizio Giocatore B.
Il punteggio è di 1 a 3”

N.B. Al termine di ogni azione, il numero dei servizi deve essere uguale al numero dei punti assegnati.

6. Interazione con il pubblico

Dirigere una partita quando è presente un vasto pubblico richiede un impegno maggiore.

Oltre la direzione della partita, l'arbitro deve gestire gli spettatori e garantire il rispetto del silenzio durante il gioco.

Nelle partite in cui sono presenti Primo Arbitro e Secondo Arbitro (Quarti di finale, Semifinali e Finali), è il Primo Arbitro ad essere responsabile della gestione del pubblico.

Per la gestione del pubblico, è consigliabile:

1. Annunciare che nessun disturbo verrà tollerato;

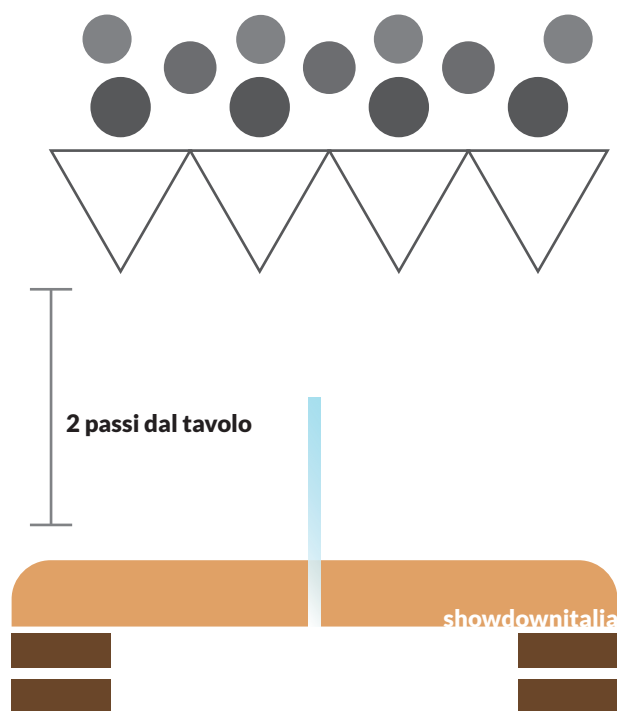
Gli spettatori devono restare in silenzio durante il gioco; smartphones e altri apparecchi elettronici devono necessariamente essere spenti. Se durante la partita dovesse squillare un qualsiasi dispositivo, l'arbitro deve fermare il gioco e chiedere al proprietario di spegnere il dispositivo;

2. L'arbitro ha la facoltà di allontanare dall'ambiente di gioco chiunque (Spettatore, coach ecc...) si comporti in maniera sleale o scorretta;

3. Il pubblico deve distare almeno due passi dal tavolo, lasciando così sufficiente spazio sia agli arbitri che ai giocatori;

4. Dopo il fischio dell'arbitro, il pubblico può esultare. Prima che il gioco riprenda, l'arbitro si assicurerà di ripristinare il silenzio;

5. Dato che il pubblico è piuttosto vicino al tavolo di gioco, per consentire la comunicazione tra i giocatori e rispettivi coaches, è necessario mantenere un tono di voce basso.



7. Settore Arbitrale

7.1 Direttore arbitrale

Il direttore arbitrale coordina il lavoro di tutti gli arbitri durante la manifestazione. Deve indicare tra i suoi colleghi un vice che avrà il compito di supportarlo e sostituirlo quando riveste il ruolo di giudice di gara.

Svolge le seguenti mansioni:

- assicura l'applicazione e il rispetto del regolamento IBSA di Showdown
- controlla lo stato degli ambienti di giochi, compresi i tavoli di gioco
- assegna le partite da dirigere a tutti gli arbitri
- partecipa al Technical Meeting, con l'Organizzazione della manifestazione
- è parte del Comitato di Protesta
- presiede il Referee Meeting
- aiuta il Match Office
- supervisiona il lavoro tecnico e il comportamento degli arbitri
- arbitra le partite

7.2 Arbitro Showdown Italia

In "Showdown Italia", un arbitro viene classificato come:

- Allievo Arbitro, in seguito al superamento del corso arbitrale. Conclusosi il periodo di prova di 3 tornei, è prevista una prova per l'abilitazione alla qualifica di arbitro di seconda fascia.

Coloro che non supereranno tale prova perderanno la nomina di allievo arbitro.

- Arbitro di seconda fascia, in seguito al superamento del periodo di prova di 3 tornei. Può partecipare a tutte le manifestazioni, essere secondo arbitro in tutte le partite e dirigere fino ai quarti di finale. Tale condizione può variare qualora il Direttore arbitrale lo ritenesse opportuno.

- Arbitro di prima fascia, in seguito alla maturazione di esperienza sul campo per almeno due stagioni sportive. Può partecipare a tutte le manifestazioni, essere secondo arbitro in tutte le partite e dirigere semifinali e finali.

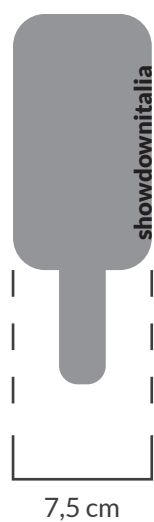
INATTIVITÀ

Un arbitro è considerato inattivo quando non partecipa ad alcuna manifestazione sportiva per due anni.

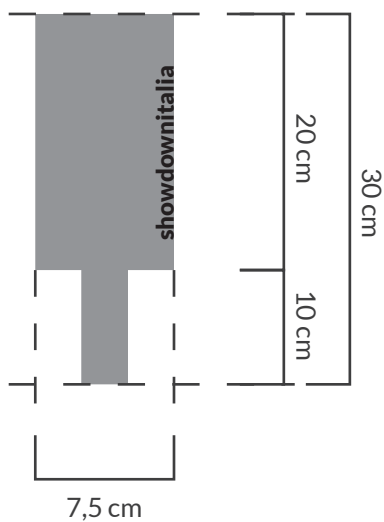
8. Sezione speciale: elementi dello Showdown

Paletta

I° tipo



II° tipo



2 mm di materiale morbido che può essere applicato su un lato o ad entrambi i lati (compreso nello spessore di 1 cm)

Protezione occhi o mascherine

I° tipo



totalmente oscurate

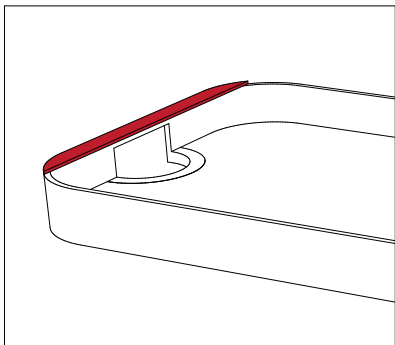
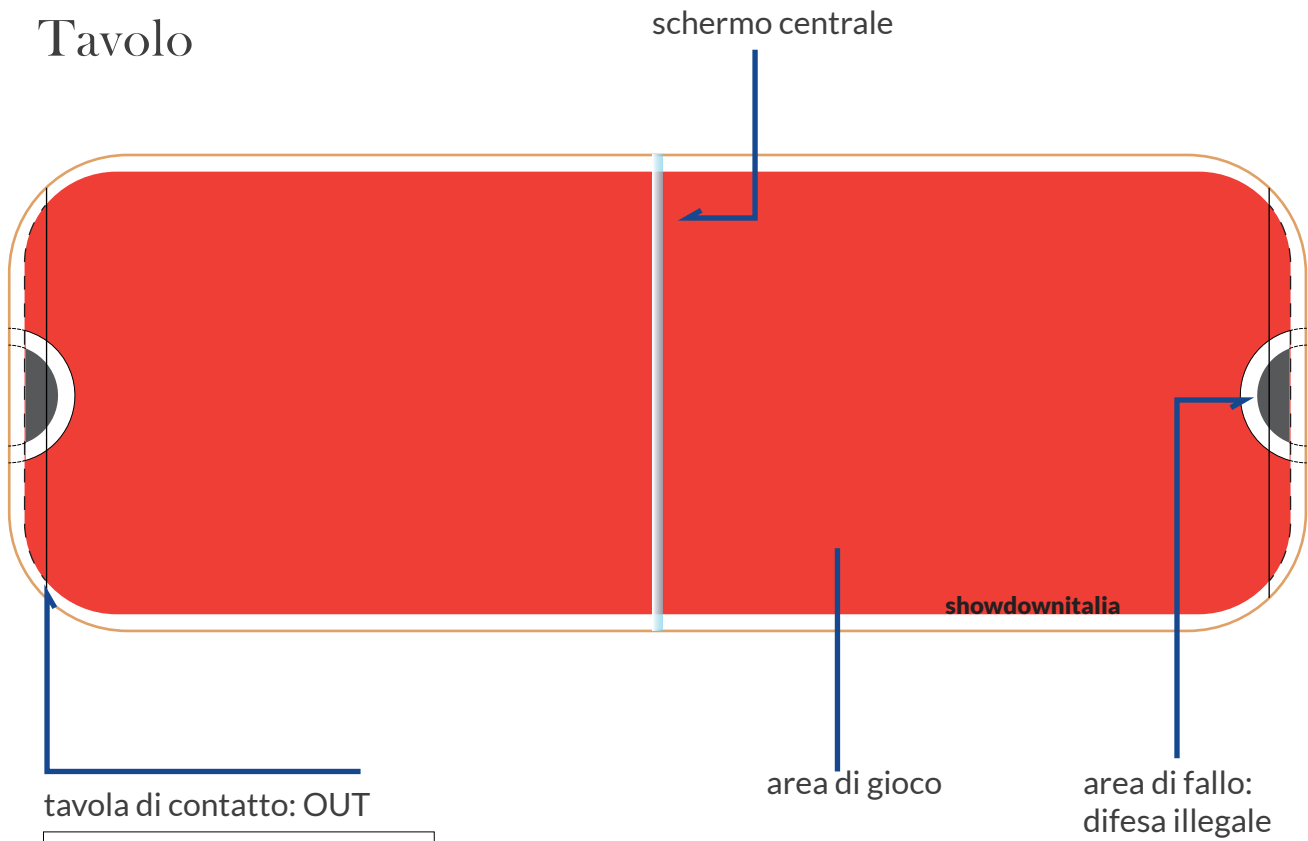
II° tipo



totalmente oscurate

8. Sezione speciale: elementi dello Showdown

Tavolo



9. Sommario

AZIONI DA 1 PUNTO	AZIONI DA 2 PUNTI
DIFESA ILLEGALE	GOAL
BODY TOUCH	PENALITÀ DIRETTA
SCHERMO CENTRALE	SUONO DI SMARTPHONE O ALTRI APPARECCHI ELETTRONICI DEL COACH
OUT	SEGNALI SEGRETI DEL COACH AL GIOCATORE
PERDITA DELLA RACCHETTA DURANTE IL GIOCO	PENALITÀ DOPO IL WARNING
TOCCARE MASCHERA SENZA AUTORIZZAZIONE	AGGANCIARE LA PALLA CON LE DITA
TRATTENERE O FERMARE LA PALLA PER PIÙ DI 2 SEC	SCUOTERE O SPOSTARE IN QUALSIASI DIREZIONE IL TAVOLO DI GIOCO
PRESENZA DELLA MANO LIBERA NELL'AREA DI GIOCO	RASCHIARE LA RACCHETTA SU TAVOLO DA GIOCO
SERVIZIO IRREGOLARE (CORTO,LUNGO, PRIMA DEL FISCHIO)	PARLARE DURANTE IL GIOCO O NELLE PAUSE
SERVIZIO BATTUTO OLTRE I 2 SEC.	PROTENDERE PARTI DEL CORPO NELL'AREA DI PORTA
IMPUGNARE LA RACCHETTA CON ENTRAMBE LE MANI	NON GIOCARE DAL FONDO DEL TAVOLO DI GIOCO
PALLA NON POSIZIONATA SULLA SUPERFICIE DEL TAVOLO DI GIOCO AL MOMENTO DEL SERVIZIO	

showdownitalia



SHOWDOWN ITALIA

info@showdownitalia.it