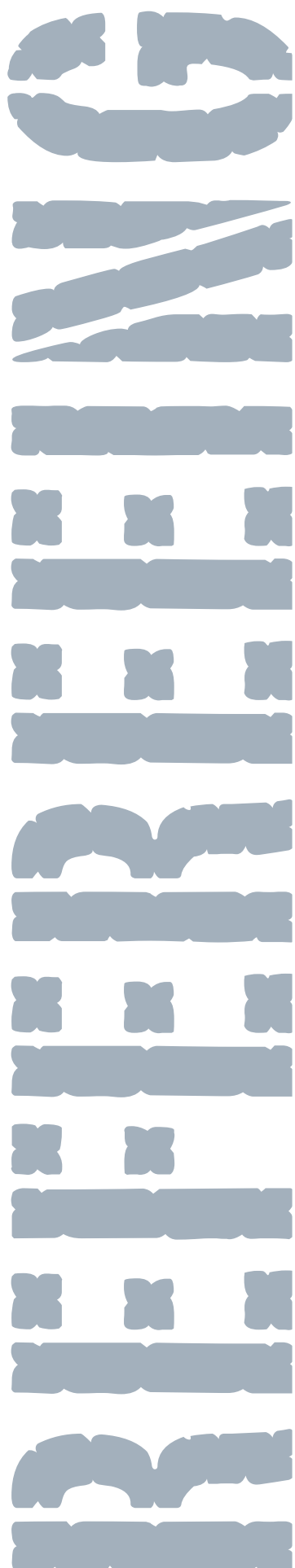


FEBBRAIO 2007
ANNO XI N° 97



* PAG.2
SAPETE VOI?

* PAG. 3
PERCHE'
L'ARBITRO
FISCHIA...

* PAG. 4 - 5
INDICAZIONI DI
VALUTAZIONE
DEGLI UFFICIALI
DI CAMPO

* PAG. 6
QUIZ
* PAG. 7
SOLUZIONI-QUIZ

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET!

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI?...

- Condurre la gara
- Avere la percezione (feeling) della gara
- Gestire i momenti topici
- Entrare in sintonia col collega, con gli UdC e con il CS
- Instaurare un adeguato approccio psicologico con i giocatori e con gli allenatori
- Evitare di cadere nella trappola dei condizionamenti ambientali
- Subire le offese del pubblico
- Lavorare di coppia
- Istituire un colloquio attivo con tutti
- Mostrare coraggio
- Essere autorevoli
- Non avere un atteggiamento autoritario
- Sfuggire alla tentazione di diventare protagonisti
- Prevenire situazioni a rischio
- Controllare frangenti degenerati
- Capaci di prendere iniziative in momenti difficili
- Esternare la vostra personalità

In poche parole, permetteteci il nostro idioma,

CIAURARI RI UNNI CIUSCIA U' VIENTU?

(percepire eventuali situazioni a rischio...)



Tutti coloro che volessero contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare informazioni attraverso questi recapiti a:

Giovanni Raimondo
(responsabile del
giornalino,
GAP di Ragusa)
cell. 349.5855656
e-mail
munnu@hotmail.it
wilzzz@hotmail.it



PERCHE' L' ARBITRO FISCHIA... IL PALLEGGIO

Un palleggio:

- Inizia quando un giocatore, acquisito il controllo della palla, le imprime un impulso lanciandola, battendola, facendola rotolare o rimbalzare sul terreno, e la ritocca prima che essa abbia toccato un altro giocatore. Il palleggio deve essere effettuato con una sola mano (due mani = doppio palleggio) a contatto dell'emisfero superiore/laterale della palla.

- Termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani o la trattiene in una o entrambe le mani.

Durante un palleggio la palla può essere lanciata in aria (per superare un avversario) e si può continuare il palleggio a patto che, prima di ritoccarla, essa abbia toccato il terreno.

Durante il palleggio non c'è limite al numero di passi che un giocatore può compiere quando la palla non è a contatto con la sua mano. **Non costituiscono poi palleggio:**

- tiri a canestro in successione
- una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio
- colpire la palla per toglierla al controllo di un altro giocatore
- intercettare un passaggio e recuperare la palla
- passare la palla da una mano all'altra e trattenerla prima che tocchi il terreno (piedi fermi!)

Un giocatore non deve palleggiare una seconda volta dopo aver interrotto il suo primo palleggio. Violazione comunemente detta di doppio palleggio.

Non si viola la regola quando si riacquista il controllo della palla dopo:

- un tiro a canestro
- un tocco della palla da parte di un avversario
- un passaggio o una presa difettosa che ha poi toccato o è stata toccata da un altro giocatore

Casi particolari che non costituiscono violazione di doppio palleggio:

- colpire la palla più volte in aria per impossessarsene, cioè palleggiare verso l'alto, tramite diversi tentativi, anche spostando i piedi e saltando, e poi partire in palleggio

- tirare a canestro e non colpire nulla, riprendere la palla, e rigiocarla, purchè sia del tutto evidente che si tratti di un tiro

- tirare "volontariamente" la palla contro il tabellone, per procurarsi un facile rimbalzo, purchè sia evidente che non è un tiro: non si può dopo aver chiuso un palleggio ne si può palleggiare

- sottrarre la palla ad un avversario tramite uno o più rimbalzi della stessa sul terreno e poi ripartire in palleggio

- palleggiare con palla che rimbalza all'altezza della spalla, e oltre, purchè la mano resti nell'emisfero superiore/laterale della palla

- palla che rimbalza da sola, una o più volte, e poi viene ripreso il palleggio regolare

Un ultimo caso particolare, che però costituisce violazione **-palla accompagnata**, si ha quando:

- la palla "sosta" sulla mano, durante la corsa o il cambio di direzione (NB il palmo della mano deve essere aperto e parallelo al terreno col dorso, cioè la mano deve essere tutta nell'emisfero inferiore della palla)

- la palla viene palleggiata, da fermo, partendo dall'emisfero inferiore.



La violazione sul palleggio è diventata piuttosto rara: gli arbitri pertanto sono entrati in una forma mentale tale da non prenderla in considerazione. Infatti quando accade non si sente alcun fischio, o peggio, ci sono ancora arbitri che non distinguono una presa difettosa da un possesso.

Il RT dedica due sottoarticoli specifici solo alla presa difettosa (Art 24.1.2: un giocatore che, accidentalmente perde e poi riacquista il controllo di una palla viva sul campo esegue una presa difettosa e 24.1.3 2° pallino: **una presa difettosa all'inizio o alla fine di un palleggio non costituiscono palleggio!**). Attenti al palleggio!

Riassumiamo:

possesso, palleggio, possesso = si
fumble dribble fumble = ok

palleggio, possesso, palleggio = no
dribble fumble dribble = no

NB: to fumble = mancare/perdere la palla;
to dribble = dribblare/evitare un avversario palleggiando

INDICAZIONI DI VALUTAZIONE DEGLI UFFICIALI DI CAMPO

Il rapporto del CS ha lo scopo di valutare i diversi aspetti dell'operato dell'UdC, sia di tipo comportamentale, che tecnico al fine di correggere le eventuali mancanze ed incoraggiare il buon operato (NON CERCHIAMO IL PELO NELL'UOVO). In una partita normale non è detto che gli UdC debbano, per forza, fare errori!

I CS devono considerare le difficoltà che possono presentarsi nello svolgimento del singolo compito. Sono difficili le seguenti gare: i derby, le partite determinanti per una qualificazione o quelle sui campi con fattori ambientali difficili.

Inoltre una gara può essere difficile per l'addetto ai 24" e normale per gli altri due UdC e viceversa.

Ad esempio:

- per l'addetto all'apparecchio dei 24" può essere difficile una gara quando le azioni sono giocate fino allo scadere del tempo o quando diverse azioni terminano con la palla sull'anello o allo scadere dei 24";
- per il segnapunti può essere difficile una gara dove le richieste di sospensione e/o sostituzione pervengono al limite o al di là delle opportunità previste del regolamento;
- per il cronometrista può essere difficile una gara su un campo con il pubblico rumoroso al punto da creare difficoltà a recepire i fischi arbitrali.

COMPITI SPECIFICI DEGLI UFFICIALI DI CAMPO

SEGNAPUNTI:

- compilazione del referto secondo quanto previsto dal RT, registrando falli, sospensioni, e punteggio progressivo. La stesura deve avvenire in modo regolare ed ordinato (stampatello, uso di due differenti penne, uso del righello...);
- controllo del punteggio progressivo e dei falli sia personali che di squadra nel corso delle sospensioni;
- utilizzo del segnale acustico per le richieste di sospensione/sostituzione, a palla morta e a cronometro fermo; la richiesta sarà sempre fatta al termine della segnalazione arbitrale;
- esposizione corretta degli indicatori dei falli personali, in modo che siano ben visibili agli allenatori e agli arbitri; l'indicazione del 5° fallo deve essere evidenziata dal segnale acustico.

CRONOMETRISTA:

- conteggio del tempo di gara e degli intervalli così come previsto dal RT;
- contatto continuo con la levetta o il pulsante di avvio e di arresto dell'apparecchio;
- attivazione di un apposito cronometro per le sospensioni e indicazioni agli arbitri delle stesse;
- collaborazione con l'addetto ai 24" al termine delle azioni di gioco, segnalando il trascorrere degli ultimi 5";
- accompagnare con il proprio fischio il segnale acustico della fine dei periodi regolamentari o dei supplementari;
- collaborazione al segnapunti nell'esposizione dell'indicatore dei falli di squadra, sul lato del tavolo più vicino, e nel controllo di punteggio e falli.

OPERATORE APPARECCHIO DEI 24":

- concentrazione esclusiva e costante al possesso della palla viva in campo, nella corretta applicazione della regola, al momento in cui la palla tacca l'anello o entra a canestro;
- collaborazione con il segnapunti nella gestione di sospensioni e sostituzioni;
- se ormai libero, conteggio degli ultimi secondi al cronometrista.

COLLABORAZIONE CON GLI ARBITRI

- controllo per tempo della strumentazione in collaborazione con gli arbitri (necessariamente almeno uno) verificando: regolarità del tempo; funzionalità degli stop e sincronismo tra le apparecchiature; volume e partenza suonerie;
- colloquio pre-gara;
- contatto visivo con gli arbitri per tutta la gara;
- segnalazioni al 1° arbitro, secondo i tempi sanciti nel RT, in caso di difficoltà e di problemi alle apparecchiature;

NORME COMPORTAMENTALI

- giungere presso l'impianto sportivo almeno un'ora prima della gara;
- abbigliamento curato;
- postura adeguata al tavolo;
- verificare l'eventuale uso di cellulari o consumazione di cibi e bevande (al tavolo).

COMPILAZIONE DEL RAPPORTO E VALUTAZIONE

Nella compilazione del rapporto di valutazione degli UdC per la stagione sportiva 2006/07, i CS dovranno prendere in esame i parametri evidenziati nel modello di valutazione, comprensivi delle frazioni di voto, ovvero 0,25 – 0,50 – 0,75.

Nello spazio riservato ai rilievi tecnici, così come in quello dei rilievi comportamentali, verranno evidenziate sia le carenze che le positività riscontrate nel corso della prestazione.

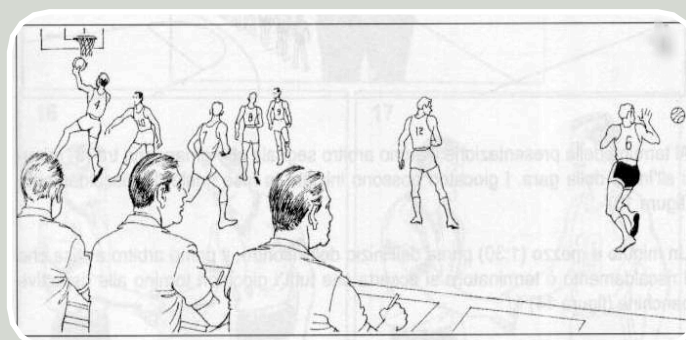
La prestazione "normale", nel corso della quale nulla è stato rilevato, sarà valutata col punteggio massimo.

Nella 2^a fascia ("normale") sarà possibile non indicare rilievi tecnici; è obbligatorio, invece, nelle altre fasce.

Eventuali lacune verranno penalizzate con frazioni di punto confortate dai rilievi tecnici e comportamentali indicati.

Nella valutazione degli errori si deve tener presente l'incidenza che hanno avuto sulla gara: pertanto un errore che incide sul risultato o che mette in difficoltà gli arbitri e/o i colleghi, deve essere pesantemente penalizzato anche se il resto della gara si è svolto regolarmente.

Gli istruttori UdC della Regione Sicilia: Lombardo Pierluigi e Muredda Francesco



QUIZ

RISPONDERE SÌ O NO, POI CONTROLLARE LE RISPOSTE A PAG. 7



- 1- E' il 1° arbitro il responsabile del controllo delle panchine prima dell'inizio della gara? SI NO
- 2- A7 subisce fallo antisportivo. Prima che la palla sia a sua disposizione per il 1° TL, A8 commette fallo tecnico. L'arbitro, poiché le penalità sono identiche, sancisce una situazione di salto a due/p.a. E' corretto? SI NO
- 3- A5 ha a disposizione la palla per un TL aggiuntivo. Contemporaneamente A8 commette fallo su B4: è il 5° fallo di squadra. Si tira il TL senza rimbalzo e poi 2 TL a B4. E' corretto? SI NO
- 4- B8 tenta di colpire A4 con un pugno. L'arbitro fischia TF e invita A4 ai TL. L'All A pretende che, invece, sia A5 ad eseguire i TL. L'arbitro acconsente, e poi rimessa al centro. E' corretto? SI NO
- 5- A8 fa fallo su B5 (5° fallo di squadra). Ai TL si presenta B4. Prima che la palla diventi viva per il 1° TL, l'errore viene scoperto. L'arbitro fa eseguire i TL a B5 senza sanzioni! E' corretto? SI NO
- 6- A7 tocca la palla in fase ascendente sul salto a due iniziale. B5 esegue la rimessa. La palla è solo toccata da B6 e poi controllata da A4. La freccia viene girata dove attacca la squadra B? SI NO
- 7- A8 sfonda su B5. B4 ha la palla a disposizione per la rimessa quando B5 commette fallo su A8. E' il 5° fallo di squadra. Gli arbitri riprendono il gioco con un salto a due p.a. E' corretto? SI NO
- 8- A7 tira a canestro da 3 punti. Mentre la palla è in aria scadono i 24". Dopo il segnale A7, coi piedi a terra subisce fallo da B9 (3° fallo di squadra). La palla non tocca l'anello. Salto a due/p.a.? SI NO
- 9- Durante la gara A4 spintona un sostituto avversario che, in piedi nel suo box, esulta per un canestro. Fallo Ant. SI NO
- 10- A4 fa fallo su B8 4° di squadra. B8, erroneamente, tira i TL. Dopo aver realizzato il 2° TL, A4 esegue la rimessa B5 intercetta la palla e realizza un canestro. Prima che la palla sia a disposizione per la rimessa è scoperto l'errore. Viene convalidato il canestro di B5, annullati i TL di B8 e sancita una situazione di salto a due/p.a. E' corretto? SI NO
- 11- A5 s'infortuna. L'arbitro autorizza l'entrata in campo del medico. A6 è pronto per sostituire A5. Il segnapunti segnala la richiesta e, subito dopo, l'All A chiede TO. Gli arbitri non fanno rientrare A5 che si è ripreso. E' corretto? SI NO
- 12- A6 commette fallo su B5 5° di squadra. I 2 TL eseguiti da B4, sono realizzati. Nell'azione successiva A4 realizza un canestro. Prima che la palla diventi viva per la rimessa viene scoperto l'errore. Gli arbitri convalidano il canestro di A4 annullano i TL eseguiti da B4 riprendono il gioco con una rimessa dal fondo per la squadra B. E' corretto? SI NO
- 13- A4 tira da 3 punti; mentre la palla è in volo suona il fine 24". La palla non tocca l'anello. L'arbitro riprende il gioco con rimessa da fondo per la squadra B. E' corretto il punto di rimessa? SI NO
- 14- A9 tira; con palla in volo suono dei 24". Dopo il segnale, A9, ancora in aria, subisce fallo antisportivo da B7. La palla non tocca l'anello. L'arbitro assegna 2 TL ad A9 + rimessa al centro. E' corretto? SI NO
- 15- A6 è pronto al cambio. L'arbitro fischia PF di B6 su A8 in atto di tiro. Il segnapunti segnala la sostituzione. A6 vuole sostituire A8 se l'ultimo TL entra. A8 realizzato l'ultimo TL, non viene più sostituito e al suo posto deve uscire A4. Poiché il segnapunti ha segnalato sostituzione gli arbitri obbligano A6 ad entrare al posto di A4. E' corretto? SI NO
- 16- Negli ultimi 2' del 4° periodo l'arbitro fischia palla trattenuta in zona di difesa della squadra A. All B chiede TO. Per il p.a. si riprende con palla per la squadra A dal centro. E' corretto? SI NO
- 17- A7 tira; l'apparecchio dei 24" segna 14" La palla tocca l'anello, si alza e, nella fase discendente, si blocca tra ferro e tabellone. Il p.a. indica squadra A. Gli arbitri fanno azzerare il 24" E' corretto? SI NO
- 18- A6 deve effettuare una rimessa. Dopo aver compiuto un piccolo passo in una direzione, ne compie un altro nella direzione opposta. Gli arbitri, ritenendo che non ha superato il metro, non fischiano. E' corretto? SI NO
- 19- A5 commette UF su B4 contemporaneamente al segnale di fine 2° periodo. Gli arbitri concedono subito i 2 TL a B4 e, dopo l'intervallo, danno inizio al 3° periodo con una rimessa in gioco dal centro del campo rispettando le indicazioni della freccia del p.a. E' corretto? SI NO

SOLUZIONI E RIFERIMENTI..



- 1- NO. L'addetto agli arbitri segnala all'Arb la presenza in panchina di persone non iscritte a referto (Art 86 punto 3 RE)
- 2- NO. Effettuate le compensazioni rimane il possesso per la squadra A (Art 42.2.7 - 2° pallino RT)
- 3- NO. Fallo commesso in controllo di palla – no Tiri liberi – (Art 14.2 -1° pallino e 41.2.2 RT)
- 4- SI. Devono essere assegnati uno o più TL ad un avversario qualsiasi (Art 37.2.3 -1° pallino e 38.3.1 RT)
- 5- SI. Nessuna sanzione se la situazione viene scoperta prima del tiro libero. Int. Uff.FIBA 2006 Art 44 P 2 Es e In (a)
- 6- NO. Il primo possesso lo ha stabilito la squadra B. La freccia viene girata dove attacca la squadra A (Art 12.4.3 RT)
- 7- NO. B4 ha una palla viva. Non c'è compensazione (Art 42.2.5 RT). Il fallo di B5 è in controllo di palla: rimessa per A
- 8- SI. Le due sanzioni si compensano. Nessuno aveva il controllo della palla: salto a due p.a. (Art 42.2.7 -3° pallino RT)
- 9- NO. Entrare a contatto con il personale sulla panchina della squadra: Fallo Tecnico (Art 38.3.1 - 2° pallino RT)
- 10- SI. Errore ancora correggibile (Art 44.2.4 - 3° pallino RT).
- 11- SI. Il segnapunti ha segnalato la richiesta di sostituzione (Art 5.6 - 2° capoverso RT)
- 12- NO. Corretto l'errore palla ad A (Art 44.2.7 RT). Per il canestro fatto da A4 palla a B: si compensano salto a due p.a.
- 13- SI. rimessa dal punto più vicino a dove il gioco è stato fermato dagli arbitri (Art 29.3 RT) e Q.T. N° 10 Dom N° 5
- 14- NO. Rimessa in gioco per B (Art 42.2.4 RT) e Interpr Uff FIBA 2006 Art 42 Situazioni Speciali Precis 1 Es (a)
- 15- NO. A6 deve entrare al posto di A8: non di un altro compagno: solo se A8 realizza l'ultimo TL (Art 19.3.9- 1° pall. RT)
- 16- NO. Rimessa in difesa nel punto più vicino a dove è stata sancita la palla trattenuta (Art 12.4.2 e 17.2.3 -3° pall. RT)
- 17- SI. La palla ha toccato l'anello e si è staccata (Art 29.1.1 RT)
- 18- SI. Distanza non superiore ad un metro in una o ambedue le direzioni: va bene (Art 17.3.1 - 6° pallino RT).
- 19- NO. Inizio 3° periodo palla ad A per il UF. La freccia del p.a. rimarrà ferma (Inter. Uff. FIBA 2006 Art 12 Es e Inter.)

LA FOTO DEL MESE



TIM CUP Final eight ... un esempio di lealtà e correttezza per tutto lo sport !

inviate le vostre foto all'indirizzo e-mail: wilzzz@hotmail.it