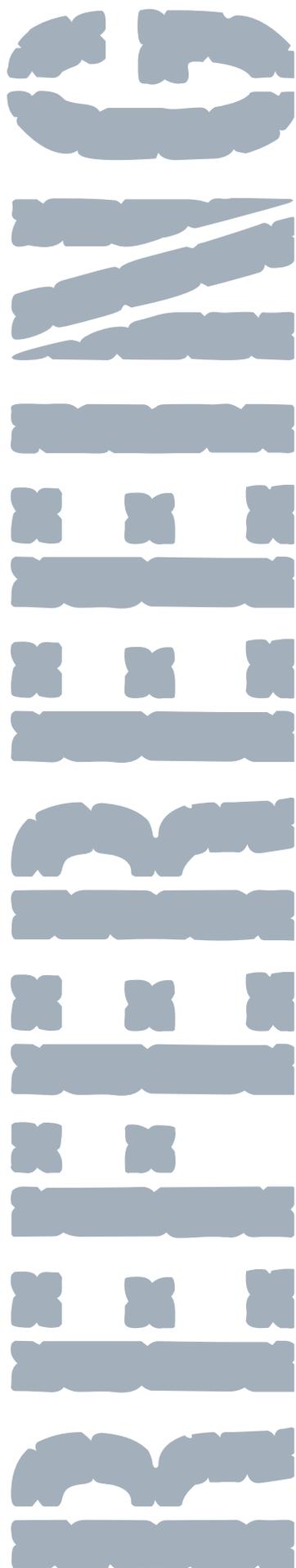


APRILE 2007  
ANNO XI N° 99



\* PAG.2  
SAPETE VOI?

\* PAG. 3  
FALLO  
PERSONALE

\* PAG. 4 - 5  
FALLO  
TECNICO

\* PAG. 6  
DOVERI DEGLI  
UFFICIALI DI  
CAMPO

\* PAG. 7  
FOTO DEL MESE

# ARBITRO . . .

# UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET!

## MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

### SAPETE VOI?...che

- ...l'arbitro deve giudicare soltanto l'azione e **non** " l'intenzione", con assoluta coerenza, durante l' intero arco della gara (non **deve tener conto** né del minuto né del punteggio) nel decidere se un giocatore effettua o meno un tentativo legittimo di **giocare direttamente la palla** per sanzionare un contatto come **FALLO ANTISPORTIVO**
- ...se un giocatore non effettua un legittimo tentativo di **giocare direttamente la palla** e avviene un contatto, tale contatto deve essere giudicato come **FALLO ANTISPORTIVO**
- ...se, nel tentativo di giocare la palla, un giocatore provoca un **contatto eccessivo** (fallo duro), allora tale contatto deve essere giudicato come **FALLO ANTISPORTIVO**
- ...se un giocatore commette un fallo, mentre sta effettuando un legittimo tentativo di giocare la palla (gioco normale), tale contatto deve essere giudicato come fallo personale normale, cioè come **FALLO NON ANTISPORTIVO**



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](mailto:munnu@hotmail.it)  
[wilzzz@hotmail.it](mailto:wilzzz@hotmail.it)



# SELEZIONARE - VAGLIARE - FILTRARE - SOPPESARE

## FALLO PERSONALE

Il fallo personale è “un contatto illegale” di un giocatore su un avversario, sia a palla viva che morta.

Nel nostro gioco i “contatti” sono una costante fin dalla palla a due, pertanto le opportunità di fischiare fallo personale, che si presentano agli arbitri, sono innumerevoli.

**Un giocatore**, infatti, **non deve**: trattenere, bloccare, spingere, caricare, sgambettare o impedire l'avanzare di un avversario estendendo la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione “non naturale” (fuori dal suo cilindro), né praticare gioco duro o violento.

**L'arbitro**, ad ogni contatto **deve** decidere, in un nanosecondo, sulla legalità/illegalità del contatto medesimo, e, in funzione di ciò, emettere/omettere il fischio. Questo è il problema!

I casi più frequenti di fischi per sanzionare fallo personale, che, in pratica si verificano ad ogni azione di gioco, altrimenti non avrebbe senso disputare una partita, sono:

- marcamento di un giocatore in controllo di palla: handchecking (toccarlo con la mano o col braccio);
- marcamento di un giocatore che non ha il controllo della palla: clear-out (usare le braccia per crearsi uno spazio maggiore);
- marcamento di un giocatore in aria;
- blocco: (impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata);
- sfondamento;
- bloccaggio: impedire ad un giocatore avversario di avanzare liberamente con o senza palla;
- marcamento illegale da dietro.

In tutte queste ed in numerose altre situazioni il toccare ripetutamente o il “PUNZECCHIARE” (proprio delle fastidiosissime zanzare) un avversario, con o senza palla, deve essere stroncato subito, perché può condurre ad un aumento del gioco sporco.

In molte gare, purtroppo, gli arbitri “tralasciano” alcuni fischi di fallo personale ( es: handchecking, clear-out, marcamento di un giocatore in aria, avvinghiare o agganciare da parte del giocatore con la palla, l'avversario, per ottenere un vantaggio indebito, ecc.). La conseguenza più ovvia è che le proteste salgono sempre più di intensità. Ad esempio: spostarsi sotto un giocatore che è in aria, causando un contatto (lo fa il marcatore del tiratore più bravo della squadra avversaria, per intimidirlo!), è generalmente considerato un fallo antisportivo e, in alcune circostanze può anche essere un fallo da espulsione! ( così recita il RT Art 33.6 ultimo capoverso). Nessun arbitro è mai arrivato (**e non arrivi mai**) a tanto, ma, almeno, e...prontamente, fischi un fallo personale!

Suggeriamo agli arbitri che, per “azzeccare” un fischio di fallo personale, devono trovarsi a pochi passi dai contendenti (i giocatori devono sentire sul loro collo il fiatare dell'arbitro diceva un vecchio istruttore), e, dopo aver fischiato, **devono individuarlo e indicarlo a tutto il palazzo con assoluta prontezza e senza alcun dubbio**. Se il “reo” riconosce il suo errore tutto bene, andare a segnalare, ma, se accenna ad una benché minima protesta, l'arbitro deve restare lì (non scappare perché il giocatore lo insegni, come purtroppo si vede spesso) e, senza alcun cenno di sfida o di impazienza deve spiegargli, con la mimica e con la voce quale è stato il suo tipo di fallo e soprattutto con quale parte del suo corpo ha “colpito” l'avversario, in modo tale che egli non può negare. Dopo di ciò se va avanti ancora con le proteste, invitarlo ad...alzare il braccio per accusarsi del fallo (tempo fa era obbligatorio! Ora non più, ma quando serve è utilissimo!).

Se poi un arbitro fischia un fallo prima che il giocatore ha iniziato il movimento continuo per l'entrata a canestro, egli deve correre ad indicare immediatamente il punto del terreno in cui è avvenuto il fallo e che pertanto l'eventuale canestro realizzato indebitamente non sarà convalidato. Così facendo si riducono le immancabili proteste in tali situazioni.

## FALLO TECNICO

Il fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, che non comporta contatto fisico. Entrambe le squadre compiono il loro massimo sforzo per assicurarsi la vittoria, ma, a volte, ricorrono ad atti di..."violenza" contrari allo spirito di sportività e di correttezza. Gli arbitri hanno il delicato compito di fermare immediatamente tali atti. Essi hanno le seguenti opportunità per sanzionare con un fallo tecnico:

a) un giocatore:

- ignorare i richiami degli arbitri;
- entrare a contatto in modo irrispettoso con gli arbitri, con il Commissario, con gli UdC o con il personale sulla panchina della squadra avversaria,
- rivolgersi in modo irrispettoso agli arbitri, al commissario, agli UdC o agli avversari;
- usare un linguaggio o gesti tali da offendere o provocare gli spettatori;
- innervosire un avversario o ostruirne il campo visivo agitandogli le mani davanti agli occhi;
- ritardare il gioco toccando deliberatamente la palla dopo che la stessa è passata attraverso il canestro;
- ritardare il gioco non permettendo di effettuare prontamente una rimessa in gioco;
- cadere per simulare un fallo (senza essere toccato);
- aggrapparsi all'anello in modo tale che il peso del giocatore sia sostenuto dall'attrezzo, a meno che il giocatore non lo faccia momentaneamente, dopo un schiacciata, o, a giudizio dell'arbitro, stia cercando di evitare un infortunio a se stesso o ad un altro giocatore;
- commettere (da parte di un difensore) un'interferenza sulla palla o sul canestro durante l'ultimo o unico tiro libero. NB: in tale situazione deve essere assegnato un (1) punto alla squadra in attacco, seguito dalla sanzione per il fallo tecnico addebitato al difensore;

b) un allenatore, un vice allenatore, un sostituto, una persona in panchina al seguito della squadra (NB: se il nome di questa

persona non compare sul referto di gara (!), il fallo tecnico viene addebitato all'allenatore 'B' sul referto):

- rivolgersi o toccare irrispettosamente gli arbitri, il Commissario, gli UdC o gli avversari;
- commettere un'infrazione di natura procedurale o amministrativa.

Ora se un arbitro fischia e sanziona fallo tecnico, di primo acchito, in ciascuna di queste opportunità è, sicuramente, un arbitro da...rinchiudere (i manicomi sono chiusi!...li facciamo riaprire!).

In primis un arbitro deve prevenire falli tecnici con degli avvertimenti o anche soprassedendo a infrazioni minori che siano chiaramente involontarie o istintive e **non abbiano un'influenza diretta sul gioco**, a meno che la stessa infrazione non sia ripetuta dopo l'avvertimento ufficiale. A tal proposito suggeriamo la seguente..."scaletta":

primo - dare un avvertimento non ufficiale;

secondo - fare un richiamo ufficiale con tutti i crismi della legalità (farsi vedere da tutto il palazzo e, in special modo, dal collega);

terzo - sanzionare il fallo tecnico.

In secundis un arbitro viene “stimato” quando riesce ad instaurare un rapporto di...”collaborazione” (!) con i giocatori e con le panchine, e, quando, nel mantenimento della disciplina in campo (questa mansione arbitrale è brutta ma necessaria), dimostra **capacità di fermezza**, senza eccedere con i provvedimenti disciplinari. Ci riferiamo a tutto ciò che prende il nome di “feeling”. L’arbitro...”bravo” deve essere capace di anticipare i problemi coi richiami e col dialogo tecnico attivo in ogni momento della gara. Deve ricorrere al fallo tecnico nel momento opportuno (quando la protesta è plateale e lo mette alla berlina in tutto il palazzo), perché, se sanziona un fallo tecnico nel momento meno opportuno, tale fallo si ritorce, come un boomerang nei suoi confronti e nei confronti del collega (portare a termine la gara in tali situazioni diventa oltremodo difficile, perché bisogna, sicuramente, ricorrere al fallo di espulsione).

Con i su menzionati accorgimenti, non si risolvono, naturalmente, tutti i problemi, ma si evitano fischi...”non graditi”. Sappiamo benissimo che tutti i fischi di fallo tecnico non sono mai graditi ad una delle due parti, graditissimi però all’altra (!), ma, se un arbitro fischia falli tecnici a destra e a manca, c’è sicuramente qualcosa da rivedere nel suo “modus arbitrandi”.

Ecco perché, quindi, bisogna:

- 1 - selezionare i fischi (certe volte un non fischio è la miglior cosa);
- 2 - vagliare il vantaggio/svantaggio del fischio di fallo tecnico in quella situazione;
- 3 - filtrare i fischi: emettere quelli che aiutano il gioco, omettere quelli dannosi per il gioco;
- 4 - soppesare l’efficacia del fischio, soprattutto per sanzionare fallo tecnico, in quel frangente della gara.

Concludendo non stiamo qui affermando che non bisogna mai fischiare fallo tecnico (quando “ci vuole”...ben venga!).

Buoni “fischi” di fallo tecnico a tutti.

NB: il fallo tecnico, normalmente, non deve essere riportato nel rapporto arbitrale. Ciò non toglie però che, per fatti ritenuti gravi, il comportamento che ha determinato il fallo tecnico possa essere riportato nel rapporto. Il Giudice Sportivo deciderà.



foto a sinistra: aiaponline.it

foto sotto: dal film “FORGET PARIS”



# DOVERI DEGLI UFFICIALI DI CAMPO

Gli Ufficiali di Campo? Chi sono costoro?...avrebbe detto il buon don Abbondio! Gli UdC sono poco "considerati" dalla grande massa di appassionati di pallacanestro e spesso, purtroppo, "ignorati" dagli stessi arbitri! Eppure la loro presenza sul campo è indispensabile per poter disputare una gara. Tant'è vero che, se sono assenti, il 1° arbitro ha il "potere", conferitogli dal CIA, di nominare i sostituti, che diventano per tutta quella gara dei "tesserati" della Federazione. Inoltre, molto spesso, su di loro si riversano le "ingiurie" (e...altro!) degli iscritti a referto seduti in panchina, data la loro vicinanza! Gli arbitri hanno il dovere della loro "tutela" in simili frangenti. Il loro lavoro non è semplice: la loro professionalità, preziosa, quanto quella degli arbitri. Non per niente tutti i rappresentanti del CIA ad una partita costituiscono la terza squadra in campo! I loro doveri sono:

SEGNAPUNTI	CRONOMETRISTA	ADDETTO ALL'APPARECCHIO DEI VENTiquATTRO SECONDI
<p>Oltre alla "nitida" compilazione del referto di gara deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avvertire subito un arbitro quando un giocatore ha commesso il suo 2° fallo anti-sportivo o un allenatore ha commesso il suo 2° o 3° fallo a lui sanzionati;</li> <li>• gestire la freccia del possesso alternato col procedere del gioco (attenzione a fine 1° tempo);</li> <li>• individuare sempre chi entra e chi esce: se una sostituzione avviene a sua insaputa, avvertire immediatamente l'arbitro più vicino;</li> <li>• concedere una sostituzione, ad entrambe le squadre, ad ogni infrazione fischiata dagli arbitri, nei tempi e nei modi previsti (non più quando la palla è a disposizione del giocatore!);</li> <li>• prestare la massima attenzione nella concessione o meno di una sostituzione in caso di infortunio di un giocatore in campo (attenzione al soccorso e ai 15").</li> </ul>	<p>Anche se, ormai, la partenza e l'arresto del cronometro, ad ogni azione, è demandata al "precision time system" egli deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• usare ogni mezzo per informare gli arbitri se il suo segnale acustico non viene udito;</li> <li>• fermare il cronometro di gara quando suona l'apparecchio dei 24" e una squadra ha la palla;</li> <li>• cronometrare un time-out secondo le modalità (fischiare al 50° secondo);</li> <li>• azionare il suo segnale acustico per segnalare l'inizio della gara (3 minuti prima e poi 90 secondi prima);</li> <li>• azionare il suo segnale acustico quando mancano 30" all'inizio di ogni altro periodo compresi gli eventuali periodi supplementari.</li> </ul>	<p>Ha il compito più complesso e più delicato poiché moltissime azioni di gioco si concludono proprio allo scadere del 24° secondo. Un suo errore genera problemi, a volte, difficili da gestire. Egli deve:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fermare e resettare l'apparecchio, con i display spenti, non appena il gioco viene fermato a causa di un'azione non imputabile ad alcuna delle due squadre, a meno che gli avversari non ne traggano vantaggio;</li> <li>• fermare, ma non resettare il suo cronometro quando alla stessa squadra, che aveva in precedenza il controllo della palla, viene assegnata la rimessa in gioco, perchè:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) la palla è uscita fuori campo;</li> <li>b) un giocatore della stessa squadra è infortunato;</li> <li>c) si verifica una situazione di salto a due;</li> <li>d) viene fischiato un doppio fallo;</li> <li>e) vengono compensate sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre.</li> </ol> <p>Infatti in tutte queste situazioni questa squadra ha a disposizione solo il rimanente periodo dei 24".</p> </li> </ul>

# LA FOTO DEL MESE



ciaponline.it

La palla a due!!! Altro che...possessiono alternato.

inviate le vostre foto all'indirizzo e-mail: [wilzzz@hotmail.it](mailto:wilzzz@hotmail.it)

## Risposta alla contestazione apparsa sul forum del Gap di Roma

Il 28/03/2007 nella sezione dedicata alla tecnica nel forum del Gap di Roma , è apparso un messaggio che contestava una domanda di un quiz pubblicato dal nostro giornalino, ed in particolare la domanda n.1 del questionario inserito nel numero di febbraio della nostra rivista. Il nostro lettore in particolare contestava il modo in cui è stata formulata la domanda, che sembra assegnare la responsabilità del controllo delle panchine a inizio gara esclusivamente al dirigente addetto agli arbitri.

Domanda nr 1: E' il primo arbitro responsabile del controllo delle panchine prima dell'inizio della gara ?

Risposta: NO L'addetto agli arbitri segnala all'Arbitro la presenza in panchina di persone non iscritte a referto ( Art. 86 Comma 3 RE).

Il CIA ha formulato esattamente in tal modo la domanda e l'ha inserita, col numero 1, tra i quiz cui sono stati sottoposti i Commissari Speciali Nazionali di B2 – C1. La relativa risposta al quiz (NO) con citazione dell'Art 86 RE è stata fornita ancora dal CIA. Qui di seguito riportiamo le delucidazioni che Il sig. Aldo Albanesi ci ha inviato riguardo a questa domanda:

*Molto probabilmente la domanda nr 1 può ritenersi un poco fuorviante però occorre tener presente che:*

*Il D.A.A. è un assistente degli arbitri e PRIMA DELL'INIZIO DELLA GARA l'art.86, collegato al 75, gli affida il compito di segnalare al 1° arbitro le presenze in panchina di persone non iscritte a referto quale responsabile del mantenimento della regolarità di tutto quanto collegato al pre-gara (art.75).*

*Resta fermo il fatto che il 1° arbitro, ricevuta la segnalazione dal D.A.A., deve assumersi la responsabilità finale dei provvedimenti del caso.*

*Aldo Albanesi*