

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



NOVEMBRE 2010

NUMERO 138

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

2

PRIMA...ORA...

4

**QUIZ SULLE NUOVE REGOLE
(2^ parte)**

3

**SIETE AL PASSO CON I
TEMPI?**

5

**RISPOSTE AI QUIZ
(2^ parte)**

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Progetto Grafico
ed Impaginazione
Marika Raimondo



Tutti coloro che vogliono contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare i loro scritti a:
Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino, GAP di Ragusa)
munnu@hotmail.it william.raimondo@gmail.com

NB: inviateci gli indirizzi e-mail dei colleghi che ancora non conoscono il nostro giornalino !!

PRIMA...ORA...

Legenda

Prima: fino al 31 agosto 2010; cioè negli anni sportivi passati.

Ora: a far tempo dal 1 settembre 2010, cioè nel presente anno sportivo 2010-2011

Prima: la gara iniziava quando, nel salto a due, la palla veniva legalmente toccata da uno dei due saltatori.

Ora: la gara inizia quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro, al momento del lancio.

Ne consegue che **l'intervallo pre-gara termina quando la palla lascia le mani dell'arbitro**. Pertanto se si verifica un fallo o una violazione, durante il pur brevissimo lasso di tempo dal rilascio della palla da parte dell'arbitro ed il tocco legale di un saltatore, si opera come durante la gara!

Ad esempio: se uno dei due saltatori, dopo il rilascio della palla, per assicurarsene il tocco, colpisce con una gomitata l'avversario e l'arbitro libero fischia (si spera!) fallo antisportivo, la ripresa del gioco deve avvenire nel modo seguente: - il saltatore che ha subito il fallo esegue 2 TL; - la sua squadra ha diritto alla rimessa in gioco, da metà campo, sul lato opposto al tavolo degli Ufficiali di Campo (NB: il diritto non va perso); - non ci sarà un nuovo salto a due; - l'alternanza, riguardo la procedura di possesso alternato, inizierà solo quando, a rimessa in gioco avvenuta, una squadra avrà ottenuto il controllo della prima palla viva sul terreno dopo la rimessa in gioco.

La freccia del PA sarà posizionata infatti in favore della squadra che non ha ottenuto il controllo della palla, dopo tutte le su citate operazioni!

Per inciso: se la situazione appena descritta fosse accaduta... "prima" la squadra che aveva subito il fallo avrebbe avuto solo 2 TL, avrebbe perso il diritto al possesso della rimessa in gioco perché... occorre un nuovo salto a due.

Prima: solo al palleggiatore era consentito di "giocare" sopra la linea di metà campo con piedi e palla, per oltrepassarla, senza commettere violazione di ritorno della palla nella zona di difesa durante il suo tentativo di portare la palla nella sua zona d'attacco.

Ora: le "facilitazioni" nell'attraversamento sono estese anche al ricevitore (non palleggiatore) fermo con i piedi a cavallo della linea.

Ne consegue che **se il "ricevitore" controlla la palla avendo i piedi a cavallo della linea centrale, può: - palleggiare nella sua zona di difesa; - fare un passaggio ad un suo compagno che è nella sua zona di difesa.**

Per inciso: se il ricevitore avesse operato così... "prima" avrebbe commesso violazione di ritorno della palla nella propria zona di difesa.

Prima: il conteggio degli 8" e dei 24" partiva solo quando un giocatore acquisiva il controllo di una palla viva sul rettangolo di gioco. Il cronometro di gara appena un giocatore in campo toccava la palla.

Ora: è previsto che il conteggio degli 8" e dei 24" inizi o riprenda anche nel caso di semplice "tocco legale" da parte di un qualsiasi giocatore in zona di difesa, se la palla rimane in controllo della squadra che lo manteneva.

Ne consegue che **i calcoli dei tempi (cronometro di gara, apparecchio dei 24" conteggio da parte dell'arbitro degli 8" importantissimi per il gioco) partono tutti nello stesso istante.**

Per inciso: arbitro incaricato degli 8" e operatore dei 24" devono essere "ora" molto più reattivi.

Prima: un attaccante, in controllo di una palla viva, in penetrazione a canestro, era "sempre passibile di fallo di sfondamento in attacco" in qualsiasi parte del campo lo commetteva.

Ora: lo è sempre! Ma, viene... assolto se lo commette: - in volo, - in penetrazione a canestro, - se tenta un tiro, o - passa fuori, e - il difensore ha ambedue i piedi all'interno del semicerchio no-sfondamento.

Ne consegue che **i giocatori hanno un'ulteriore possibilità tecnica di andare a canestro e gli arbitri hanno il compito di valutarla con la massima attenzione.**

Per inciso: se l'attaccante dentro il semicerchio usa illegalmente le mani, le braccia, le gambe, il corpo, ecc, commette... "inesorabilmente" fallo in attacco!

SIETE AL PASSO CON I TEMPI?

Siamo certi che non esistono altri sport in cui ci sono, annualmente, tante modifiche al Regolamento Tecnico di Gioco.

Gli istruttori, in tutta l'Italia e per tutte le serie di campionati, dal mini-basket alla serie A1, per l'anno sportivo appena iniziato, hanno presentato alle squadre arbitrali le Nuove Regole. Hanno utilizzato un bellissimo mezzo tecnologico-didattico (video) per ogni situazione. Le Nuove Regole sono, in teoria, molto chiare. Così era accaduto negli anni immediatamente precedenti a questo, ma la tecnica arbitrale, da sempre, viene annualmente aggiustata e aggiornata!

Ora che tutti i tipi di Campionati sono iniziati, le squadre arbitrali stanno applicando sui rettangoli di gioco le Nuove Regole? Dai primi riscontri, che sono già "storici" sembra di...no!

Per far parte di una squadra arbitrale e...scendere in campo, occorre che tutte le squadre siano...al passo coi tempi. Come fare? **Essere sempre in condizioni fisiche e mentali di gran lunga superiori a quelle degli atleti in campo:**

a) non si possono calcare i rettangoli di gioco essendo a corto di fiato. Occorre prepararsi durante la settimana. NB: sul sito FIP-CIA ci sono i suggerimenti, ora che arriva la stagione fredda, per allenarsi al coperto. Prima della gara poi fare il riscaldamento nel palazzetto, nei corridoi degli spogliatoi, ed entrati in campo, nell'intervallo di 20 minuti, continuare detto riscaldamento sia con lo stretching, che con brevi corse sul lato opposto alle panchine. Necessità della preparazione fisica a parte, è anche un buon segnale, da inviare a tutti gli addetti ai lavori e perché no anche al pubblico presente, quello di far vedere (ma non per finta!) di essere un atleta fra gli atleti. Ci auguriamo che nel pre-gara non si assista più alla visione di due arbitri impalati a centro campo, fermi, assorti nei loro pensieri, impreparati sull'imminente inizio della gara.

b) non si può dar inizio alla gara con la mente che "naviga in un altro...sito" Il nostro sito, dentro il campo, è: [www.why we whistle.it](http://www.whywe whistle.it) ? Perché fischiamo? La gara è...da dirigere! Allora...

E' sicuramente simile, ma non uguale, a quelle precedenti! Occorre un altro tipo di prestazione, in funzione delle abilità di questi altri giocatori, dei loro atteggiamenti e dei loro comportamenti durante la gara. Osservare intanto, con la massima attenzione, il riscaldamento. Vi ricordiamo che per visionare ambedue le squadre, durante i 20 minuti dell'intervallo pre-gara, dopo i primi 10, si deve cambiare l'angolo di visuale! Ci sarà pure un perché di questa disposizione del CIA!

Entrare poi nell'ottica che i cambiamenti vengono introdotti per tentare di concedere "pari opportunità" sia alla squadra che difende che a quella che attacca. Sforzarsi allora di metabolizzare le novità e integrarle con le precedenti, in funzione dell'evoluzione costante del gioco.

Solo due esempi fra i tanti possibili:

- gli 8" : la squadra che deve portare la palla in zona di attacco deve essere "attenta", (la palla è considerata in zona di attacco quando...). Di contro è facilitato l'attraversamento della linea di metà campo (meno restrizioni). Anche la squadra che difende deve essere più "attenta" perché non può più contare sulla linea di metà campo (ad esempio se il giocatore attaccante che riceve è a cavallo della linea, può tornare in difesa!)

- occorre fischiare FU negli ultimi 2 minuti di gara al giocatore che commette fallo dentro il terreno di gioco, non facendo alcun tentativo di giocare la palla, ma per acquisire un vantaggio nel non far ripartire il cronometro di gara, durante una rimessa in gioco di un avversario. NB: il fischio deve arrivare quando la palla è ancora nelle mani dell'arbitro o ancora in mano dell'incaricato della rimessa o a sua disposizione. Viene punito il "comportamento antisportivo" di quella squadra che non ottiene così il vantaggio cercato. Viceversa se la palla ha lasciato le mani di chi effettua la rimessa, e c'è un fallo, questo deve essere fischiato fallo normale, ma...immediatamente(!) a meno che non sia di altra natura. Il principio vantaggio-svantaggio non deve essere applicato, in modo tale che nessuna squadra non ottiene né profitto né danno.

Concludendo il gioco della pallacanestro offre annualmente nuove possibilità tecniche, che i giocatori possono mettere in atto, al fine di rendere il gioco ancora più dinamico e spettacolare.

Le squadre arbitrali sono al passo coi tempi? Sono parte integrante ed essenziale del gioco!

In caso di risposta negativa è ora di...darsi una regolata.

• Il positivo riscontro che hanno avuto i quiz proposti nel numero precedente ci invogliano a continuare nella stesura di ulteriori proposte tecniche. Corre l'obbligo però fornire ai nostri lettori una "riformulazione" dei quiz n° 4 e n° 6 presentati in modo impreciso:

n° 4 – Dopo un tiro a canestro di A4, la palla rimbalza sul ferro e lo stesso A4, ripreso il controllo della palla, commette sfondamento contro B4. Questi ha entrambi i piedi dentro l'area di no-sfondamento. L'arbitro fischia fallo normale. E' corretto? SI NO

n° 6 – B4, che si trova nella sua zona di difesa, causa un fuori campo mentre due giocatori della squadra A, nella loro zona d'attacco, si passano la palla. Il display dei 24" indica 8". Quanti secondi avrà la squadra A a sua disposizione sull'apparecchio dei 24"? 8 14

NB: le risposte restano invariate.



QUIZ SULLE NUOVE REGOLE (2^ parte)

- 13)** Il 1° arbitro lancia la palla per il salto a due. Immediatamente dopo che la palla è stata legalmente toccata dal saltatore A4, viene fischiata una palla trattenuta fra A5 e B5. Il 1° arbitro amministra un altro salto a due fra A5 e B5. Corretto? **SI NO**
- 14)** Durante il salto a due la palla, dopo essere stata toccata legalmente da A4, finisce direttamente fuori campo. Non appena la palla è a disposizione di B4, incaricato della rimessa in gioco, il segnapunti posiziona la freccia PA in favore della squadra A. Corretto? **SI NO**
- 15)** Nei quiz 13 e 14 il cronometro di gara, avviato in entrambi i casi, segnava rispettivamente: 9.54 e 9.58. Gli arbitri ritengono valido il tempo trascorso in entrambe le situazioni. Corretto? **SI NO**
- 16)** Nell'ultimo minuto di gara A4 sta effettuando due TL. Durante il secondo egli pesta la linea di TL e l'arbitro fischia violazione. La squadra B richiede ed ottiene una sospensione. La gara riprende poi con una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo UdC. B4 effettua un passaggio ad un compagno che si trova nella sua zona di difesa. Corretto? **SI NO**
- 17)** Durante l'intervallo di metà gara A5 viene sostituito da A4: questi non si presenta al segnapunti. La gara ricomincia. Alla prima palla morta il segnapunti segnala il fatto all'arbitro che effettua un richiamo all'allenatore della squadra A. Corretto? **SI NO**
- 18)** A8 ha diritto a 2 TL. Dopo il 1° TL una sostituzione viene richiesta dalla squadra B. Il 2° TL è fallito, ma B4 entra nell'area dei 3" prima che la palla ha lasciato le mani di A8. La violazione viene rilevata. Il tavolo fischia e la sostituzione viene subito concessa. Corretto? **SI NO**
- 19)** Il periodo per la sospensione si esaurisce e l'arbitro invita la squadra A a tornare sul terreno di gioco. L'allenatore A era stato già precedentemente richiamato ufficialmente per ciò. L'arbitro allora, poiché la squadra A ha esaurito le sospensioni a sua disposizione, per quel tempo di gioco, decreta FT per procurato ritardo nella ripresa del gioco. Corretto? **SI NO**
- 20)** A4 nella sua zona di difesa riceve palla, vicino alla linea centrale. Egli controlla la palla, ma scivola e cade sopra la linea con la metà superiore del corpo in zona d'attacco. Da qui passa subito ad un compagno in zona di difesa. L'arbitro non rileva alcuna violazione. Corretto? **SI NO**
- 21)** Vicino al termine del periodo dei 24" un passaggio di A4 è mancato da A5: entrambi i giocatori sono nella loro zona d'attacco. La palla schizza nella zona di difesa della squadra A. Prima che B4 guadagni il controllo della palla, con un percorso libero verso il canestro, il segnale dei 24" suona. L'arbitro fischia violazione di 24" Corretto? **SI NO**
- 22)** Con 4" residui sull'apparecchio dei 24" la squadra A è in controllo di palla, nella sua zona d'attacco. B4 appare infortunato e gli arbitri fermano il gioco. Alla ripresa del gioco la squadra A avrà un nuovo periodo di 24" per tentare un tiro a canestro? **SI NO**
- 23)** A4 tira a canestro in sospensione e subisce fallo da B8. Prima di ritornare con i piedi per terra subisce un altro fallo da B4. L'arbitro guida fischia fallo a B8 e il coda a B4. Vengono registrati i due falli e sanciti 4 TL a beneficio di A4 con rimbalzo eventuale dopo il 4° Corretto? **SI NO**
- 24)** Con 18" sul cronometro di gara e 3" sul display dei 24" B11, nella sua zona di difesa, intercetta la palla deliberatamente col piede. Il gioco viene ripreso con palla alla squadra A nella sua zona d'attacco, con 18" sul cronometro di gara e 14" sul display dei 24" Corretto? **SI NO**



RISPOSTE AI QUIZ (2^ parte)

- 13) **SI.** Finchè non sia stato stabilito il **controllo di una palla viva sul terreno di gioco** l'arbitro non può utilizzare la freccia PA per assegnare il possesso. Pertanto occorre un altro salto a due IUArt 12 P E 1.
- 14) **NO.** La squadra B ha il controllo di una palla viva, per prima, ma...fuori dal terreno di gioco! **La freccia PA sarà posizionata invece dopo che una delle due squadre avrà ottenuto il controllo di una palla viva dentro il terreno di gioco** RTArt 12.5.2.
- 15) **SI.** **Il tocco del saltatore A4 è legale** in ambedue le situazioni. Il tempo trascorso rimane valido RTArt 49.2-1° pallino 1° comma.
- 16) **NO.** **La squadra B ha diritto al possesso di palla nella sua zona di difesa.** Se una sospensione viene concessa a questa squadra negli **ultimi 2 minuti del 4° periodo** o durante gli ultimi 2 minuti di ogni tempo supplementare, la rimessa in gioco sarà amministrata **dalla linea della rimessa opposta al tavolo nella zona d'attacco della squadra.** RTArt 2.4.6 e 17.2.4 NB: c'è l'obbligo di passare la palla nella propria zona d'attacco. Rimettendo in gioco da tale posizione un passaggio ad un compagno che si trova nella propria zona di difesa costituisce violazione di ritorno della palla in zona di difesa.
- 17) **NO.** Se viene richiesta una sostituzione durante una sospensione o durante un intervallo di gara, **ad eccezione dell'intervallo di metà gara**, il sostituto deve presentarsi al segnapunti prima di entrare in gioco RTArt 19.3.7 Il quiz riguarda ...l'eccezione! NO...richiamo!
- 18) **NO:** Anche se c'è stata una violazione che decreta palla morta ed il cronometro è fermo, la sostituzione non può essere concessa subito poiché il **blocco dei 2 TL** (RTArt 43.1.2) **non è stato ancora completato.** Potrà essere concessa solo se, nell'ulteriore tentativo di TL, esso è realizzato, o, alla prossima opportunità IUArt 19 P 3 E 2 (e)
- 19) **SI.** **Ogni sospensione deve durare un minuto** RTArt 18.2.1. Le situazioni descritte nel quiz ("C" sul referto a carico dell'allenatore) sono contenute nelle IUArt 18 p 8 E e In b.
- 20) **SI.** **Né passi** RTArt 25.2.3 – 1° pallino, **né ritorno della palla in zona di difesa!** Infatti la palla si considera pervenuta nella zona d'attacco di una squadra quando tocca o è legalmente toccata da un attaccante che ha ambedue i piedi a contatto con la propria zona d'attacco: nel quiz i piedi sono entrambi nella zona di difesa di A4 RTArt 28.1.2-2° pallino. NB: in questa situazione **l'arbitro deve contare gli 8"** Ricordiamo che il conteggio deve iniziare quando su una rimessa da fuori campo la palla tocca o viene toccata da un qualsiasi giocatore nella zona di difesa e la squadra del giocatore che ha effettuato la rimessa rimane in controllo di palla nella propria zona di difesa RTArt 28.1-1-2° pallino.
- 21) **NO.** **Se B4 guadagna un chiaro ed immediato controllo della palla** RTArt 29.1.2-3° pallino, **il segnale dei 24"** deve essere ignorato ed il gioco dovrà proseguire IUArt 29 P E 2. Infatti il suono dell'apparecchio dei 24" non ferma il cronometro di gara o il gioco RTArt 50.4-2° comma. NB Chiaro: senza che venga toccata da più mani di giocatori avversari. Immediato: senza che la palla rimbalzi o rotoli.
- 22) **NO,** **anche se il gioco è stato fermato dagli arbitri** RTArt 29.2.1-3° pallino, **per un infortunio di un giocatore avversario della squadra in controllo di palla.** Questa è nella sua zona d'attacco, con meno di 14" sull'apparecchio dei 24" RTArt 29.2.1-5° pallino. Pertanto avrà a disposizione solo 14" alla ripresa del gioco, dopo le cure a B4. Questi è un avversario IUArt 29 P4 E3b. **Se si fosse infortunato un giocatore della squadra in controllo di palla...solo 4"** IUArt 29 P4 E 3a.
- 23) **NO:** Il fallo di B4 sarà ignorato, non trascritto a suo carico ed il gioco riprenderà con 2TL per il fallo di B8 ed eventuale rimbalzo. **Se però il fallo di B4 fosse stato U o D allora bisognava prenderlo in considerazione!** IUArt 42 E ed In 2.
- 24) **SI.** **B11 ha commesso violazione** RTArt 13.2-1° comma, **mentre la squadra avversaria, nella sua metà campo d'attacco, è in controllo di palla** sul cronometro di gara ci sono più di 14" e sul display dei 24" meno di 14" RTArt 29.2.1-5° pallino e IUArt 50 E ed In 1.