Federazione Italiana Pallacanestro - Comitato Italiano Arbitri - Comitato Regionale Sicilia

REFEREEING

FEBBRAIO 2009 NUMERO 119

SOMMARIO

2
SAPETE VOI ?
Compiti della squadra arbitrale

3-4
CONTINUANDO A SPULCIARE I QUADERNI TECNICI

5
LE INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA

6
PALLEGGIANDO... PALLEGGIANDO...

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Grafica
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)

cell. 349.5855656 e-mail munnu@hotmail.it - wilzzz@hotmail.it

NB: il giornalino può essere inviato via e-mail previa comunicazione dell'indirizzo di posta elettronica

SAPETE VOI ...

…quali sono i **compiti** *della squadra arbitrale negli* **intervalli di gioco***?*
NB: gli obblighi, cui ottemperare, sono contenuti nei Manuali, nei Quaderni Tecnici e nelle Circolari CIA. Ad essi rimandiamo i nostri lettori. Noi qui diamo i nostri consigli.

Nell'intervallo pre-gara:

- Gli UdC custodiscano gelosamente il pallone di gara. Non è raro che qualcuno degli ospiti lo prenda, all'insaputa degli arbitri, per farlo *provare* alla sua squadra…per tutti i 20 minuti. E' previsto invece che la squadra ospite utilizzi il pallone di gara per 5 minuti, durante il riscaldamento, col permesso e sotto il controllo degli arbitri!
- Gli arbitri, controllando il riscaldamento, abbiano cura di individuare per ogni squadra: il leader, i giocatori mancini, i destrimani, gli ambidestri, quelli che provano le partenze (omologhe, incrociate, ecc.), quelli che preferiscono i tiri dagli angoli o dal centro del campo, ecc. Tutto ciò tornerà loro molto utile nel corso della gara *per essere pronti a…fischiare eventuali infrazioni*. Il 1° arbitro negli ultimi tre minuti provi e riprovi al alzare la palla. Il 2° arbitro, durante la palla a due, fischi prontamente nel caso che la palla non sia battuta legalmente e ordini la ripetizione della stessa. Chi ben comincia…! Ci capita di vedere, invece, arbitri…non ancora in partita! Forse perché…è ancora intervallo?

Negli intervalli di 2 minuti:

- Gli UdC facciano partire il cronometro di gara immediatamente dopo il suono di fine periodo: *è un time-out di…2 minuti!*
- Gli arbitri non si rechino al tavolo. Solo se vengono convocati dagli UdC e solo per pochi secondi. Lì c'è sempre qualcuno che vuole…attaccare briga! Vadano invece, come previsto, dalla parte opposta al tavolo (sono così almeno 15 metri lontani dalle panchine!).

Nell'intervallo di metà gara:

- Gli UdC abbiano cura nel girare la freccia, ma ciò non basta; può succedere infatti che il buontempone di turno la rigiri, a bella posta, confondendo così le idee alla squadra arbitrale. Annotare per iscritto la squadra cui spetta la rimessa per p.a. del 2° tempo (A o B!).
- Gli arbitri lascino il terreno di gioco, insieme agli UdC, per ultimi, dopo avere lasciato defluire le squadre. Anche qui ci sono, ovviamente, gli attaccabrighe. Non cadere nella trappola: rispondere educatamente, con poche parole, e recarsi subito negli spogliatoi.

SPULCIANDO... I QUADERNI TECNICI...

Scopriamo che…

- se sul salto a due d'inizio gara il 2° arbitro fischia violazione ad uno dei due saltatori perché ha toccato la **palla in fase ascendente** (il vantaggio che ne trae è notevole: quasi certamente consentirà alla sua squadra di controllare la palla!) la gara non è ancora cominciata.
  Infatti l'inizio ufficiale si ha solo quando la palla, nel salto a due, viene toccata legalmente.
  Pertanto se il cronometrista ha fatto partire il cronometro, bisogna riportarlo a 10 prima della rimessa in gioco dalla linea laterale (dagli avversari, nella loro zona d'attacco!);
- se invece, sempre nel salto a due iniziale, il 2° arbitro fischia violazione ad uno dei giocatori incaricati perché ha *toccato* la palla **più di due volte** (NB: *toccare con la mano non è uguale a controllare la palla*) l'inizio della gara è regolare ed il cronometro deve essere avviato: prima della rimessa conseguente alla violazione, segnerà sicuramente meno di 10 minuti!
  NB: in entrambe le situazioni suddette non è stato possibile individuare la squadra che ha ottenuto il primo possesso che viene invece stabilito solo quando l'arbitro consegna la palla al giocatore incaricato della rimessa in gioco dalla linea laterale. La freccia del possesso alternato, pertanto verrà esposta solo dopo che tale rimessa "normale" avrà termine (quando la palla tocca o viene toccata da un giocatore in campo). Essa indicherà gli avversari della squadra che la sta effettuando. Solo ora inizia il possesso alternato.
  Infatti *la squadra che non ottiene il controllo della palla viva sul campo, dopo il salto a due iniziale, darà inizio al possesso alternato*;
- se un **giocatore o un allenatore espulsi**, invece di recarsi immediatamente negli spogliatoi, vanno a sedersi in tribuna, tra il pubblico, *limitandosi da tale posizione a seguire l'andamento della gara*, l'arbitro non può intervenire in alcun modo essendo gli espulsi ormai estromessi dalla gara e per di più fuori dal campo di gioco dove gli arbitri *non hanno alcun potere*! Fra l'altro, se il loro comportamento è limitato alla osservazione corretta della gara (non ingiurie, non parolacce, ecc) si eviterà di riportare l'accaduto. Se invece gli arbitri (non altre persone che riferiscono!) si accorgono di un loro *comportamento ancora irregolare*, anche dalla tribuna, devono riportarlo sul rapporto di gara. Il giudice provvederà;
- negli ultimi 2 minuti di gara se una sospensione viene assegnata alla squadra che subisce un canestro o che ha diritto ad una rimessa nella propria zona di difesa per una qualunque motivazione, la **rimessa** al termine della sospensione dovrà essere amministrata **dalla linea centrale** opposta al tavolo degli UdC con possibilità di passare la palla ad un compagno in un punto qualsiasi del campo. Tale **diritto** viene **mantenuto** nel caso di sospensioni consecutive richieste, in ogni tipo di alternanza, dai due Allenatori.

NB: nel caso di passaggio nella propria zona di difesa quella squadra avrà diritto sempre ad un nuovo periodo di 8" in quanto per l'avanzamento della rimessa al punto della linea centrale, la palla si intende portata in zona d'attacco nell'azione…della sospensione;

- se un giocatore si presenta al riconoscimento privo di un **documento** e dichiara di averlo **smarrito** deve esibire la fotocopia della denuncia di smarrimento unitamente ad una sua fotografia sul cui retro apporrà nome e cognome. Gli arbitri acquisiti tali documenti, che devono essere inviati al giudice sportivo, lo ammetteranno a giocare.
  NB: tra i documenti personali d'identità sono riconosciuti a tutti gli effetti , quindi validi per la partecipazione alla gara, la patente auto, il passaporto, la carta d'identità, ecc rilasciati da un paese straniero;
- *se una palla viva si blocca tra anello e tabellone si ha una situazione di salto a due possesso alternato (eccetto che tra tiri liberi!)*. Nel caso che la palla venga assegnata alla stessa squadra che ne aveva il possesso essa dovrà giocare solo i residui secondi dei 24. **Il bloccarsi della palla nel supporto del canestro non costituisce colpire**, rimbalzare sull'anello. Se infatti dovesse succedere che la palla, colpito l'anello (i 24" vengono resettati) rimbalza su di esso e dopo si blocca nel supporto, verrà sempre concesso un nuovo periodo di 24" qualunque sia la squadra cui spetta la rimessa per il possesso alternato.

...e le INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 2008...

Continuando ad imparare che…

- se un giocatore lancia deliberatamente **la palla contro un tabellone** (senza un chiaro tentativo di tiro a canestro), il gesto deve essere considerato come se il giocatore avesse fatto rimbalzare la palla sul terreno. Se egli la ritocca prima che la stessa abbia toccato o sia stata toccata da un altro giocatore, il fatto si deve considerare alla stregua di un palleggio con le conseguenze del caso. Se invece il giocatore tenta chiaramente un tiro a canestro, che rimbalza sul tabellone (senza toccare il ferro) o si rivela corto (non tocca niente) ed egli stesso riconquista la palla, non ha commesso alcuna violazione di nessun tipo ed il gioco continua regolarmente, fermo restando che l'apparecchio dei 24'' non viene azzerato;
- se un giocatore, posizionato in campo con **i piedi a cavallo della linea centrale** riceve la palla da un suo compagno ancora nella zona di difesa e gliela ripassa di nuovo, mentre questi staziona ancora nella sua zona di difesa, si verifica una violazione, in quanto il giocatore, che era posizionato a cavallo della linea centrale, non era un palleggiatore;
- dopo l'ultimo o unico TL non realizzato e dopo che la palla ha toccato l'anello e vi sta rimbalzando sopra, il **TL cambia status** e diventa un canestro su azione da 2 punti quando la palla viene toccata legalmente da un qualunque giocatore prima di entrare nel canestro;
- quando un tiro a canestro viene effettuato vicino alla fine della gara e, mentre la palla è in aria, suona il **segnale** del cronometro per la **fine della partita**, dopo questo segnale, **la palla rimane viva**. Gli arbitri prima di confermare, col loro **segnale**, la fine della gara, devono aspettare che la palla diventi morta, cioè che il tiro effettuato concluda la sua traiettoria originaria. Infatti sono in essere fino a questo preciso momento tutte le regole dell'interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro;
- quando si presentano **decisioni contraddittorie da parte degli arbitri** o infrazioni alle regole approssimativamente nello stesso momento e una delle sanzioni è la cancellazione del canestro realizzato, quella sanzione prevale e non deve essere assegnato alcun punto. Ad esempio: durante un atto di tiro avviene un contatto e la palla entra nel canestro. L'arbitro guida fischia fallo in attacco (il canestro non è valido) mentre l'arbitro coda, contemporaneamente, fischia fallo al difensore (il canestro è valido più un tiro libero). Che fare? La regola bypassa tutte queste complicazioni: si è verificato un doppio fallo ed il canestro non è valido. Segnalati i falli personali a carico di ciascun atleta, la gara riprende con una rimessa laterale, dal prolungamento della linea di tiro libero (essendosi verificato l'annullamento di un canestro realizzato) nella sua zona d'attacco, per la squadra che appunto stava attaccando. Essa avrà a disposizione i secondi residui dei 24.
NB: se il doppio fallo viene fischiato da uno solo dei due arbitri (non ci sono decisioni contraddittorie) il canestro è convalidato e, segnalati i falli a carico dei due atleti, il gioco riprende con una rimessa da fondo campo per la squadra che ha subìto il canestro;
- quando la **palla** è nel fuori campo per una rimessa in gioco ed **è ancora nelle mani dell'arbitro** oppure è già a disposizione del giocatore incaricato della rimessa, se in quel momento un difensore, sul terreno di gioco, provoca un contatto con un avversario, anche lui sul terreno, ed un fallo viene fischiato, questo fallo deve essere giudicato antisportivo. Infatti è evidente che l'autore del fallo non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla, ma il suo intento è chiaramente quello di non far ripartire il cronometro.
NB: deve essere sanzionato **fallo antisportivo senza che un richiamo venga proposto!**
- quando un richiamo ufficiale viene dato ad un giocatore per un'azione o un comportamento che, se ripetuti, possono portare ad un fallo tecnico, questo avvertimento deve essere comunicato anche all'allenatore di quella squadra e varrà per tutti i componenti di quella squadra, per tutto il resto della partita. **Il richiamo ufficiale va fatto solo quando il cronometro è fermo e la palla è morta**. Si consiglia di attendere, dopo l'effettuazione del richiamo, un tempo ragionevole prima di riprendere il gioco al fine di dare il tempo all'allenatore di…trasmettere il messaggio ai suoi atleti. Uomo avvisato…

... PALLEGGIANDO

... PALLEGGIANDO ...

Quando fischiare la violazione

Trattasi di un gesto tecnico, indispensabile fra i "fondamentali" dei giocatori, sul quale gli arbitri, poiché ci sono poche violazioni (un paio a partita) ripongono scarsa attenzione.

Noi qui ci premuriamo di ricordare le Regole sul palleggio. Premesso che…

un palleggio inizia quando un giocatore, acquisito il controllo di una palla viva, le imprime un impulso facendola rimbalzare …omissis… sul terreno e la ritocca prima che essa abbia toccato un altro giocatore;

un palleggio termina quando la palla sosta su una o entrambe le mani,

…rammentiamo che è consentito:

- palleggiare, ma sempre con una sola mano (palleggio a due mani = doppio palleggio);
- alla mano del palleggiatore di essere sempre a contatto con l'emisfero superiore della palla. L'arbitro concentri la sua attenzione sulla mano del palleggiatore e sulla palla: se la mano viene posta a contatto con l'emisfero inferiore c'è violazione;
- cambiare mano e fare un numero imprecisato di passi durante il palleggio;
- stando fermi, passare la palla da una mano all'altra, purchè non si avanzi coi piedi, prima di cominciare o dopo aver chiuso il palleggio. L'arbitro concentri la sua attenzione sui piedi per cogliere l'eventuale violazione di passi;
- eseguire tap-in successivi anche senza colpire cerchio o tabellone;
- colpire la palla più volte in aria per impossessarsene, anche spostando i piedi e saltando;
- tirare a canestro e non colpire nulla o solo il tabellone riprendere la palla e tirare, purchè sia evidente che si tratti di un tiro a canestro. NB: se si colpisce il ferro la palla è giocabile da tutti i giocatori anche da chi ha eseguito il tiro;
- tirare "volontariamente" la palla sul tabellone per procurarsi un facile rimbalzo, purchè non si sia già palleggiato né sia stato chiuso il precedente palleggio. Se l'azione viene compiuta dopo aver chiuso un precedente palleggio trattasi di violazione di doppio palleggio;
- sottrarre la palla ad un avversario o intercettare un passaggio tramite uno o più palleggi (non si acquisisce ancora alcun controllo!) e poi ripartire in palleggio;
- palleggiare verso l'alto, con vari tentativi, per controllare la palla e poi partire in palleggio;
- ricevere la palla, palleggiare, chiudere il palleggio ma perdere la palla per presa difettosa;
- far cadere la palla al momento della ricezione (difettosa!) raccoglierla e partire in palleggio;
- palleggiare oltre l'altezza della spalla, purchè la mano resti nell'emisfero superiore;
- alla palla di rimbalzare da sola per uno o più palleggi e poi riprendere il palleggio;
- palleggiarsi sui piedi o sulle ginocchia riappropriarsi della palla e continuare il palleggio;
- palleggiare una seconda volta dopo aver perso la palla a causa di: un tiro a canestro; un tocco della palla da parte di un avversario; un passaggio o presa difettosa che ha poi toccato o è stata toccata da un altro giocatore.

Passano inosservate in molte partite le violazioni di palla accompagnata; anche di facile lettura!

Il problema si pone in questi termini: quando la palla "sosta" sulla mano, durante la corsa o nel cambio di direzione del palleggiatore, questi trae un notevole vantaggio da questa azione perché essa contribuisce a rallentare, anche di un nanosecondo, la corsa del giocatore che difende su di lui. NB: la palla può sostare sulla mano solo se viene "posta" sul suo emisfero inferiore (violazione!).

Passano altresì inosservate le violazioni di doppio palleggio quando la palla viene palleggiata da fermo partendo dall'emisfero inferiore con tutta la mano. Anche qui il palleggiatore trae vantaggio dalla sua violazione.

Infine ricordiamo che le segnalazioni devono essere, nei canonici tre tempi, rapide ma non affrettate:; 1° -fare il segnale di stop al cronometro; 2° -fare il movimento alto basso con le braccia (palleggio illegale o doppio palleggio) o ruotare il palmo di una mano (palla accompagnata) una sola volta; 3° -far seguire immediatamente la direzione di rimessa.

Concludendo: mentre i giocatori palleggiano, non vogliamo arbitri che si palleggiano le proprie responsabilità nei fischi sulle violazioni di palleggio illegale o di palla accompagnata.

Alcune immagini sono state reperite sul web senza che se ne indicasse uno specifico copyright o vincolo di proprietà su di esse, nel caso qualcuno ne rivendicasse la proprietà provvederemo alla rimozione.