NOVEMBRE 17 - N° 211

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING



in questo numero

FALLO ANTISPORTIVO
Pagina 2

REGOLAMENTO TECNICO
Ufficiali di campo
Pagina 4

REGOLAMENTO TECNICO
Arbitri
Pagina 3

INTERPRETAZIONI UFFICIALI
Pagina 5

Qui trovate tutti i numeri di Refereeing:

fip.it/sicilia/ sezione arbitri
pekorabasket.com sezione refereeing
gapcatania.it area tecnica

Siti consigliati:

pekorabasket.com
weref.it
refereemindset.com
fip.it/cia/
fischietto.com

I nostri contatti munnu@hotmail.it giornalino.refereeing@gmail.com

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

FALLO ANTISPORTIVO

UNSPORTSMANLIKE = FU - Fallo non degno di uno sportivo

NB: inserito con tal nome, per la prima volta, nel Regolamento Tecnico del 1994

Nel "baskettese" scritto e parlato negli anni precedenti, era chiamato Fallo Intenzionale = FI - Fallo che viene commesso deliberatamente.

L'intenzionalità tuttavia non è mai stata ricusata: è inglobata nell'antisportività.

Sono sanzionati come FU i contatti eccessivi e duri, i tentativi non legittimi di giocare direttamente la palla, in pratica gli interventi che implicano la partecipazione attiva e consapevole della volontà di far fallo.

Questi tipi di fallo (5) sono ora compresi nell'attuale fattispecie FU RT Art 37.1.1

Ma nel fischio di FU, rispetto al fallo intenzionale, c'è una certa avvedutezza, un certo buonsenso. Esso, sanzionato al momento giusto e nelle situazioni specifiche, visibili nei video del CIA, permette di instradare il gioco nella dinamica dei tempi attuali.

Nel momento sbagliato invece e nelle situazioni non previste, complica, spesso, la gara.

Il gioco del basket, infatti, già da più di qualche decennio, era diventato duro, sporco: bisognava pulirlo! C'era, ad esempio, il malvezzo di certi giocatori che si accusavano del fallo eccessivo, commesso deliberatamente, alzando spontaneamente il braccio, convinti che avevano commesso solo un fallo personale e non un FU! Se la squadra non era ancora in bonus ed egli non era in atto di tiro, quel fallo non apportava gravi conseguenze: solo un Fallo Personale, neanche la sanzione dei TL!

Ora, l'accusa rivolta agli arbitri, tacciati di essere diventati dei castigamatti, che fischiano i tipi di falli di cui sopra come falli antisportivi, è del tutto fuori luogo.

Questi arbitri infatti applicano sul terreno di gioco le disposizioni della FIBA, fatte proprie dal CIA; essi hanno recepito l'esigenza di pulire il gioco e si sono allineati.

Già in questo primo scorcio di anno sportivo si vedono: meno contatti eccessivi, meno giocate dure non necessarie, e meno tentativi non legittimi di giocare la palla.

Se, ad esempio:

- un difensore conquista un rimbalzo e, dalla sua zona di difesa, fra un nugolo di giocatori, parte a 100 all'ora per l'attacco al canestro avversario,e il suo marcatore provoca un contatto non necessario che **rallenta o blocca la transizione/contropiede! Questo è un fallo da…'non sportivo'** Questo si applica fino a quando il giocatore in attacco inizia il suo atto di tiro a canestro . La sanzione (2 TL possesso) è ora adeguata al danno che ha procurato alla squadra avversaria.
  Sportività al contrario è: non ho conquistato il rimbalzo, sono stato battuto, devo cercare di difendere legalmente,recuperarando la posizione nel più breve tempo possibile. La frustrazione è grande, ma, **prima era solo FP, ora è… FU!** Con tutte le sue conseguenze!
  Ovviamente, giocatori e allenatori si lamentano di questa sanzione, adducendo a mo' di giustificazione: non potevo sparire o togliermi dalla traiettoria e simili…
  Il difensore, ormai battuto, **invece di 'ricorrere al fallo', che è la via più semplice, adesso giù con le gambe, correre e scivolare per difendere!**
- una squadra ha portato la palla nella sua zona d'attacco e, a causa di un passaggio sbagliato fra due suoi giocatori, consente ad un avversario la conquista ed il successivo controllo della palla. Questi, non avendo alcun avversario tra se ed il canestro, è in vantaggio rispetto ai difensori: è considerato antisportivo un contatto provocato dal difensore da dietro o lateralmente. Questo si applica fino a quando il giocatore in attacco inizia il suo atto di tiro a canestro.

Lungi da noi qualsiasi forma di saccenteria, ma, un fac-simile di quest'ultima nota, era presente anche all'epoca del Fallo Intenzionale! Vedi RT 1990 Art 75 commento II. "un fallo intenzionale dovrebbe essere fischiato se commesso contro un avversario che ha un corridoio aperto verso il canestro, per impedirgli di realizzare"

NB: mentre era in vigore il Fallo Intenzionale però erano gli arbitri, a loro giudizio, ad espellere un giocatore che commetteva "ripetuti falli intenzionali" Nei tempi attuali la Regola è tassativa. Un giocatore sarà espulso se commette 2 FU e, a partire dal 1° ottobre 2017, anche se commette 1 FU + 1 FT. Quest'ultima aggiunta contribuirà alla ulteriore diminuzione del gioco sporco e duro.

Il "Nuovo" RT della FIBA è valido dal 1°ottobre 2017. *Il precedente era datato 2014.*
E' ricco di "novità" e di numerosi corollari, aggiunti ai vari Articoli, al fine di chiarire ulteriormente le regole, per adeguarle all'evoluzione che il gioco ha avuto in quest'ultimo quadriennio.

Oltre alle novità CIA, edite il 7/9/17, già note a tutti gli arbitri, poiché illustrate dagli istruttori nei raduni pre-campionato, nel nuovo RT si riscontrano altre innovazioni. Le enumeriamo *evidenziandole in giallo. Alcune di esse erano già in uso; ora diventano Regole.*

Una opportunità di sostituzione inizia anche dopo l'ultimo tiro libero e prima del possesso della palla (F. T,U,D) Art 19.3.9 Era già stabilito per le sospensioni, perché nel caso di blocchi consecutivi di TL e/o possesso di palla, ogni blocco deve essere trattato separatamente.

La Regola dei passi è ora spiegata in forma discorsiva nell'Art 25.2.1 Qui è enunciata la casistica che è stata evidenziata graficamente nei disegni (slides da 18 a 35)

Un tiro a canestro e/o un TL terminano quando la palla: **1°** entra nel canestro direttamente dall'alto e vi rimane dentro, o lo attraversa **interamente**, **2° non ha più la possibilità di entrare nel canestro**. *Infatti*: nessun giocatore deve toccare la palla dopo che essa ha toccato l'anello, **mentre ha ancora la possibilità di entrare nel canestro**. *Dopo, tutti la possono toccare* Art 31 Interferenza

Compare per la prima volta, in **Contatti: Princìpi generali**, l'Art 33.**16 Fake a foul** = Simulare un fallo e nell'Art A la relativa segnalazione **N° 53** *La procedura è codificata(Vedi anche Refereeing Sett. N° 209)*

L'Art 33.11 così recitava: "viene considerato fallo di **un attaccante con palla,** l'avvinghiare o agganciare con un braccio o con un gomito il difensore, nel tentativo di ottenere un vantaggio indebito" E' stata aggiunta la **segnalazione N° 43** **Hooking.** *NB: vale anche sul lato debole!*

Nelle gare in cui è prevista l'apparecchiatura IRS (Instant Replay System) gli arbitri, per il suo utilizzo, devono effettuare la **segnalazione N° 54** **IRS Review** *Vedi CIA Protocollo d'uso (3-6-17)*

Le segnalazioni pertanto sono aumentate di 3 unità. **Solo queste**, per la FIBA, **sono valide.**

Il basket è un gioco di contatti continui. *Ovviamente, al fine di stemperare le irritazioni causate dall'abbrivio di conquistare la palla, spiegare col gesto o con la voce, ad un giocatore o ad un allenatore che lo richiedono con la dovuta cortesia, si può fare e, ben venga!*

All'Art 33.3.3 e al 37.2.3 "**Un giocatore deve essere espulso**, per il resto della gara quando gli vengono addebitati rispettivamente 2 FT e/o 2 FU è stato aggiunto ora **anche quando è sanzionato di 1 FT + 1 FU.**

Per il **Fallo Antisportivo** Art 37.1.1 è **comparso il punto 3. Riguarda un giocatore che subisce un contatto non necessario da parte del difensore e finalizzato all'interruzione del contropiede o della transizione della squadra avversaria**. *La più importante novità tecnica di questo anno sportivo!*
"Nel Regolamento FIBA, un giocatore espulso deve andare negli spogliatoi o, a sua scelta, lasciare l'impianto di gioco."

Nell'Art 42 se dopo la compensazione di sanzioni uguali non ne rimangono altre da amministrare e nello stesso momento della prima infrazione viene realizzato un canestro valido su azione, la ripresa del gioco avverrà dalla linea di fondo, è stato aggiunto: **o l'ultimo/unico TL.**

Nel caso in cui un giocatore subisce un contatto ed al suo avversario viene addebitato un FP, FU, FD egli stesso sarà l'incaricato dei TL. Invece **per FT o FD senza contatto sarà l'allenatore della sua squadra a scegliere il tiratore dei TL** Art 43.2.1 e .2

Durante l'esecuzione dell'ultimo o unico TL realizzato, qualsiasi altra violazione commessa dai giocatori schierati per il rimbalzo deve essere trascurata Art 43.3.1-2° capoverso.

L'Art 47.8 **Arbitri doveri e poteri** è stato riformulato in modo più articolato.

Nell'Art 50 al punto 2 e punto 4 l'addetto all'apparecchio deve fermare il suo cronometro ma non resettarlo: **visibile il tempo rimanente. Al punto 5 invece devono essere visibili 14" rimanenti.**

Le variazioni principali si trovano, nel Nuovo Regolamento Tecnico, all'**Art B**.

- **B.2 Referto Ufficiale** **Il segnapunti deve usare due penne** di differente colore: **rossa** per il primo e terzo periodo, **blu o nera** per il secondo e il quarto periodo. **Per tutti i tempi supplementari tutte le registrazioni devono essere effettuate con la penna blu o nera (lo stesso colore usato per il secondo e quarto periodo)**
- **B.3** Le squadre hanno l'obbligo di presentare le liste almeno **40'** prima dell'orario d'inizio della gara. Il referto pertanto potrà essere preparato più agevolmente. Se le squadre non sono sollecite in tale incombenza, il segnapunti si attivi per l'adempimento.
- **B.3.3.3** Se una squadra presenta meno di 12 giocatori il segnapunti traccerà una linea **orizzontale** subito dopo l'ultimo giocatore inscritto, che va dalla colonna indicante il n° di cartellino (in Italia l'anno di nascita) fino alla colonna indicante l'entrata sul terreno di gioco dei giocatori: da qui, detta linea deve continuare in **diagonale** sino alla parte inferiore della colonna indicante il 5° fallo del giocatore. Tutto ciò era già in uso e, deve essere effettuato non appena la gara comincia. Dopo l'inizio, nessun'altra persona in ritardo può essere iscritta. Se però qualcuno dei giocatori e/o persone al seguito era stato inserito nel Referto e, per qualsiasi ragione non era presente al momento del riconoscimento, durante una palla morta, previa identificazione, può entrare a far parte della gara dal momento in cui arriva nel palazzo.
- **B.4.2** **Se non è presente né il coach, né l'Assistant coach, il Capitano fungerà da giocatore-allenatore** ed egli sarà trascritto nelle casella del Coach con la sigla CAP dietro al suo nome.
- **B.8.3.6** **Quando un giocatore è espulso per 1 FT + 1 FU bisogna apporre 'GD'** (**G**ame **D**isqualified) **nel quadratino successivo dei falli del giocatore**, dopo la **T** o la **U** in funzione del fallo che è stato commesso per secondo dei 2.
- **B.3.8.10** Nell'intento di avere la stessa sanzione per tutti i falli da espulsione si hanno i seguenti cambiamenti:
  - ogniqualvolta una persona viene espulsa a causa del comportamento del personale di squadra della panchina e, per le regole, questo fallo viene addebitato all'Allenatore, *responsabile della panchina*, la sanzione sarà **2 TL (+ possesso) come per ogni altro FD**.
  - nel referto di gara questo fallo sarà registrato nella casella All con **B_2**
  - questa norma si applica a tutti i falli da espulsione sanzionati al personale di squadra in panchina, ovvero Ass. All, sostituti, giocatori esclusi, ecc e si applica anche alle situazioni di rissa nel caso in cui una o più di esse oltrepassi i confini dell'area della panchina per partecipare alla rissa.
- **B.8.3.11** Alla fine del 2° P e alla fine della gara, il segnapunti traccerà una spessa linea tra gli spazi che ha usato e quelli che non ha usato. *E' sollevato, pertanto, dall'incombenza di tracciare questi spazi alla fine di ogni periodo.*
- **B.11.7** Gli Ufficiali di Campo possono correggere qualunque errore che riguardi il punteggio, il numero dei falli, il numero delle sospensioni o il tempo trascorso o mancante se non conformi alle regole, in qualunque momento prima della firma del 1° arbitro. Questi deve avallare le correzioni, sottoscrivendole. Se sono numerose, devono essere riportate sul retro del referto di gara o con un allegato.
- **B.12.2** **Immediatamente alla fine della gara il segnapunti deve indicare nella casella "Fine della Gara "l'ora ed il minuto" *Una squadra ha solo 15' minuti di tempo, dopo la fine della gara, per presentare l'eventuale reclamo.***
- **B.12.5** Nel referto della FIBA è previsto che gli UdC (Table Officials) appongano una sigla accanto ai loro cognomi, mentre gli arbitri devono firmare per esteso nelle loro caselle.
- **B.12.6** Gli arbitri - [Umpire(s)] firmano dopo gli UdC: il 1° arbitro (crew chief) deve firmare per ultimo. Questo atto pone fine all'amministrazione e al coinvolgimento con la gara.

INTERPRETAZIONI UFFICIALI FIBA 2017

Il CIA negli anni 90 pubblicava un utilissimo "case book" Vi erano descritte centinaia di situazioni, una diversa dall'altra ed era un ottimo testo di consultazione per la soluzione di episodi di difficile interpretazione.

Ai nostri giorni questi compiti vengono affidati dal CIA alle Interpretazioni della FIBA.

Noi, qui di seguito, riportiamo le "novità" in vigore dal 1°ottobre 17, per l'a. s. appena iniziato.

- **Giocatori: Infortunio** Non c'è limite di tempo per spostare un giocatore infortunato. Se l'infortunio sembra grave fa testo il **parere del medico** Art 5-3
- **Allenatori: Doveri e diritti** *Per evitare contestazioni, peraltro già accadute*, **gli allenatori traccino personalmente sul referto una piccola 'x' nella colonna apposita accanto ai 5 giocatori che iniziano la gara** Art 7-5 Devono anche sottoscrivere il tutto.
- **Stato della palla** **Se A_1 è in atto di tiro e B_1 commette fallo su A_2, A_1 può proseguire il suo movimento continuo, già iniziato e il canestro, se realizzato, viene convalidato Art 10.2** ***Il canestro è valido poiché la palla non diventa morta*** *come specificato nella precisazione 10-1 che è sancita nel RT Art 10.4-3° pallino. NB: l'autore del fallo (B_1) è un avversario* di A_1 **Se** invece, nella stessa situazione, **è A_2 che commette fallo su B_2** ed A_1 continua il suo movimento continuo, già iniziato, **il canestro, se realizzato, NON E' VALIDO.**

  L'autore del fallo A_2 è compagno di A_1 La squadra A commette fallo…in controllo di palla.
- **Controllo della palla:**
  1. Indipendentemente dallo stato del cronometro di gara (fermo - in movimento) se un giocatore ritarda l'azione di prendere **la palla**, essa **diventa "viva" quando l'arbitro la posa per terra** vicino al punto di rimessa in gioco o alla linea di TL Art 14-2 *Il basket è un gioco di "irritazioni" Per avere successo completo gli arbitri devono togliere, dal loro arbitraggio, ciò che indispone. Posare la palla a terra e cominciare a conteggiare i 5" è irritante. Bisogna avere l'accortezza di chiamare con la voce il giocatore più vicino e aspettare…*
  2. **Battere la palla (tap) NON è controllo! Prendere la palla (caught)** invece **è controllo**. Attenzione si può prendere con due mani o con una mano Art 14-3 *Finalmente questa precisazione, rende ora più chiaro il concetto del controllo: sono numerosissimi infatti i giocatori che prendono la palla con una mano!*
- **Canestro realizzazione e valore** All'inizio di un periodo la squadra A difende il suo canestro. B_1 **Palleggia erroneamente verso il suo canestro e realizza un tiro su azione**. Al capitano in campo della squadra A saranno attribuiti 2 punti. *NB: sempre 2 punti anche se il tiro è stato scoccato dall'area di tiro da tre punti RT Art 16.2.2 Era spesso nei quiz: ora è codificato!*
- **Giocatore fuori campo:** A_1 in attacco sosta per più di 3" nell'area dei 3 secondi. Per non commettere violazione esce dalla linea di fondo e dopo rientsra all'interno di detta area. A_1 ha violato la regola Art 23-2 *Può rientrare, ma non attraverso l'area dei 3"*
- **Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro** *Le interpretazioni, a partire dall'Art 31-7 sono state aggiornate e sono stati aggiunti altri 8 punti con svariati esempi.*
- **Fallo Tecnico** Un giocatore che commette 5 falli diventa **un giocatore escluso: deve sedersi in panchina anche se 1 dei suoi 5 falli è un FT o un FU**. Se entrambi, il giocatore deve essere espulso, cioè deve abbandonare il campo di gioco. *Seguono esempi nel caso in cui una squadra è senza Allenatore e il ruolo è affidato ad un Giocatore-Allenatore Art 36-25*
- **Rissa** La sanzione per i FD (2TL+poss.) è uguale anche per Rissa di cui all'Art 39 del RT
- **Situazioni speciali** Dal caso -7 al -10 sono stati inseriti altri 4 esempi di compensazioni di sanzioni uguali Art 42 e relativa ripresa del gioco.
- **Il 1°Arbitro: doveri e poteri** Nelle gare in cui è previsto l'uso dell'IRS è possibile controllare, fra l'altro, i tempi dei cronometri quando essi si sono spenti e si è svolta un'azione di gioco.

Sia per il nuovo RT che per le Interpretazioni si rimanda allo studio diretto e integrale di entrambe le pubblicazioni. Il riscontro delle nostre note e di quant'altro qui non citato, è…irrinunciabile.