GIUGNO-LUGLIO 2021 N° 243

REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



Foto: Joe Pappalardo

in questo numero parliamo di...

RIMESSA IN GIOCO
dalle linee perimetrali

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

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

RIMESSA IN GIOCO dalle linee perimetrali

E' facile, ma…

Il terreno di gioco del basket è poco esteso (m 28 x m 15) rispetto, ad esempio, al terreno di gioco del calcio (m 105 x m 68)

Nel calcio i giocatori incaricati di una rimessa in gioco si spostano lateralmente lungo la linea di delimitazione del campo di gioco, a volte, di parecchi metri: non commettono alcuna violazione!

Nel basket il movimento laterale del giocatore incaricato di una rimessa dalle linee perimetrali, prima del rilascio della palla, consente solo un movimento, dal punto stabilito della rimessa dietro la linea perimetrale, lungo la direzione parallela alla linea, di una distanza totale NON superiore ad 1 (RT Art 17.3.1-6° pallino): se egli, con la palla ancora in mano, supera questa distanza, commette violazione!

E' poi molto limitato anche il tempo concesso per l'effettuazione della rimessa: il giocatore incaricato NON deve far trascorrere più di 5" dal momento in cui ha a disposizione la palla (stesso Art -1° pallino)

Pertanto nelle rimesse dalle linee perimetrali, nel basket, occorre che l'arbitro competente controlli scrupolosamente queste disposizioni.

Attenzione

La regola è **"non deve far trascorrere più di 5 secondi"**

La violazione si verifica se, nel conteggio visuale, si arriva al 6° secondo e la palla è ancora tra le mani del giocatore.

Se la palla ha lasciato le mani del giocatore al 5° secondo ed è ancora in volo, non si verifica alcuna violazione!

Per la distanza che si può percorrere lungo linea prima che la palla lasci la mano(i) del giocatore, c'è una eccezione RT Art 17.3.10-1° e 2° pallino:

- "A seguito di un canestro su azione o di ultimo TL realizzato, uno dei giocatori della squadra che ha subito il canestro effettuerà la rimessa da un punto qualunque dietro la linea di fondo (15 m): ciò si applica anche quando l'arbitro consegna la palla o la mette a disposizione del giocatore che effettua la rimessa, dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco (es asciugare il parquet) a seguito di un canestro realizzato su azione o ultimo TL realizzato"
- Il giocatore può muoversi lateralmente lungo tutta la linea di fondo campo e la palla può essere passata tra compagni di squadra che si trovano dietro la linea di fondo, ma il conteggio dei 5" inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo

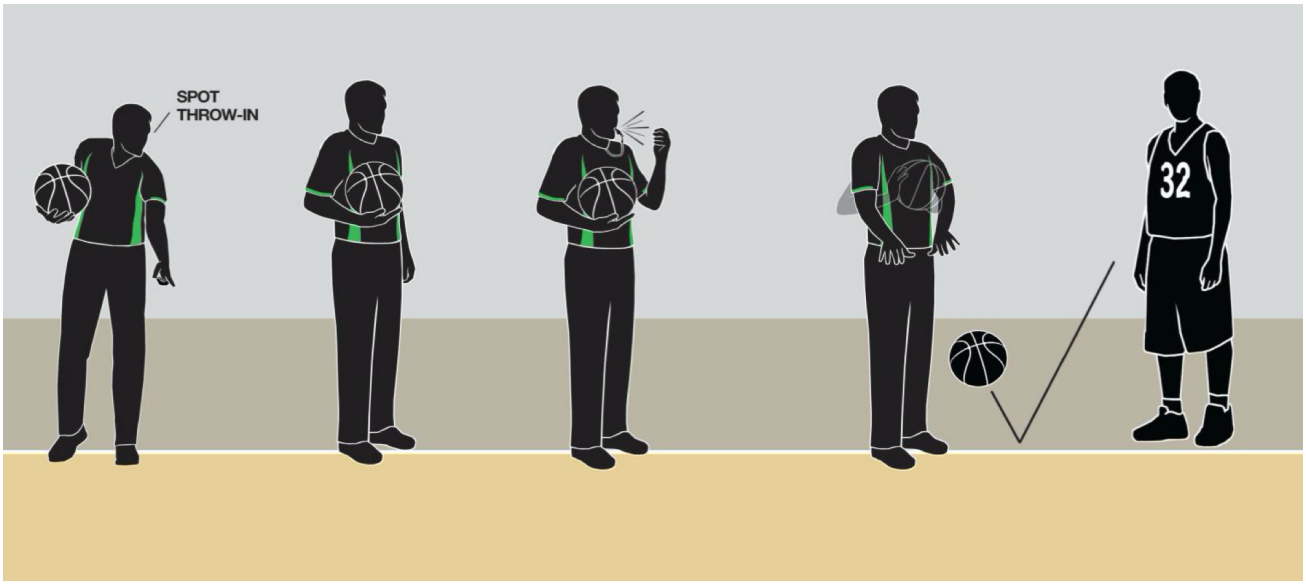
Attenzione: se la rimessa in gioco deve essere fatta da fondo campo, ma è conseguenza diversa dalle due situazioni di cui sopra, NON si applica l'Art 17.3.10 e resta valido tutto ciò che è obbligatorio per le rimesse in gioco dalle linee laterali.

Il movimento dell'incaricato all'indietro non ha limitazioni, ma è compito dell'arbitro prevenire alcune situazioni che si verificano di frequente.

Ad esempio: in caso di pressing della squadra avversaria se il marcatore dell'incaricato della rimessa si porta, sul terreno di gioco, a ridosso della linea di delimitazione, prima di consegnare la palla, bisogna "ricordargli" coi gesti e con le parole, che la linea costituisce un muro invalicabile: poi, fare spostare all'indietro l'incaricato della rimessa di tanto spazio, quanto occorre, al fine di prevenire qualsiasi contatto fra i due durante la rimessa.

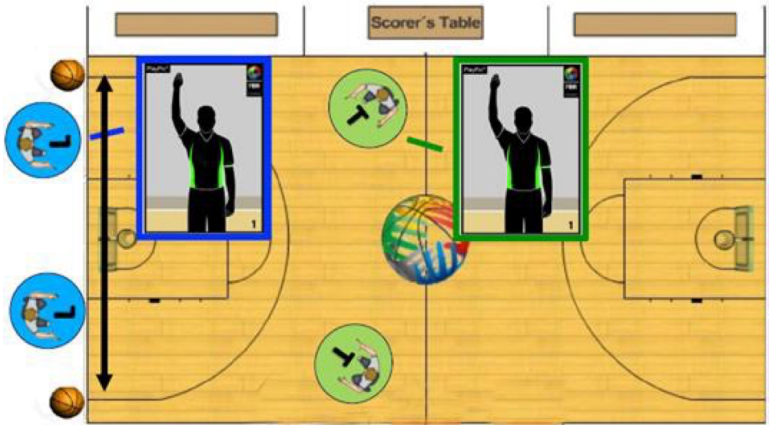
Le disposizioni del CIA sono:

1. **Indicare il punto esatto di rimessa.**
2. **Usare l'arbitraggio preventivo, es."questo è il punto","qui la rimessa","non muoversi"**
3. **Mantenere la distanza dall'azione (3 - 4 m)**
4. **Fischio in bocca mentre si tiene la palla**
5. **Passaggio schiacciato al giocatore (mano destra / sinistra)**
6. **Iniziare il conteggio visibile**
7. **Osservare la rimessa e l'azione circostante**
8. **Questo deve essere frutto di una procedura allenata ed automatica**



Rimessa in gioco e fischio d'avviso.
Quando una rimessa in gioco è da effettuarsi dalla linea di fondo in zona d'attacco, l'arbitro attivo fischierà prima di mettere la palla a disposizione del giocatore per la rimessa.

1. Indicare chiaramente il punto di rimessa.
2. Assicurarsi che il giocatore incaricato sia nel punto corretto.
3. Fischiare prima di mettere la palla a disposizione per la rimessa.
4. Consegnare/schiacciare la palla al giocatore per la rimessa
   a) Quando la rimessa è nell'angolo,
   b) Il **Guida** (arbitro attivo) si posiziona **interno** (canestro-arbitro-palla).
   c) Il **Coda** specchia il **G** nel segnalare il via al tempo.



NB: L=guida, T=coda

Memorandum:

- Prima di consegnare la palla allontanarsi dal giocatore di 3/4 m
- Effettuare un passaggio battuto a terra
- Per effettuare un passaggio battuto a terra, la palla deve battere a circa 2 m dal ricevente: così facendo la palla arriva "leggera" senza effetto di rotazione dannoso per una facile ricezione
- Avvertire il giocatore con la voce, prima di mettere il fischio in bocca, che si sta lanciando la palla: infatti accade che l'arbitro effettua il regolare passaggio battuto a terra ed il giocatore che la deve ricevere non se ne avvede perché sta parlando col suo coach o con un suo compagno(!) La palla, a volte, rimbalza sul suo corpo ed egli non la controlla! Non è proprio bello da vedere!

La stessa procedura deve essere adottata quando, dopo che è tutto pronto per l'effettuazione dei Tiri Liberi, si lancia la palla al tiratore nell'unico, nel 1° di due, nel 1° e nel 2° di tre TL!

- Aver cura di fare spostare il giocatore che, nelle rimesse da fondo campo, si pone sotto l'attrezzo: non è raro che la palla colpisca la parte posteriore del tabellone!
- Negli ultimi 2:00 minuti di gioco, a seguito di una sospensione concessa alla squadra che ha diritto al possesso di palla nella propria zona di difesa, la successiva rimessa in gioco sarà amministrata dalla **linea della rimessa** opposta al tavolo, nella zona d'attacco della squadra.
- Sempre negli ultimi 2:00 minuti di gioco ricordarsi che bisogna effettuare la segnalazione n° 54 - attraversamento illegale della linea laterale - da parte di un difensore sul terreno di gioco, che prevede, se commesso, un FT. Prevenire è molto meglio che…fischiare!

NB: nelle Interpretazioni Ufficiali FIBA ed. 1-6-2021 Art 17-5, se l'arbitro dimentica di effettuare il segnale di attraversamento illegale della linea perimetrale, NON può essere sanzionato il FT, ma deve essere dato un avvertimento al coach che il FT sarà decretato alla prossima infrazione di questo tipo. La rimessa verrà ripetuta!

- Se la palla entra nel canestro, ma il tiro su azione o il TL non è valido, la conseguente rimessa in gioco sarà amministrata dalla linea laterale sul prolungamento della linea di TL.
- Su rimessa dalla linea laterale, far entrare direttamente la palla nel canestro è violazione.
- Se la palla, rimessa regolarmente in gioco, non tocca nessuno dei giocatori ed esce di nuovo fuori campo dalla parte diametralmente opposta, la rimessa in gioco per la squadra avversaria deve avvenire dallo stesso punto della rimessa originale.
- Consegnata la palla, fa testo il punto iniziale della rimessa: pertanto, se il giocatore è vicino alla linea centrale ed il punto esatto di rimessa è nella zona d'attacco, anche se, con uno spostamento regolamentare, si porta nella sua zona di difesa, **deve passare la palla nella sua zona d'attacco.**

Nota: le foto sono state tratte da una slide del Settore Tecnico CIA 2015-'16 "Raduno Istruttori Regionali" 28-29 agosto 2015 Roma