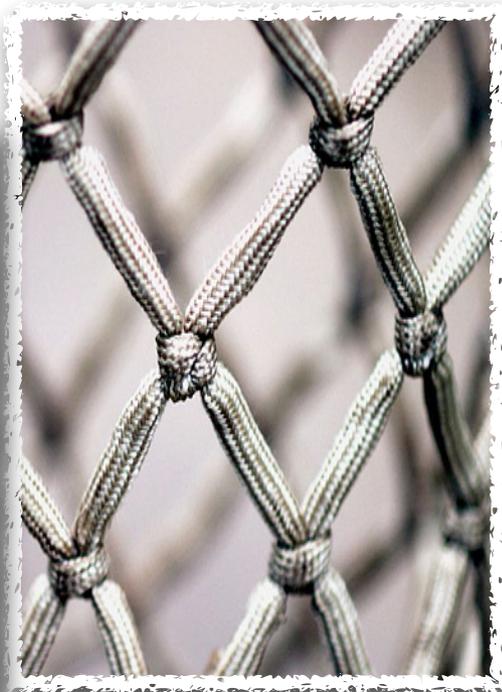
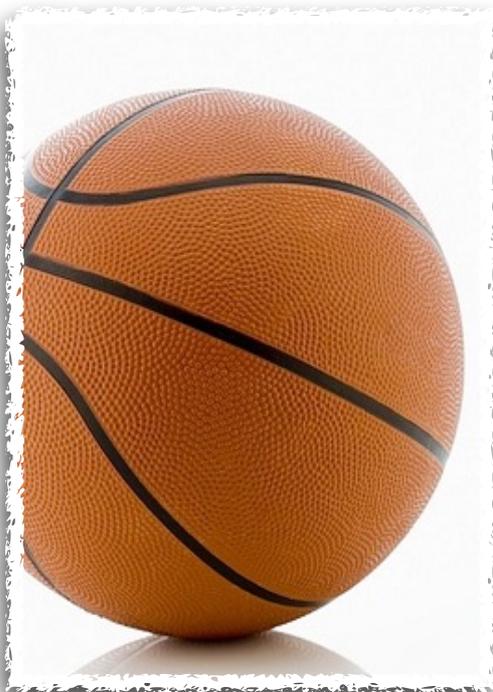


REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



sommario

PG 2

REGOLE DI CORRETTO
COMPORAMENTO
DURANTE LE GARE

PG 4

USO DEL FISCHIO

PG 3

FALLI DURANTE GLI INTERVALLI

PG 5

RISSA Art. 39

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
gioralino.refereeing@gmail.com

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



Ogni squadra è chiamata a dare il massimo per assicurarsi la vittoria, ma ciò deve essere sempre fatto seguendo una condotta improntata a sportività, correttezza e fair-play RT Art 36.1.2

La "terza squadra" in campo ha il compito di controllare il comportamento delle squadre partecipanti: se l'Articolo del RT citato viene "ignorato" è d'obbligo un intervento arbitrale.

NB: quando gli UdC diventano l'oggetto dell'antisportività e/o delle scorrettezze da parte dei tesserati partecipanti alla gara, è compito dell'arbitro più vicino gestire e sedare comportamenti anti-regolamentari; nessuno degli UdC ha facoltà di fischiare alcun tipo di fallo.

Gli arbitri invece hanno questa possibilità, ma i loro interventi devono avvenire al momento giusto, nel modo giusto, senza arroganza, senza eccessiva durezza, senza alzare la voce, con serenità ma con fermezza, trattando tutti con modi e linguaggio corretti ed educati.

Un uso "cosciente" però della "scala dei provvedimenti disciplinari" a disposizione di ogni arbitro è indispensabile: spesso, prevenire è meglio che fischiare provvedimenti disciplinari "drastici"

Il metro deve essere equo con i tesserati di entrambe le squadre. Evitare sia un eccessivo e/o intempestivo uso dei provvedimenti disciplinari sia un atteggiamento lassista e/o tardivo.

La capacità di contenere gli atteggiamenti polemici entro limiti accettabili senza la necessità di assumere provvedimenti, ma facendo ricorso alla propria leadership, è auspicabile.

Valutare sempre una scelta operata in funzione dell'efficacia che il provvedimento potrà avere nel prosieguo della gara.

Progressione degli interventi su fatti disciplinari in relazione alla gravità dei comportamenti:

- **arbitraggio preventivo**, con la voce, a palla viva, lasciando cadere il fischiotto dalla bocca o tenendolo con una mano vicino alla bocca, per cogliere l'istante della scorrettezza;
- **suggerimento volante**, con la voce, a palla viva e/o morta, senza comunicazione ufficiale ai colleghi che tuttavia sono tacitamente invitati a prestare più attenzione a quel tesserato;
- **richiamo ufficiale**, con la voce, a palla morta, con chiara evidenza per tutti i presenti ma soprattutto per avvertire i colleghi, al fine di evitare loro un'inutile ripetizione di un altro richiamo per lo stesso motivo e passare invece alla sanzione più grave;
- **fallo tecnico**, quasi sempre col fischio immediato e relativo segnale n° 49, formando una T con entrambe le mani e mostrando il palmo, sotto il mento per non togliersi la totale visuale del campo di gioco, dopo aver fermato il cronometro di gara;
- **fallo da espulsione**, quasi sempre col fischio immediato e relativo segnale n° 51, chiudere ambedue i pugni sopra la testa, senza effettuare il segnale di stop al cronometro.

Ovviamente, in caso di particolare gravità, l'arbitro potrà adottare immediatamente sia il richiamo ufficiale o il fallo tecnico o l'espulsione.

Bisogna, a volte, ricorrere ai falli T e/o D con il giusto "timing": ad esempio se un Allenatore o una persona della panchina inscena una plateale protesta e continua col "suo discorso" bisogna porsi ad una distanza di 2/3 metri sul terreno di gioco e... lasciare che finisca! Se fischiate T e/o D mentre parla, e lui continua, non potete fischiargliene un altro! Poi procedere in modo calmo e cortese, rilassati, senza mai alzare la voce, senza cambiare il proprio aspetto facciale, fischiate il fallo tecnico o da espulsione senza variare l'intensità del fischio che deve essere uguale agli altri emessi in occasione di falli "normali" e/o violazioni. Contattate poi visivamente gli UdC ed i colleghi per rendervi conto se la sanzione è stata da loro recepita, amministratela e, riprendendo il gioco, sforzatevi di dimenticare il più presto possibile quanto accaduto.

Ricordiamo che un giocatore deve essere espulso quando gli vengono addebitati 2 FT. Dopo il secondo T non si possono sanzionare altri falli: egli è già espulso, non fa più parte del suo team come per il FD. Se dovesse "esplodere" con ingiurie e minacce bisogna solo riportare l'accaduto sul rapporto: il Giudice Sportivo provvederà.



Durante gli intervalli di gara (20' prima dell'orario d'inizio, 2' fra il 1° e 2° & 3° e 4° Periodo, 15' fra il 1° e 2° Tempo) possono essere fischiati falli T e/o D a ciascuno dei tesserati iscritti a referto.

Ricordare che: **“Durante un intervallo di gara tutti i componenti della squadra autorizzati a giocare sono considerati giocatori”** RT Art 4.1.4 Infatti durante un intervallo non è possibile distinguere i componenti della squadra chiamati “giocatori dai “sostituti” Durante il tempo di gioco invece un componente di una squadra è “giocatore” se è sul terreno e sta giocando, “sostituto” se è in panchina, ma è autorizzato a giocare, “escluso” ha commesso 5 falli, è seduto sulla panchina della sua squadra, ma non è più autorizzato a giocare.

“Tutti i falli commessi in un intervallo di gara devono essere considerati come avvenuti nel periodo o tempo supplementare successivo” Art 41.1.2 Pertanto il periodo o tempo supplementare successivo inizierà con l'esecuzione del(i) Tiro(i) Libero(i) senza alcun giocatore a rimbalzo, seguiti dalla rimessa dalla linea centrale. Infatti il segnapunti, al termine di ogni periodo tratterà una marcata linea tra gli spazi che non sono stati usati e quelli che non lo sono ancora per il prosieguo della gara: non può, pertanto, inserirli nel periodo appena terminato!

NB: la squadra beneficiaria non perde il possesso di palla conseguente al fallo T e/o D e la freccia del possesso alternato resterà ferma nella sua posizione in cui era stata lasciata nel periodo precedente; sarà girata, se una situazione di gioco lo richiede nel periodo che è appena iniziato, o nell'eventuale ulteriore periodo successivo.

Memorandum

Per questi falli, anche se commessi negli intervalli, valgono le stesse regole che sono in vigore quando vengono commessi durante il tempo di gioco. Un giocatore (tutti i giocatori indossano la divisa di gioco e pertanto sono riconoscibili anche durante gli intervalli) deve essere espulso per il resto della gara quando gli vengono addebitati 2 FT: quel 2° FT deve essere l'unico fallo ad essere sanzionato e non deve essere amministrata alcuna ulteriore sanzione. **Tutti i falli assegnati ai giocatori devono essere conteggiati tra i falli di squadra.**

Un allenatore deve essere espulso quando gli vengono addebitati 2 FT ('C') a seguito di un suo personale comportamento antisportivo, oppure 3 FT tutti ('B') oppure uno di essi ('C') a seguito di comportamenti antisportivi da parte di altro personale di squadra della sua panchina.

Un componente della squadra sanzionato di FD deve recarsi nello spogliatoio della propria squadra per il resto della gara. NB: può anche sedersi in tribuna purché si limiti a seguire la gara. **Tutti i falli commessi dal personale di squadra in panchina** (compresi i giocatori esclusi) **saranno addebitati all'Allenatore e non dovranno essere conteggiati tra i falli di squadra.**

Poiché un fallo tecnico è un fallo di natura comportamentale, che non implica un contatto, agli avversari deve essere assegnato 1 (un) TL che sarà tirato da un giocatore scelto dal suo allenatore seguito da una rimessa in gioco dalla linea centrale estesa sul lato opposto al tavolo degli UdC

Un fallo da espulsione invece può essere:

- con contatto (es: un componente di una squadra colpisce al volto con un violento pugno un avversario) verranno concessi 2 TL al giocatore che ha subito il contatto se ancora in condizione di giocare, in caso contrario al suo sostituto;
- senza contatto (es: un componente di una squadra colpisce il pallone con un calcio mandandolo ad infrangere il tabellone segnapunti, profferendo anche parole offensive) sarà il suo Allenatore a scegliere l'incaricato dei 2 TL, che saranno sempre seguiti da una rimessa in gioco dalla linea centrale.

Concludiamo con una osservazione inconfutabile: durante gli intervalli di gioco, l'attenzione e la concentrazione su tutti gli accadimenti della gara, deve essere sempre alta e adeguata, così come durante il tempo di gioco., non rilasiamoci!!! Della freccia, abbiamo già detto sopra.



Il fischio nel nostro gioco è molto frequente. Esso deve essere emesso dall'arbitro quando il gioco deve essere fermato per qualsiasi motivo e/o i giocatori sul terreno commettono infrazioni: falli e/o violazioni.

Per un fallo la segnalazione è braccio alzato e pugno chiuso mentre per la violazione è braccio alzato palmo della mano aperto (dita unite) Queste due segnalazioni servono per fermare il cronometro di gara e sono utilissime per il cronometrista al tavolo in situazioni di "baccano" tale da non permettere l'intelligibilità del suono dei fischi arbitrali.

Falli Trattenuta, Bloccaggio (della difesa) e/o Blocco (dell'attacco) Spinta, Handchecking, Uso illegale delle mani, Sfondamento, Contatto illegale sulla mano, Agitare eccessivamente i gomiti, Colpire alla testa, Fallo della squadra in controllo di palla, Fallo in atto di tiro, Fallo non su atto di tiro, Doppio fallo, Fallo Tecnico (FT) Fallo antisportivo (FU) Fallo da espulsione (FD).

NB: per ognuno di questi falli c'è una apposita segnalazione!

Violazioni Passi, Palleggio illegale: doppio palleggio, Palleggio illegale: palla accompagnata, 3", 5", 8", 24", Ritorno della palla nella zona di difesa, Piede e/o Pugno volontario

NB: anche per ognuna di queste violazioni c'è un'apposita segnalazione!

Il fischietto sia buono: è diffusissimo il Fox 40. E' consigliabile portarne in borsa sempre almeno un altro di riserva e possibilmente qualche altro, di tipo diverso, per adeguarsi a quello che usa il collega, poiché è consigliabile che i due/tre arbitri usino lo stesso tipo di fischietto.

Per motivi d'igiene usate sempre e solo il vostro. Durante il gioco (a palla viva) bisogna tenerlo sempre in bocca (al centro di essa) e non ai lati: se dovete parlare con qualcuno o se, nella segnalazione al tavolo dovete accompagnare con la voce l'indicazione dell'autore del fallo e dire numero e colore della sua maglia, **lasciate cadere il fischietto dalla bocca**: ecco perché è indispensabile il cordoncino o il gancio che lo tiene attaccato alla maglietta. Raccomandazioni:

Fischiate con una intensità direttamente proporzionale alla rumorosità che c'è in palestra e/o nel palazzetto, con la stessa tonalità sia che si tratti di una infrazione della squadra di casa che di quella ospite e sia che si tratti di fallo o violazione. Fischiate con fermezza e sicurezza in modo secco, cercando di dare l'impressione a tutti i presenti DI ESSERE CONVINTO DEL VOSTRO FISCHIO.

Il fischio deve essere breve e deciso (una rasoia) Ogni volta che c'è un fischio tutti i presenti volgeranno lo sguardo verso il punto da cui esso proviene.

E' il momento di effettuare le...

SEGNALAZIONI.

Esse vanno fatte, dopo il fermo del cronometro di gara, in questo modo:

- Per un fallo, DA FERMO, mai in movimento, e con entrambi i piedi ben piantati per terra indicando immediatamente se ci saranno o meno TL (segnali n° 46 e 47) Quindi, di corsa, davanti al tavolo, all'incirca vicino al cerchio di centrocampo, ripetete la segnalazione di fallo, poi il numero di maglia di chi lo ha commesso, il tipo, il punto del terreno in cui riprenderà il gioco ed in che modo.
- Per una violazione sul punto del terreno in cui vi trovate o, se c'è traffico, uno-due passi nella direzione più opportuna, per farvi vedere da tutto il palazzo. Dopo il fermo del tempo indicare il tipo di segnalazione tenendo le braccia all'altezza del petto, sotto il vostro viso, per non impedire a voi stessi la visuale del campo di gioco, e poi la nuova direzione.

RISSA Art 39

Il vocabolo, di uso frequente nella lingua italiana scritta e parlata, ha un significato inequivocabile. Nel basket, ovviamente ha lo stesso significato, ma se si deve ricorrere all'Art 39, per Rissa si precisa che: **“Questo articolo si riferisce solo al personale di squadra in panchina che oltrepassi i confini dell'area della panchina della squadra durante una rissa o durante una situazione che può portare ad una rissa”**

Ne consegue che una rissa in campo è di... competenza arbitrale, e al più, di allenatori e/o vice-allenatori che oltrepassino detti confini, **ma solo per aiutare gli arbitri per mantenere o ripristinare l'ordine**: in tal caso costoro non verranno espulsi.

Se entrano invece con “intenti...affatto diversi” dovranno essere espulsi.

Gli arbitri che intravedono situazioni che possono portare ad una rissa sul terreno di gioco, pertanto siano particolarmente attenti agli screzi tra i giocatori, tra le persone iscritte a referto sedute in panchina, tra gli accompagnatori seduti al tavolo UdC.

Utilizzando tutti i mezzi a loro disposizione, cerchino in ogni modo di prevenire questo accadimento che è sempre traumatico per i tesserati e per tutti i presenti nel palazzo.

Nel malaugurato caso, dovesse scoppiare una rissa, pur avendo fatto in modo di non arrivare a tanto, la procedura ed i provvedimenti da adottare sono i seguenti:

- **Qualsiasi sia il numero del personale di squadra in panchina, espulso per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B') all'allenatore.** Tutti i falli da espulsione, sanzionati a queste persone, devono essere registrati (B.8.3.11 Rissa) e non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.

- Tutte le sanzioni relative a falli (T,U,D) a carico di giocatori sul terreno coinvolti in una rissa, o qualsiasi situazione che può portare ad una rissa, invece saranno amministrare come previsto dall'Art 42 Situazioni speciali e conteranno come falli di squadra.

Ripresa del gioco. Se era stato realizzato un canestro valido, rimessa in gioco dalla linea di fondo per la squadra che aveva subito il canestro. Se una squadra aveva il controllo/diritto alla palla, rimessa in gioco **dalla linea centrale estesa** sul lato opposto al tavolo degli UdC. Se nessuna squadra aveva il controllo/diritto alla palla, situazione di salto a due.

Per quanto riguarda la regola dei 24" dalle In. Uff. FIBA riportiamo: Art 39 Rissa

39-1 Precisazione - Una squadra ha diritto ad una rimessa poiché era in controllo della palla nel momento in cui scoppia o c'è la minaccia che scoppi una rissa. Alla ripresa del gioco, quella squadra avrà a disposizione solo il tempo residuo sull'apparecchio dei 24".

39-2 Esempio: La squadra A ha il possesso della palla da 20 secondi quando si verifica una situazione che può portare ad una rissa. Gli arbitri espellono componenti di entrambe le squadre per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina della squadra.

Interpretazione: Alla squadra A, che aveva il controllo della palla prima della situazione di rissa, verrà assegnata una rimessa dalla linea centrale estesa, sul lato opposto al tavolo degli ufficiali di campo, con solo 4 secondi residui sull'apparecchio dei 24".

Sul referto di gara i falli per rissa sono identificati dalla lettera “F” dall'Inglese fight=rissa con la quale il segnapunti indicherà l'espulsione e riempirà tutti gli eventuali spazi rimanenti della casella del tesserato interessato.