

# REFEREEING

GIU 15 - N° 188

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

PG 2 PUNTI FERMI

PG 3 CONTATTI

PG 4 VARIETA' DI FALLI

PG 5 TIPI DI FALLI

La pubblicazione del  
giornalino riprenderà  
a settembre.  
Buone vacanze!

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](mailto:munnu@hotmail.it) [giornalino.refereeing@gmail.com](mailto:giornalino.refereeing@gmail.com)

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

## PUNTI FERMI

Tutte le squadre arbitrali, in qualsiasi categoria vengono designate a dirigere, sono obbligate a **for-nire ai partecipanti alla gara:**

- **La prontezza di effettuare il cambio di uno o più giocatori durante un'opportunità di sostituzione.** Il malvezzo, molto diffuso purtroppo, degli allenatori che si precipitano davanti al tavolo a chiedere la **sostituzione** con le mani incrociate è duro a morire. A volte, vanno in scena dei piccoli teatrini nei quali l'allenatore accusa gli UdC di inadempienza. Ora pur se il RT prevede che lo stesso sostituto ha diritto di chiedere il cambio (non l'allenatore o il vice! Art 19.3.1) bisogna che il tavolo, se il sostituto medesimo ha già svestito la tuta ed è pronto ad entrare in campo immediatamente, sia di... larga manica. Tutta la squadra arbitrale poi sia attenta alla opportunità della sostituzione e, soprattutto, ai movimenti dei sostituti in panchina.
- **La sicurezza di poter ottenere il controllo immediato della palla dopo un canestro subito.** Il giocatore che realizza un canestro deve ignorare la palla: a volte egli aspetta che esca dalla retina per impadronirsene e posarla per terra o addirittura per lanciarla all'arbitro che sta dietro la linea di fondo. Questi gesti hanno motivo di esistere per...al massimo una sola volta! L'arbitro, se riceve la palla in questo modo, deve passarla immediatamente al giocatore incaricato della rimessa il quale così la potrà eseguire prontamente, ed il gioco non verrà interrotto, ma un richiamo volante a palla viva al reo non deve mancare. Ovviamente, in flagranza...
- **La tranquillità di poter eseguire, acquisitone il diritto, una rimessa in gioco,** senza essere disturbati dagli avversari in modo irregolare. Il marcatore dell'incaricato della rimessa sul terreno di gioco non può avere qualsiasi parte del suo corpo al di là delle linee di delimitazione Art 17.3.2-1° pallino. E' compito inderogabile dell'arbitro che amministra far rispettare rigorosamente questa disposizione. E' bene avvisare il difensore che non può oltrepassare la linea e, soprattutto, far disporre il più lontano possibile dalla linea stessa l'incaricato della rimessa, prima di mettere la palla a sua disposizione. Se poi lo spazio fuori campo, come purtroppo si osserva in molti campi di gioco, è minore di 2 metri, il difensore sul terreno non deve trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa Art 17.3.2-2° pallino.
- **La certezza che gli arbitri proteggono i giocatori al tiro.** Il principio della verticalità, deve essere applicato, sempre! Il difensore non deve essere penalizzato se salta verticalmente (all'interno del suo cilindro) o alza le mani verso l'alto, sempre all'interno del suo cilindro. L'attaccante, sia con i piedi sul terreno di gioco o mentre è in aria, non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa, usando le braccia per crearsi uno spazio maggiore (pushing off) o allargando le gambe in modo innaturale proprio per causare un contatto. Sia ben chiaro che il cilindro altrui può essere invaso a patto che l'invasore vada alla ricerca...della palla. Ad esempio stoppare un giocatore al tiro prevede che il difensore colpisca direttamente solo la palla. Assunto che lo scopo del difensore sia stato quello di impedire, legalmente, alla squadra avversaria di realizzare punti Art 1.1, se nello slancio conseguente il bellissimo gesto atletico, dopo aver toccato la palla, avviene un contatto, un buon "non fischio" è una delle cose migliori che l'arbitro possa fare.

# CONTATTI

La Regola 6 riguarda i Falli. Un fallo è un'infrazione alle regole che concerne il contatto personale con un avversario e/o un comportamento antisportivo di uno degli iscritti a referto. Essendo il basket un gioco di continui contatti è indispensabile che gli arbitri intanto conoscano a menadito questa Regola; tuttavia ciò non basta(!) perché ad ogni contatto non necessariamente deve seguire un fischio di fallo.

Per giudicare correttamente un contatto occorre conoscere i principi di

- **CILINDRO** – Spazio all'interno di un cilindro immaginario occupato da un giocatore sul terreno di gioco limitato da:
  - Davanti dal palmo delle mani
  - Dietro dai glutei
  - Lateralmente dai margini esterni delle braccia e delle gambe

Le mani e le braccia, non stanno mai attaccate al busto ma possono essere estese davanti al busto stesso ma non oltre la posizione dei piedi con le braccia piegate all'altezza dei gomiti, in modo che gli avambracci e le mani siano sollevati. La distanza tra i piedi del giocatore varierà in funzione dell'altezza.

- **VERTICALITA'** – Questo principio tutela lo spazio occupato dal giocatore sul terreno di gioco allorché salta verticalmente all'interno del cilindro suddetto. Non appena il giocatore lascia la sua posizione verticale cioè esce dal suo cilindro e avviene un contatto con qualsiasi parte del suo corpo con un avversario, egli sarà responsabile di questo contatto. Non è detto che ci debba essere sempre un fallo. Il difensore non deve essere penalizzato se alza le braccia e le mani verso l'alto sempre all'interno del suo cilindro. L'attaccante sia a contatto col terreno di gioco o mentre è in aria, non deve causare un contatto con il difensore che è in posizione legale di difesa, usando:
  - le braccia per crearsi uno spazio maggiore o
  - allargando le gambe o le braccia per causare un contatto durante o immediatamente dopo un tiro a canestro (NB: fino a quando riatterra con entrambi i piedi sul terreno)
- **POSIZIONE LEGALE DI DIFESA** – Un difensore è in posizione corretta se:
  - 1° sta fronteggiando il suo avversario,
  - 2° ha entrambi i piedi sul terreno di gioco.

Se stacca i piedi dal terreno perché salta deve mantenere la posizione verticale all'interno del cilindro immaginario.

Questi sono i presupposti e le nozioni generali su cui si fonda il gioco del basket. Qualsiasi giocatore che non osserva questi principi e provoca un contatto con un avversario è responsabile del contatto. Ad esempio se un difensore abbassa le braccia quel tanto che esse escono dalla sua verticalità e tocca il corpo di un avversario, che è in aria e che sta scoccando un tiro in sospensione, è responsabile di questo contatto.

Tutte le infrazioni commesse contro i principi dei contatti sui giocatori al tiro devono essere valutate dagli arbitri. Il fischio, deve arrivare quando si configura un fallo inequivocabile. Un contatto causato invece dal chiaro tentativo di rubare la palla ad un avversario, che non è in atto di tiro, deve essere tralasciato.

## VARIETA' DI FALLI

- **Marcamento di un giocatore che controlla la palla** – non devono essere considerati gli elementi tempo e distanza. Il giocatore con la palla deve aspettarsi di essere marcato ogni qualvolta un avversario assume una posizione di difesa legale davanti a lui anche se ciò è fatto entro una frazione di secondo! (Il play che porta avanti la palla).
- **Marcamento di un giocatore che non controlla la palla** – devono essere rispettati gli elementi di tempo e distanza. Un giocatore non può prendere posizione così vicino e/o così velocemente sulla direzione di spostamento di un avversario: neanche se la sua posizione è legale. Deve dare il tempo o lasciare una distanza tale che permetta all'avversario di fermarsi o cambiare direzione. (La guardia che effettua un taglio dentro l'area dei 3 secondi).
- **Giocatore in aria** – Un giocatore che abbia saltato da un punto sul terreno di gioco ha il diritto di ricadere nello stesso punto, che pertanto non può essere occupato da un avversario mentre questi è in aria. Giocatore al tiro in sospensione.
- **Blocco pick in USA** – Un blocco è un tentativo di ritardare o impedire ad un avversario che non ha la palla di raggiungere una posizione desiderata sul terreno. Legale: bloccante fermo e con entrambi i piedi sul terreno; illegale difensore in movimento e che non ha lasciato una distanza appropriata. (To block: bloccare)
- **Bloccaggio** – impedire ad un avversario con o senza palla di avanzare liberamente Segnale n° 37 (To screen: fungere da schermo, lontano dalla palla)
- **Toccare un avversario con la mano(i) e/o con il braccio(a)** – l'uso illegale della mano(i) o di un braccio(a) esteso su un avversario con o senza palla non è consentito quando rimangono a contatto per impedirgli di avanzare Segnale n° 39.
- **Gioco del post** – i big man che spingono con un colpo di spalla o un colpo d'anca o una ginocchiata il proprio difensore e violano i principi di cilindro e di verticalità.
- **Marcamento illegale da dietro** – il fatto che il difensore stia tentando di giocare la palla non giustifica il suo contatto con un avversario effettuato da dietro.
- **Trattenuta** – questo contatto può essere provocato con qualsiasi parte del corpo ed è illegale quando interferisce con la libertà di movimento dell'avversario.
- **Spinta** – un giocatore che con forza spinge o tenta di spostare un avversario con o senza palla.

Lo spirito del gioco è “giocare la palla” - qualsiasi intervento per conquistarla, pur se provoca un contatto con un avversario che ha lo stesso obiettivo, è legale e non costituisce fallo anche se, a volte, il contatto medesimo può apparire vigoroso o energico. Quando invece l'obiettivo diventa l'avversario ed il contatto, anche lieve, è portato con l'intento di colpire l'avversario, è sicuramente un fallo.

Nelle segnalazioni alla luce dell'ultimo aggiornamento contenuto nel RT, usare il segnale tra quelli illustrati (dal n° 36 al 47) che più si avvicina alla specie di fallo commesso e non quello più scenografico o che viene meglio!

## TIPI DI FALLO

- **Personale** – Contatto illegale sia a palla viva che a palla morta. Un giocatore non deve trattene-re, bloccare, spingere, caricare, sgambettare, o impedire l'avanzare di un avversario estenden-do la sua mano, braccio, gomito, spalla, fianco, gamba, ginocchio o piede, né piegando il suo corpo in una posizione 'non naturale' (fuori dal suo cilindro), né praticare un gioco duro e violen-to. Fischiato un fallo personale l'arbitro ha l'obbligo, sul punto del terreno in cui si trova, di usare i segnali n° 46 o 47 in funzione della ripresa del gioco, che può prevedere rispettivamente due TL o una rimessa dalle linee perimetrali. I due segnali vanno usati anche se la squadra che ha commesso il fallo ha raggiunto il bonus. Tutto il palazzo e specialmente gli addetti al lavoro de-vono sapere se i due TL sono effettuati a causa del bonus (paletta esposta sul tavolo UdC) o perché il giocatore ha subito il fallo nel movimento continuo di tiro a canestro
- **Doppio fallo** – Due giocatori avversari che commettono Fallo Personale, l'uno contro l'altro ap-prossimativamente nello stesso tempo. Non viene assegnato alcun TL. I falli vengono però se-gnalati, registrati a referto e conteggiati nel bonus.
- **Tecnico** – Fallo di natura comportamentale che non implica un contatto. NB: a partire dal pre-sente anno sportivo un FT prevede che agli avversari venga assegnato un solo TL seguito da una rimessa dalla linea centrale estesa. Massima attenzione alla eventuale compensazione con altri falli.
- **Antisportivo** – Non tentativo legittimo di giocare direttamente la palla, - Contatto eccessivo du-ro, - Contatto da dietro o lateralmente su un avversario in un tentativo di contropiede e non c'è alcun avversario tra l'attaccante e il canestro, - Contatto negli ultimi 2' del 4° P o ET quando la palla è fuori ed è ancora nelle mani dell'arbitro o a disposizione del giocatore incaricato della rimessa.
- **Da espulsione** – flagrante comportamento antisportivo tenuto da un giocatore o dal personale di una squadra in panchina. Chiunque venga espulso per qualsiasi motivo (un giocatore per aver commesso 2 FT o 2 FU o un allenatore per aver commesso due 'C' - due 'B' e una 'C' - tre 'B') deve allontanarsi dal campo di gioco e recarsi negli spogliatoi. Sul referto nello spazio seguente al n° dei falli di un espulso verrà apposto 'GD' Game Disqualification
- **Rissa** – la rissa di cui all'Art 39 riguarda solo il personale della panchina che oltrepassi i confini dell'area della panchina stessa durante una rissa o una qualsiasi situazione che può portare a una rissa. Solo all'allenatore e/o al vice è consentito entrare sul terreno di gioco ma...per aiutare gli arbitri a mantenere o a ripristinare l'ordine (in questo caso non verranno espulsi): in difformità, ovviamente, verranno espulsi anche loro. Se nessuna delle persone in panchina entra sul terre-no e la rissa avviene tra i giocatori, verranno espulsi i partecipanti alla rissa medesima e si ricor-rerà alla eventuale compensazione. Invece qualsiasi sia il numero del personale di squadra in panchina espulso per aver oltrepassato i confini dell'area, deve essere addebitato un solo FT ('B') all'allenatore. Tutti i falli di espulsione per rissa devono essere registrati, ma non devono essere conteggiati tra i falli di squadra.