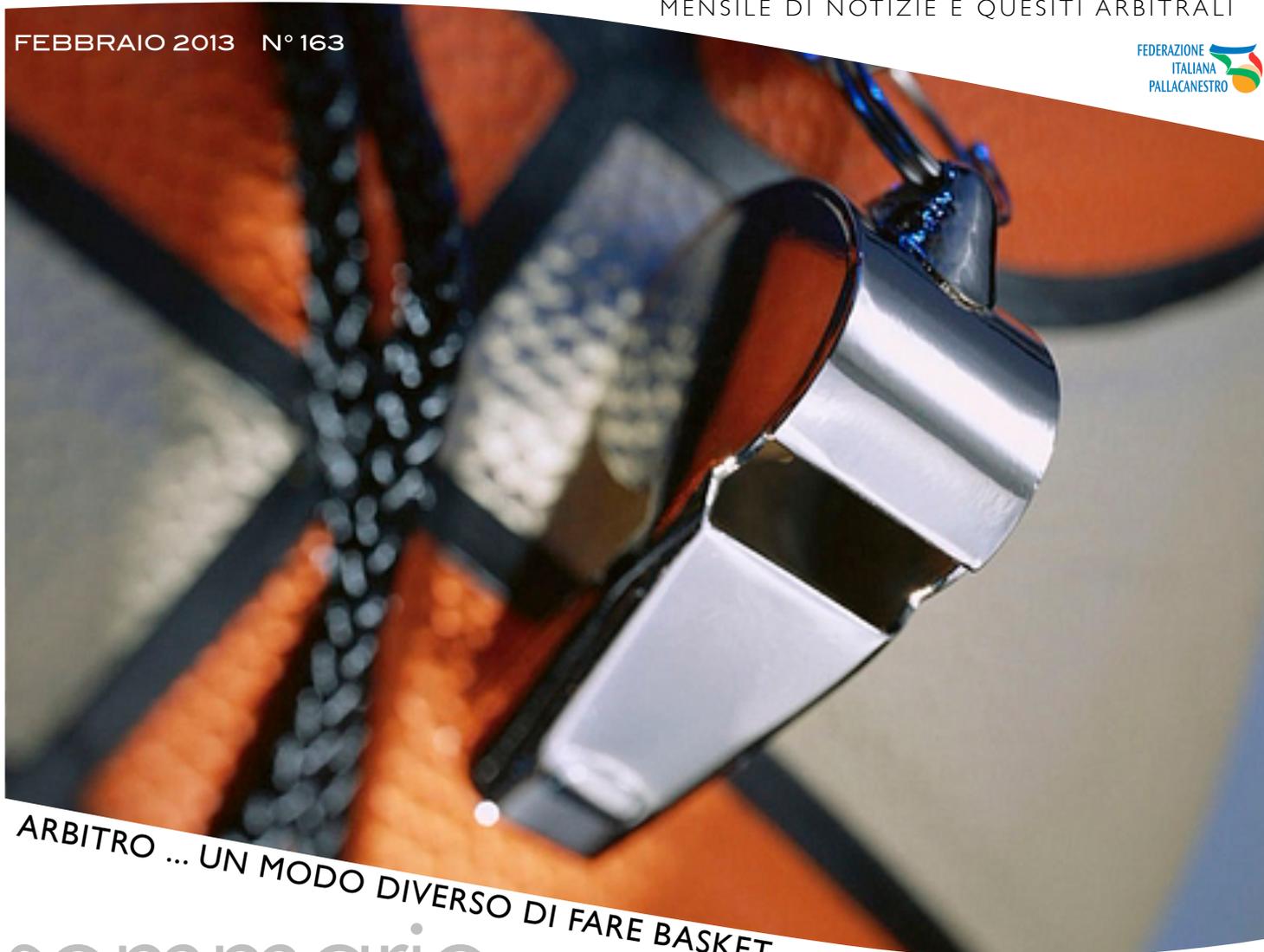


# REFEREEING

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

FEBBRAIO 2013 N° 163



ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

## sommario

PAG. 2 | 14 SECONDI

PAG. 3 | ARBITRO UGUALE GIOCATORE ?

PAG. 4 | SOSTITUZIONE/SOSPENSIONE

PAG. 5 | PROMEMORIA PER GLI UDC

*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) [gioralino.refereeing@gmail.com](mailto:gioralino.refereeing@gmail.com)

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

**L'apparecchio dei 24" si RESETTA a 14" quando alla stessa squadra che era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display del 24" indica MENO DI 14" a seguito di:**

- fallo senza TL: il tiratore non è in atto di tiro e la squadra del difensore che ha commesso il fallo non ha ancor raggiunto il bonus in quel periodo di gara: *nello spirito del gioco i difensori dovrebbero difendere senza fare fallo!*
- **Violazione:** 1° di un difensore che, **deliberatamente**, calcia o blocca la palla con qualsiasi parte della gamba o la colpisce con il pugno: *i difensori non devono ricorrere alla violazione*; 2° di un difensore che commette violazione durante la rimessa: cioè ha una qualsiasi parte del corpo al di là delle linee di delimitazione, per ostacolare la rimessa in gioco, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea.  
*I difensori devono conquistare il controllo della palla senza impedire la regolare rimessa! Nei due casi descritti viene "premiata" dal RT la squadra attaccante.*
- qualunque altra ragione imputabile agli avversari: un difensore all'interno della propria area dei 3" richiama l'attenzione dell'arbitro perché ha perso una lente a contatto. NB: la perdita della lente è equiparata all'infortunio.
- infortunio di un giocatore della squadra avversaria... potrebbe anche aver finto di essere infortunato!
- tiro a canestro e fallo del difensore (**NON** sul tiratore) a prescindere dalla realizzazione del canestro e dal termine o meno dei 24" con palla ancora in aria e a condizione che i falli di squadra siano meno di 5: tagliafuori, chiaramente illegale, di un difensore sul compagno del tiratore nel tentativo di conquistare una posizione ottimale per il rimbalzo.

**L'apparecchio dei 24" NON si RESETTA a 14" e verranno giocati, dalla squadra che resta ancora in controllo di palla, solo i secondi rimanenti dei 14" quando alla stessa squadra che era in controllo di palla è assegnata una rimessa in zona d'attacco e il display del 24" indica PIU' DI 14" a seguito di:**

- palla, deviata da un difensore, fuori campo: *nello spirito del gioco viene premiato il lodevole gesto atletico del difensore! NB: secondi rimanenti, come sempre in questa situazione, quanti che siano i secondi trascorsi dei 24.*  
*La squadra che difende, ha difeso bene! Essa viene "premiata" dal RT.*
- qualunque ragione **NON** imputabile ad alcuna delle 2 squadre: cronometro di gara o apparecchio dei 24" che non riesce a scorrere/partire; una bottiglia d'acqua è stata lanciata sul terreno di gioco; l'apparecchio dei 24" è stato resettato per errore.  
*La squadra in difesa verrebbe svantaggiata col cronometro riportato a 24/14"*

Riferimenti: RT artt 29.2.1 - 2°p e 50.2 - 3°p + In Uff. FIBA 2012 Art 29 prec 5 Es 1

## ARBITRO UGUALE GIOCATORE?

Non scopriamo niente di nuovo dato che gli arbitri di basket devono correre con continuità sul terreno di gioco, come e più dei giocatori, nel corso della gara dall'inizio alla fine, senza pause e senza denotare affaticamento.

Dal punto di vista fisico, per poter ottimizzare la prestazione, occorre allenarsi con continuità, oltre che nella resistenza organica di base, anche nella capacità di accelerazione sulle distanze brevi.

L'arbitro dovrebbe seguire un adeguato programma di allenamento protratto per tutta la durata della stagione agonistica e non limitato, come avviene frequentemente, al solo periodo pre-agonistico. Una corretta preparazione fisica, inoltre, diminuisce drasticamente la probabilità di danni da sovraccarico delle strutture muscolari e tendinee. L'arbitro, durante la gara, raramente sta fermo: può correre poco per 24"(!) ma, improvvisamente essere chiamato ad uno sprint per un improvviso contropiede, o ad effettuare rapidi cambi di direzione e di velocità. Come è noto, brusche contrazioni muscolari, rapide torsioni intorno al piede perno, ecc, sono eventi capaci di indurre traumatismi acuti dell'apparato osteo-artro-muscolare.

Una eccellente prestazione fisica è indispensabile per un buon arbitraggio, ma... non basta! Occorre anche che l'arbitro conosca oltre ai fondamentali tecnici dell'arbitraggio, anche alcuni "fondamentali" del giocatore di basket.

Ad esempio il passaggio:

- a due mani battuto a terra per passare la palla ai giocatori incaricati delle rimesse in gioco dalle linee perimetrali o ai giocatori che si apprestano a tirare i TL. Non è semplice perché la palla deve arrivare a circa 2 metri dal destinatario: così facendo arriva "leggera" senza effetto di rotazione dannoso per una facile ricezione;
- a 2 mani consegnato: bisogna tenere le mani sotto e sopra la palla, così chi riceve usa una presa naturale con le mani protese in avanti;
- a due mani petto per passare la palla al giocatore pronto per la rimessa in gioco dietro la linea di fondo dopo un canestro subito. Succede infatti che quando un attaccante realizza un canestro e, casualmente, si trova la palla, uscita dalla retina tra le mani, non la passerà mai ad un suo avversario(!) ma...all'arbitro ancora in posizione di guida. Questi, se non c'è dolo(!) la deve passare immediatamente al giocatore incaricato della rimessa, che è già pronto dietro la linea di fondo. Occorre velocità del passaggio (il cronometro di gara non viene fermato) e...visione periferica;
- rotolato a terra quando la palla deve essere passata tra due arbitri relativamente lontani. NB: non è consentito al ricevente di alzarla da terra con un piede e quindi prenderla con le mani. Occorre... chinarsi e raccoglierla da terra direttamente!

Il basket, nel gioco moderno, viene arbitrato da atleti uguali ai giocatori!

## SOSTITUZIONE/SOSPENSIONE

Se viene richiesta una sostituzione e contemporaneamente una sospensione da una delle due squadre la sostituzione si deve amministrare al termine della sospensione. Questo perché ogni sospensione deve durare un minuto. Se prima venisse effettuata la sostituzione, il time-out avrebbe una durata sicuramente superiore!

Eccezione: negli ultimi 2 minuti di gioco del quarto periodo e supplementari, se la sostituzione è richiesta dalla squadra che subisce il canestro (solo essa la può chiedere!) e contemporaneamente la squadra che realizza richiede una sospensione (la può chiedere perché l'arbitro ha fermato il gioco!) la sostituzione va amministrata prima della sospensione.

Se invece viene richiesta una sospensione a seguito del 5° fallo di un giocatore, la sequenza è: per prima, va amministrata la sostituzione del giocatore che ha commesso il 5° fallo (30" approssimativamente) e poi, va segnalata la sospensione. Pertanto la squadra arbitrale deve aspettare l'avvenuta sostituzione prima di segnalare acusticamente la sospensione!

Se un giocatore incaricato dei TL sanguina durante la loro esecuzione, deve essere sostituito immediatamente: il suo sostituto tirerà i rimanenti TL. La squadra avversaria, se vuole, può effettuare una sola sostituzione.

### STATUS sostituito/sostituto

Un giocatore che è diventato sostituito ed un sostituto che è diventato giocatore non possono rispettivamente rientrare o uscire dal gioco finché la palla non diventi nuovamente morta a seguito di un'azione di gioco con cronometro di gara in movimento.

Spesso, quando viene richiesta una sostituzione il Segnapunti deve effettuare delle registrazioni a referto (p.e. un fallo), ciò significa che non può verificare che la sostituzione richiesta venga realmente effettuata, perché tutte le sue attenzioni sono rivolte al referto. In questo caso il collega UdC che è più vicino alla panchina interessata (tutti e due gli UdC se cambiano ambedue le squadre!) deve verificare che venga effettuata la/e sostituzione/i concessa/e dall'arbitro ed allo stesso tempo deve prendere nota del numero di maglia dei giocatori che si sono avvicendati sul campo.

Attenzione: l'esecuzione dei TL fa diventare la palla viva ma il cronometro resta fermo... Pertanto l'aiuto reciproco al tavolo e l'avvertimento all'arbitro più vicino, se dovesse verificarsi una situazione di rientro/uscita di giocatori che hanno effettuato il cambio, prima dell'esecuzione dei TL, è un classico esempio di fattiva collaborazione fra tutta la squadra arbitrale! Negli ultimi 2 minuti di gioco le sostituzioni possono avvenire con maggiore frequenza: la collaborazione tra tutti i componenti della squadra arbitrale deve essere ottimale onde prevenire eventuali errori.

NB - l'Art citato presenta due eccezioni:

- la squadra è rimasta con meno di 5 giocatori in campo
- un sostituto deve rientrare per la correzione di un errore

Le squadre arbitrali prestino la massima attenzione a sostituzioni e sospensioni.

Riferimenti: RT Artt. 18 e 19 + Slide S.T.CIA

## PROMEMORIA PER GLI UDC

- Arrivare almeno 75 minuti prima dell'inizio della gara. Tutta la squadra arbitrale al completo deve controllare le attrezzature.
- Gli UdC devono essere professionali dentro e fuori dal campo.
- Gli UdC devono essere "super partes" Ricordatevi che fate parte della squadra arbitrale. Dal momento in cui arrivate nel campo di gioco non dovette avere contatti (se non strettamente necessari allo svolgimento dei vostri compiti) con nessun rappresentante delle squadre: allenatori, giocatori, dirigenti, né con la stampa, né col pubblico.
- Ogni Ufficiale di Campo deve essere dotato di un kit personale che prevede un fischietto, due penne di diverso colore (una con inchiostro blu o nero ed una rossa), un piccolo righello e dei foglietti su cui annotare le entrate e le sostituzioni (sostituiti e sostituti)
- Il colloquio pre-gara è indispensabile. Non deve essere un monologo del 1° arbitro. Si parla di un... "colloquio" - devono intervenire il 2° arbitro e tutti gli UdC. Questi ultimi per chiarire in modo inequivocabile come comportarsi in caso di...
- Se avete una buona conoscenza del Regolamento potete risolvere anche situazioni complicate e potete essere d'aiuto ai colleghi.
- Le conversazioni durante la gara devono essere esclusivamente ristrette a ciò che è rilevante per il lavoro degli UdC, fornendo una mutua assistenza ai colleghi e/o verificando le informazioni date. Voi non siete spettatori!!!! Di contro un UdC che non parla, negando così la collaborazione ai colleghi, non è un buon UdC.
- Non devono essere fatti commenti sull'arbitraggio. Fanno parte della nostra stessa squadra!
- Mantenere costantemente il contatto visivo con l'arbitro.
- Se un canestro viene effettuato a fil di sirena non bisogna rilasciare alcun commento (gli accompagnatori delle squadre sono al tavolo con voi) né effettuare nessun cenno col capo. Se l'arbitro decide di chiedere aiuto, l'UdC deve dire solo dove si trovava la palla nel momento in cui è partita la sirena. Solo l'arbitro ha l'autorità per convalidare o meno un canestro.
- Gli spettatori non devono notarvi. Se fate un buon lavoro, gli spettatori notano solo i giocatori.

**Divertiti!**

**Vivi il basket in prima fila.**