FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO - COMITATO ITALIANO ARBITRI - COMITATO REGIONALE SICILIA

REFEREEING

OTT. 13 - N° 170

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET

sommario

pg 2 REVERSE

pg 3 AVANZARE CON LA PALLA

pg 4 RICHIAMO UFFICIALE

pg 5 REGOLAMENTO TECNICO

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 giornalino.refereeing@gmail.com

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

REVERSE

Il reverse è un termine coniato dai tecnici per indicare un tipo di movimento che i giocatori fanno per andare a canestro: in pratica è un **giro dorsale dopo aver chiuso il palleggio**.

Le variabili principali per valutare bene questo gesto tecnico sono:

1 - il preciso momento in cui il giocatore chiude il palleggio;

2 - il numero di appoggi dei piedi.

Solitamente si parla di "**passi reverse**" quando un giocatore effettua 3 appoggi sul terreno dopo aver chiuso il palleggio.

Abbiamo scoperto l'acqua calda, ma…

…in un gioco dove la velocità e la rapidità di esecuzione dei movimenti diventano sempre più raffinate, si raccomanda una maggiore attenzione nella lettura dei movimenti medesimi ed eventuale sanzione di violazioni.

Obiettivo primario deve essere quello di arbitrare il gioco, senza andare alla ricerca di infrazioni millimetriche che possano inficiare l'esecuzione corretta di movimenti tecnici eseguiti dai giocatori.

Di contro dovranno essere sanzionati quei movimenti non regolamentari che creano un danno tecnico per il difensore ed un reale vantaggio per l'attaccante.

In osservanza dei principi sanciti dalle regole - Art 25 RT - per quanto riguarda la determinazione del piede perno ed il movimento di giro (reverse), al fine di evitare la penalizzazione di un movimento corretto si evidenzia quanto segue:

- Il piede perno deve essere determinato nel momento in cui il giocatore raccoglie il palleggio, mettendo la mano sotto il pallone o trattenendolo su una o entrambe le mani.
- È legale che il giocatore alzi il perno per continuare il movimento di rotazione.
- **La violazione si determina quando il giocatore poggia di nuovo il piede perno sul terreno ed ha ancora il pallone nella/e mano/i.**
- **E' illegale che il giocatore, nel movimento di rotazione "saltelli" sul perno.**

Nel dubbio non dovrà essere sanzionata violazione di passi!

Descrivere qui, analiticamente, la regolarità o la eventuale violazione di passi in generale (non solo reverse) non è semplice.

Per il reverse, sono molto più esplicativi i "video" allegati agli Appunti Tecnici 131002 del S T CIA

Concludendo è certo che nessun arbitro "percepirà" la violazione di passi o no, se, al momento dell'arresto del giocatore, i suoi occhi non sono puntati sui piedi del giocatore stesso.

Fischiare una violazione di passi perché il movimento compiuto dal giocatore è sembrato strano… non s'ha da fare! **Mai!**

Bisogna essere certi al 100% che trattasi di violazione.

Non punire gli innocenti!

3 AVANZARE CON LA PALLA

Nel rugby un giocatore può mettere la palla sottobraccio e, correndo, avanzare verso la meta…se ci riesce!

Nel basket, per avanzare verso il canestro avversario, un giocatore, non potendo mettere la palla sottobraccio, sarebbe anche scomodo e ridicolo vista la grandezza e la sfericità della palla , deve correre…palleggiando, cioè andare avanti "battendo" la palla sul terreno.

Il coast to coast, spettacolare a vedersi, può essere compiuto da un giocatore specializzato nel palleggio.

Se il giocatore, dopo aver superato con lo scatto iniziale tutti gli avversari, non ha nessuno davanti a sé, il gioco è fatto. L'avversario però può recuperare (da tergo o laterale non può intervenire!) e porsi tra il palleggiatore ed il canestro: raggiunta tale posizione può tentare di carpirgli la palla. Se lo fa legalmente, bene!

Ma generalmente il difensore commette delle infrazioni così come in tali circostanze, il palleggiatore può commettere, tra l'altro, una eventuale violazione: quella di "**palla accompagnata-palming**" durante il palleggio (RT Segnalazione N° 17) che deve essere attentamente controllata dall'arbitro.

La situazione, naturalmente, si verifica sempre in ogni gara, nel marcamento individuale.

Vogliamo a tal proposito ricordare che:

- Quando una mano, **una sola**, è a contatto con l'emisfero superiore della palla, il palleggio è regolare.
- L'altezza del rimbalzo, la durata del contatto della mano con la palla, sempre sull'emisfero superiore ed evidentemente col palmo della mano rivolto verso il terreno di gioco ed il numero di passi fra una battuta e l'altra, sono ininfluenti.
- Un giocatore può, ovviamente, cambiare mano durante il corso del palleggio ad esempio, nel cambio di direzione.
- Durante il cambio di mano (sulla palla durante il palleggio ce ne deve essere sempre una sola!) o usando la stessa mano, egli **non deve "accompagnare la palla"** non deve cioè farla sostare, neanche per una frazione di secondo, sul palmo della mano.

La mano in tal caso sarà sotto la palla e pertanto il dorso di essa rivolto verso il terreno.

NB: è consentito, nel cambio di direzione toccare, e quindi spingere la palla, nella nuova direzione scelta, attraverso i suoi emisferi laterali.

Sanzionare di violazione di palla accompagnata un giocatore in corsa, che tenta un cambio direzione, o semplicemente rallenta la corsa, mettendo il palmo della mano nell'emisfero inferiore della palla, **Palming** è un atto dovuto. Il difensore infatti viene sbilanciato quel tanto da non poter più permettergli di continuare a difendere efficacemente, ed il palleggiatore…va a canestro, grazie alla violazione!

RICHIAMO UFFICIALE

Se **individuale**: può essere comminato a causa delle proteste di costui e può essere rivolto ad un:

- GIOCATORE (di persona, personalmente!)
- ALLENATORE (di persona, personalmente!)
- ALLENATORE (quando il protestatario è uno dei sostituti o una di tutte le altre persone al seguito di quella squadra iscritte a referto: il loro responsabile è l'Allenatore!)

DEVE ESSERE FATTO:

- Da posizione visibile a tutto il palazzo (tutti devono capire che stiamo facendo un richiamo)
- A circa 2 metri dal soggetto (MAI troppo vicino, sarebbe un segno di sfida)
- Non fare gesti (potrebbero essere fraintesi)
- Effettuare il richiamo
- Poche parole ma importanti!
- Non parlare contemporaneamente all'allenatore/giocatore che chiede spiegazioni..
- Contatto visivo col collega
- Ripresa del gioco

Se alla **squadra:** può essere comminato a causa del:

- COMPORTAMENTO di uno dei suoi componenti iscritti a referto compreso il Dirigente seduto al tavolo degli UdC e/o il Dirigente Addetto agli Arbitri posizionato all'ingresso del tunnel che porta negli spogliatoi
- RITARDO VOLONTARIO RIPRESA DEL GIOCO (allontanamento deliberato della palla dopo un canestro realizzato e uscita dal terreno di gioco per ostacolare una rimessa degli avversari)
- SIMULAZIONE
- USO ECCESSIVO DEI GOMITI

DEVE ESSERE FATTO:

- Da posizione visibile a tutto il palazzo
- A circa 2 metri dal soggetto
- Non fare gesti (C? B? inutili!)
- Poche parole ma importanti
- Non parlare contemporaneamente all'allenatore/giocatore che chiede spiegazioni..
- Segnalare il tipo di richiamo
- Correre verso la panchina fermandosi a 2/3 metri dentro il terreno di gioco
- Comunicazione all'Allenatore
- **Gesto FT basso (solo simulazione)**
- Contatto visivo col collega
- Ripresa del gioco

Il richiamo ufficiale deve essere proposto a palla morta e cronometro fermo, avvicinandosi al giocatore/i coinvolto senza gesticolare e senza mai fare il gesto di fallo tecnico tranne che per richiamo ufficiale alla squadra e solo per la simulazione (gesto fallo tecnico basso rivolto solo all'allenatore e non al giocatore).

Ricordiamo anche che **il gioco non può essere interrotto con palla viva e cronometro in movimento per fare un richiamo.**

REGOLAMENTO TECNICO (serve?)

Se vi capita durante una gara o in quiz da risolvere il seguente problema:

…un giocatore B4 commette FU su A9 in atto di tiro (non realizzato). Mentre l'arbitro segnala al tavolo il FU di B4, A9 e lo stesso B4 si insultano pesantemente e vengono sanzionati dall'altro arbitro, entrambi, di FT, che per A9 è il 5° fallo personale. Come riprendete il gioco?

Sul terreno di gioco avete poco tempo per prendere una decisione.

Nel quiz avete 3 risposte:

A) 2 TL per Axx scelto da Allenatore A,
B) 2 TL per A9 prima di essere escluso;
C) 2 TL per sostituto A9

Per non commettere errori bisogna tener presente che:

- **I fatti sono accaduti durante lo stesso periodo di cronometro fermo**: pertanto bisogna ricorrere all'Art 42 **Situazioni Speciali**
- Gli arbitri, in queste situazioni, devono determinare **l'ordine cronologico** in cui le infrazioni si sono verificate Art 42.2.2
- **Tutte le sanzioni uguali contro entrambe le squadre devono essere compensate nell'ordine in cui sono state sanzionate** Art 42.2.3
- **Tutte le sanzioni rimanenti devono essere amministrate nell'ordine in cui sono state rilevate** Art 42.2.6

Stando così le cose nel nostro esempio l'ordine cronologico è:

- 1° FU commesso da B4;
- 2° FT commesso da A9;
- 3° FT commesso dallo stesso B4.

Si compensano l'FU di B4 con il FT di A9; pertanto rimane da amministrare il FT di B4. Chi avrà diritto ai 2TL?

A9 deve abbandonare il gioco immediatamente poiché ha commesso cinque (5) falli personali Art 40.1

Il sostituto di A9 potrebbe tirare i 2 TL ma…solo se sarà scelto dal suo Allenatore: infatti "**quando viene fischiato un FT, un qualsiasi componente della squadra avversaria** (nel nostro esempio la squadra A) autorizzato a giocare, **a scelta dell'Allenatore, potrà effettuare i TL**" Art 43.2.2

La risposta al quiz pertanto è la A) e, sul terreno di gioco…bisogna operare in questo modo!

In questo esempio abbiamo dovuto "scomodare" il RT citando ben 3 Art: 42, 40, e 43 con i relativi sotto-articoli utili al fine di dare una soluzione corretta al problema.

Il RT serve… eccome se serve!