



REFEREEING

DIC. 13 - N° 172

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



sommario

pg 2

LA CONDUZIONE DELLA GARA

pg 3

DINAMISMO NEI TEMPI MORTI

pg 4

LA REGOLA DEI 24"

pg 5

POSSESSO ALTERNATO

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 !!



L'**arbitro** deve avere la capacità di “**entrare in empatia**” con la gara. In psicologia per empatia si intende la capacità di comprendere lo stato d'animo e la situazione emotiva di un'altra persona, in modo immediato e, talvolta, senza far ricorso alla comunicazione verbale. Un difensore tenta di ottenere lo sfondamento: otterrebbe un fallo a carico del suo avversario e, soprattutto, il controllo della palla per la sua squadra. L'arbitro, analizzata in un nanosecondo la dinamica dell'azione, opta invece per la simulazione del difensore. Questi si rialza e, consapevole di... “averci provato” ma, con esito negativo, continua a giocare.

Deve poi “**favorire l'evoluzione naturale del gioco**”. Nel tentativo di conquistare una palla vagante, due avversari, contemporaneamente si lanciano sulla palla (il controllo della palla è fondamentale) e, inevitabilmente, uno di essi provoca un contatto, che è accidentale (foga agonistica del tutto giustificata) e che non procura alcun vantaggio per se né uno svantaggio all'avversario.

Deve essere capace di “**essere riconosciuto come garante della lealtà sportiva**” non per imposizione ma per stima verso il suo lavoro. **Prima di ogni altra capacità:** corre e si muove con assoluta continuità per tutto il corso della gara (compresi gli eventuali tempi supplementari) senza pause e, soprattutto, senza denotare affaticamento grazie alla sua tenuta atletica ottimale; è reattivo nei cambi di velocità (contropiede); non presenta nessun calo di rendimento nella parte finale della gara, né palesa una iniziale difficoltà ad inserirsi nei ritmi della stessa poiché ha già “rotto il fiato” nel riscaldamento pre-gara effettuato nei corridoi degli spogliatoi e continuato sul terreno di gioco nell'intervallo pre-gara; è capace di effettuare movimenti come quelli dei giocatori: corsa cestistica, cambio di direzione, cambio di senso, scivolate, ecc. **e poi, tante altre... capacità!**

Deve “**essere capace di favorire il fluido scorrere del gioco o, invece, di arrestarlo, in eventuali momenti di confusione o eccessi di foga agonistica.**” I giocatori si rispettano fra loro, commettono fallo ma riconoscono immediatamente la loro infrazione, non manifestano atteggiamenti maliziosi nei confronti degli avversari, né provocatori nei confronti degli arbitri, la partita scorre. Se invece si verificano momenti di confusione (per la conquista di un rimbalzo un paio di giocatori cadono pesantemente a terra, l'intensità agonistica è molto alta per cui vengono commessi falli che potrebbero essere evitati, la gara deve essere arrestata più frequentemente ma senza cambiare né metro, né giudizio

Deve “**rapportarsi in modo cordiale, signorile, rispettoso**” con giocatori allenatori, e persone delle panchine, privilegiando un atteggiamento assertivo. L'accompagnatore al tavolo fa notare, civilmente, che un suo giocatore è gravato di tre falli, mentre invece al suo scorer ne risultano due: alla prima palla morta risolvere in modo positivo, rapido e credibile il problema.

Deve “**valutare il diverso grado di stress a cui sono sottoposti Giocatori, Allenatori, Persone al seguito**” in funzione del campionato in cui si opera (Giovanile, Regionale, Nazionale Professionistico) ed essere capace di contenere gli atteggiamenti polemici entro limiti accettabili senza la necessità di prendere provvedimenti ma facendo ricorso alla propria leadership.



Gli arbitri devono “*velocizzare*” l’amministrazione del gioco a palla morta e a cronometro fermo.

- **Intervallo pre-gara**, misurato col cronometro ufficiale a partire da 20:00. Allo 00:00 del display e del segnale acustico automatico, reset immediato del cronometro a 10:00 e...salto a due! Vuol dire che il 1° arbitro deve essere in posizione, almeno 10” prima del suono della sirena (così la lavagnetta del colloquio pre-gara) pronto al alzare immediatamente la palla per il salto a due, dopo che il collega gli ha dato il segnale di “Ok” Per fare ciò il 2° arbitro deve interpellare gli UdC prima o entro i 10” Il fatto che spesso squadre ed arbitri siano in campo, pronti a giocare, non significa che l’intervallo possa essere “*tagliato*” Pertanto essere vigili a che i giocatori non entrino prima del tempo sul terreno di gioco: vedere 10 giocatori in campo e gli arbitri ancora al tavolo non è bello, anzi... Allo stesso modo arbitri già pronti ai loro posti e nessuno dei giocatori sul terreno non è il modo conforme di dare inizio ai periodi di gara! Quanto sopra vale per l’intervallo lungo fra i due tempi, per gli intervalli brevi fra i periodi compresi i supplementari.
- **Segnalazioni**, solerti, energiche, da fermi, chiare ed inequivocabili per il tavolo, previo accordo col segnapunti, ma, soprattutto, rispettare il “*fischio, corro, segnale, corro*” Questo vale per l’arbitro che ha fischiato il fallo. Il collega deve “gelare” per tener d’occhio sia i giocatori sul terreno che i sostituti e le persone delle due panchine. Accelerare pertanto la ripresa del gioco, ma senza alcun pressappochismo e mantenendo sempre comunque il controllo dei giocatori sul campo di gioco. NB: campo, e non terreno!
- **Rimesse P.A.** Il 1° arbitro si faccia trovare già sulla linea centrale con il braccio orizzontale in direzione del canestro da attaccare per segnalare a tutti i giocatori, che potrebbero aver dimenticato a chi spetta la rimessa, qual è il canestro da attaccare. NB: aiutarsi anche con la voce!
- **Rimesse dalle linee perimetrali**, *far rispettare rigorosamente il punto di rimessa* e mettere la palla a disposizione del giocatore incaricato, con passaggio battuto a terra da circa 2/3 metri di distanza da lui, *quando tutto pronto*. La tempestività della rimessa dipende dalla chiara indicazione di quanto accaduto nel momento in cui l’arbitro coinvolto ha fischiato la violazione. Ricordare i tre tempi della segnalazione di violazione: braccio alzato e mano aperta per fermare il tempo, tipo di violazione, *indicazione della direzione di ripresa del gioco*.
- **Tiri Liberi**, sveltire le operazioni invitando il giocatore cui spetta tirare a schierarsi prontamente sulla linea di TL e consegnare la palla quando tutti i saltatori sono schierati e si trovano negli spazi che spettano ai rimbalzisti. Capita spesso che durante l’esecuzione del 1° tiro libero non tutti i giocatori abbiano intenzione di schierarsi a rimbalzo, in questo caso si può procedere ugualmente con il tiro libero velocizzando la ripresa del gioco ma, prestare attenzione ai giocatori che volontariamente ritardano per poi disturbare il tiratore!
- **Sospensioni**, RT Art 18.2.1 “*Ogni sospensione deve durare un minuto*” Gli arbitri che devono fare? qualche secondo per rifiatore, 20/30” per l’indispensabile check...a due o a tre (importantissimo comunicarsi a vicenda come riprenderà il gioco e focalizzare il momento della gara!), sguardo al tavolo degli UdC per eventuali comunicazioni. Il tavolo a 10” indica già la fine. Entrambi gli arbitri corrano verso le panchine a sollecitare il pronto rientro sul terreno. Fermarsi lì fino a quando il coach finisce di parlare ed i giocatori si muovono rientrando. A volte gli arbitri sollecitano il rientro ma vanno immediatamente a prendere la propria posizione e...rimangono da soli sul terreno!



Ogniqualvolta un arbitro fischia, l'apparecchio dei 24" deve essere **FERMATO** e **"NON RESETTATO a 24"** perché per riprendere il gioco, una rimessa, può essere assegnata alla stessa squadra che era in controllo di palla **indifferentemente, in zona di attacco / difesa** a seguito di: • palla uscita fuori campo (rimessa perimetrale) • infortunio di un giocatore della stessa squadra • situazione di salto a due • palla viva bloccata tra anello e tabellone (da rimessa / tiro / ultimo-unico TL) • doppio fallo • compensazione di sanzioni uguali a carico di entrambe le squadre. Deve essere **sempre solo fermato e non resettato a 24"** quando alla stessa squadra che era in controllo di palla viene assegnata una rimessa **in zona d'attacco** e il display del 24" indica **$\geq$ a 14"** a seguito di: • fallo (senza TL) / violazione / qualunque altra ragione imputabile agli avversari • infortunio di un giocatore della squadra avversaria • qualunque ragione **NON** imputabile ad alcuna delle due squadre • tiro a canestro e fallo del difensore (**NON** sul tiratore). **Infatti in tutte queste situazioni si riprende il gioco con i secondi rimanenti dei 24.**

L'apparecchio deve essere **FERMATO CON I DISPLAY SPENTI**, quando alla stessa squadra che era in controllo di palla viene assegnata una **rimessa in zona di difesa** a seguito di: • fallo (senza TL) / violazione / qualunque altra ragione imputabile agli avversari • infortunio di un giocatore della squadra avversaria • qualunque ragione **NON** imputabile ad alcuna delle due squadre • la palla entra legalmente nel canestro • la palla tocca l'anello del canestro avversario (**NON** blocco tra anello e tabellone) • viene sanzionato un fallo con tiri liberi • l'infrazione alle regole è commessa dalla squadra in controllo di palla • il cronometro indica **$<$ 24"** e una squadra ottiene un nuovo controllo di palla • il cronometro indica **$<$ 14"** e l'apparecchio dei 24" deve essere resettato a 14" • si verifica una situazione di salto a due: palla trattenuta, dubbio / disaccordo degli arbitri su palla fuori campo, palla viva bloccata tra anello e tabellone (da rimessa / tiro / ultimo-unico TL), squadre senza controllo / diritto alla palla e successiva palla morta, squadre senza controllo / diritto alla palla a seguito di compensazione di sanzioni e nessuna altra sanzione da amministrare e il controllo di palla **NON rimane** alla stessa squadra che la controllava prima. **Infatti in queste situazioni si riprende il gioco con 24/14"**

L'apparecchio deve essere **resettato a 14"** quando alla stessa squadra che era in controllo di palla viene assegnata una **rimessa in zona d'attacco** e il display del 24" indica **$<$ 14"** a seguito di: • fallo (senza TL) / violazione / qualunque altra ragione imputabile agli avversari • infortunio di un giocatore della squadra avversaria • qualunque ragione **NON** imputabile ad alcuna delle due squadre • 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 **$<$ 5**

Il responsabile è l'addetto all'apparecchio, ma gli arbitri devono avere "contezza" di quanto proposto dal display, sia nel momento in cui viene fermato il gioco, sia all'atto della ripresa del gioco e, in diffinità, intervenire prontamente. L'arbitro competente per la meccanica usi il segnale N° 9 (reset dei 24 o dei 14") dopo essersi accertato che è necessario un reset.

NB: i riferimenti sono contenuti: nel RT Art 29 e 50, nelle In. Uff. FIBA 2012 (stessi Articoli) negli Appunti Tecnici del S.T.CIA N° 130204 e nelle clips correlate.



Il possesso alternato è un metodo per far diventare viva la palla con una rimessa in gioco quando iniziano tutti i periodi (tranne il 1°) e quando si verificano, durante la gara, tutte le situazioni di salto a due. La Freccia del PA sarà posizionata dal segnapunti (#) **la prima volta**, a seguito del salto a due del 1° periodo, a favore della squadra che **NON ha ottenuto il 1° controllo della palla viva sul terreno di gioco.**

Il 1° arbitro che amministra il salto a due e l'inizio di tutti gli altri periodi è corresponsabile del corretto posizionamento della freccia. Iniziato il gioco, **deve** controllarne l'esattezza, cercare l'assenso visivo col segnapunti e confermare (si usa il pollice alto). Durante la gara, per tutte le eventuali situazioni di salto a due, l'incombenza spetta all'arbitro più vicino per la meccanica, che dovrà osservare anch'egli le disposizioni suddette. Nell'intervallo pre-gara può essere sanzionato un FT (giocatore che si aggrappa al canestro come una scimmia) in tal caso si inizia con 2 TL e successivo salto a due.

Quando la palla lascia la(e) mano(i) dell'arbitro sul salto a due inizia il 1° periodo. Nell'attimo immediatamente dopo il rilascio della palla e prima del tocco legale dei saltatori, può accadere:

- Palla alzata male: altro salto a due e freccia come in # - **cronometro a 10:00**
- Violazione: tocco palla in fase ascendente - saltatore che calpesta la linea centrale prima del tocco, rimessa laterale e freccia come in # - **cronometro a 10:00**
- Fallo di uno dei due saltatori - rimessa laterale e freccia come in # - **cronometro a 10:00**
- FU/FD: 2TL+possesso - NB: non appena la palla è a disposizione per il 1° dei 2TL si posiziona la freccia - **Cronometro a 10:00.**

Se invece si verifica il tocco legale e dopo:

- Violazione - palla fuori per tocco contemporaneo giocatori - altro salto a due e freccia come in # **ma cronometro avviato che resta così**
- Palla trattenuta/Doppio fallo - altro salto a 2 e freccia come in # **cronometro avviato che...**
- Violazione - saltatore tocca 3 volte la palla - palla fuori per tocco giocatore che non riesce ad ottenerne il controllo, rimessa laterale e freccia come in # **cronometro avviato che...**

Altri casi in cui si applica il PA - palla trattenuta - palla fuori e arbitri in dubbio/disaccordo - doppia violazione su ultimo/unico TL non realizzato (escluso tiratore) - palla viva bloccata fra anello e tabellone - palla morta e squadre senza controllo/diritto palla - cancellazione di sanzioni uguali e squadre senza controllo/diritto palla prima dei falli/violazioni - correzione TL concessi/non dovuti e, quando il gioco si ferma, il controllo di palla è degli avversari di chi ha tirato i TL - correzione di TL tirati da giocatore sbagliato e, quando il gioco si ferma, il controllo di palla è della squadra cui appartiene il giocatore che ha tirato i TL e non ci sono altre sanzioni da amministrare.

La freccia del PA cambierà direzione **al 1° tocco legale di un giocatore sul terreno di gioco.**

Se prima del termine della procedura viene fischiato un fallo, NON SI PERDE il diritto alla rimessa per PA, la freccia non si gira e si amministra la sanzione relativa al fallo.

Se invece viene fischiata una violazione SI PERDE il diritto alla rimessa PA:

- Violazione di chi rimette per PA (mette un piede sul terreno prima del rilascio della palla) - procedura PA terminata. **La freccia si gira e rimessa per violazione a favore della squadra avversaria**
- Violazione di un compagno di chi rimette (intercetta la palla col piede) - Procedura PA terminata avendo un giocatore della stessa squadra commesso una violazione. **La freccia viene invertita immediatamente e, rimessa per chi difendeva.**

Però, se la violazione è di chi difende (intercetta la palla col piede) - Procedura PA non terminata, per colpa degli avversari (**tocco illegale** di un giocatore sulla palla) - la freccia non si gira, PA rimane alla squadra che stava **effettuando la rimessa** la quale ora avrà una **rimessa per violazione.**