



*vi auguriamo
Buone Feste !*

* PAG. 2
SAPETE VOI...

* PAG. 3
FALLO
TECNICO

* PAG. 4
SPULCIANDO
IL
REGOLAMENTO

* PAG. 5
MEMORANDUM
(PER GLI
ARBITRI)

ARBITRO . . .

UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOL... qual è il comportamento da tenere in caso di Rissa?

Innanzitutto, bisogna che gli arbitri cerchino di...prevenire la Rissa (tra i giocatori in campo) mettendosi, durante l'opera di prevenzione, anche, e ove possibile, in mezzo ai *duellanti* per cercare di *persuaderli* a non iniziarla (la maglietta grigia è un ottimo deterrente). A Rissa iniziata, invece, è consigliabile, per ovvie ragioni, ma anche per controllare attentamente i numeri di maglia di tutti i giocatori coinvolti, allontanarsi e tenersi a debita distanza, allargando così il campo visivo.

"*Responsabili*" delle panchine sono i rispettivi allenatori. Gli UdC saranno di grandissimo aiuto agli arbitri nella individuazione dei *responsabili inadempienti* o addirittura...fomentatori di Rissa!

Se una Rissa si verifica, bisogna distinguere: il posto ed il momento in cui essa si svolge, gli addetti ai lavori che vi partecipano (tutte le persone iscritte a referto), ed in che modo.

- Rissa tra i soli giocatori in campo durante i tempi di gioco: individuati i colpevoli per entrambe le squadre, assegnare un fallo da espulsione a ciascuno e, dopo aver compensato tutte le sanzioni uguali per entrambe le squadre, amministrare le sanzioni rimanenti (Art 42).
- Rissa tra gli iscritti a referto durante gli intervalli. NB: durante un intervallo di gara, tutti i componenti della squadra, autorizzati a giocare, sono considerati giocatori (Art 4.1.4). Individuati i responsabili, a ciascuno il...suo, e ricorrere, ovviamente, alla compensazione. Le sanzioni che rimangono verranno amministrare all'inizio del periodo successivo.
- Rissa dopo il suono della sirena di fine gara. Non si possono attribuire, sul referto, falli di nessun tipo, ne ci possono essere sanzioni (la gara è finita!). Bisogna solo individuare i rissanti e specificare i fatti, nel modo più chiaro, sul rapporto di gara (il giudice deciderà).
- Rissa tra giocatori in campo con sostituti, esclusi, allenatori, vice o persone a seguito, che oltrepassano i confini delle panchine (Art 39). I fatti accaduti in campo, tra i giocatori, prima dell'intervento delle panchine, vengono trattati come sopra. Tutte le persone delle panchine entrate in campo devono essere espulse e, qualsiasi sia il loro numero, deve essere addebitato un solo Fallo Tecnico ('B') all'allenatore. Solo l'allenatore e/o il vice hanno il permesso di oltrepassare i confini delle panchine durante una Rissa, per aiutare gli arbitri a mantenere o ripristinare l'ordine: in questa situazione essi non dovranno essere espulsi. Se invece oltrepassano i confini delle panchine, e non aiutano o non tentano di aiutare gli arbitri ma, invece, fomentano la zuffa, dovranno, ovviamente, essere espulsi. NB: Art 39-Rissa(!) che si applica solo ed esclusivamente alle persone che entrano in campo dalla panchina!!



Tutti coloro che volessero contribuire con articoli inerenti l'attività arbitrale o per considerazioni e commenti, possono inviare informazioni attraverso questi recapiti a:
Giovanni Raimondo (responsabile del giornalino,
GAP di Ragusa)
cell. 349.5855656
e-mail
munnu@hotmail.it
wilzzz@hotmail.it



NB: il giornalino può essere inviato via e-mail previa comunicazione dell'indirizzo di posta elettronica

FALLO TECNICO

Il fallo tecnico è un *fallo di natura "comportamentale"* che non implica contatto fisico fra i contendenti.

In campo e sulle panchine infatti non sono infrequenti (anzi!) gesti o parole di...insofferenza contro gli avversari e, soprattutto, nei confronti degli arbitri (perché allora è stato chiamato Fallo Tecnico? In tali comportamenti non c'è niente di...tecnico! Se qualcuno dei nostri cinque lettori lo sa, ci renda edotti).

Gli arbitri hanno il delicato compito di fermare immediatamente queste situazioni che sono del tutto contrarie allo spirito di sportività e di correttezza. Come fare?

I mezzi a loro disposizione non sono numerosi; li elenchiamo in ordine di gravità:

- 1) - far finta di niente:** ignorare e sopportare, quando le proteste non sono eclatanti;
- 2) - dare un avvertimento ufficioso,** ma deciso, a chi protesta, facendosi notare dall'allenatore di quella squadra, ma, soprattutto, dal collega!
- 3) -comminare un avvertimento ufficiale:** porsi, sempre dentro il campo, a tre quattro metri dalla panchina e avvertire tutta la squadra che non saranno più tollerate proteste (questa volta il collega non può non vedervi!). In tal modo l'avvertimento diventa...esecutivo. Cioè, al verificarsi di una successiva protesta, anche se rivolta verso l'arbitro che non ha fatto il richiamo ufficiale, quest'ultimo prenda il provvedimento affinché l'ammonizione non diventi inflazionata, ovviamente, per quella squadra; se infatti occorre anche per l'altra, bisogna ripetere tutta la procedura!
- 4) -sanzionare Fallo Tecnico.** NB per gli arbitri: si tratta di un fallo come tutti gli altri, pertanto, non agitarsi, fischiare il fallo e, dopo la segnalazione, recarsi verso il centro del campo per andare ad amministrare la rimessa in gioco a cavallo della linea centrale sul lato opposto al tavolo degli UdC (obbligatorio Art 38.4.2 – 1° pallino!) dopo i due tiri liberi, che saranno, invece, a carico del collega che non ha fischiato, in posizione di coda. Naturalmente, a seguito di quanto enunciato, il provvedimento deve essere preso dall'uno o dall'altro in funzione della posizione sul campo.

Ricordiamo che sul Regolamento Tecnico (Art 38.3.1) c'è l'elencazione di tutte le situazioni (non limitate solo a queste!) per cui un arbitro può infliggere un Fallo Tecnico. Facciamo notare che nel Regolamento 2008 è stato aggiunto: agitare eccessivamente i gomiti, sempre senza contatto con l'avversario, perché, se c'è contatto, l'arbitro deve ricorrere agli altri tipi di fallo (normale, antisportivo, doppio fallo, da espulsione); mai al Fallo Tecnico.

Gli arbitri hanno il dovere di controllare la gara nei suoi aspetti disciplinari cercando di instaurare un rapporto di..."collaborazione" con i giocatori e con i componenti delle panchine, dimostrando però di essere fermi e risoluti quando questo rapporto comincia ad affievolirsi per cause sicuramente indipendenti dalla volontà degli arbitri medesimi.

Ci riferiamo a tutto ciò che è compreso nel cosiddetto feeling (la percezione) che un arbitro deve avere con la gara e con tutti i suoi partecipanti. Bisogna essere capaci di anticipare i problemi; ad esempio avvisare e tenere sott'occhio due avversari che, per prendere posizione, usano impropriamente tutto o parte del loro corpo già dall'inizio della gara e non, solo verso la fine, quando l'agonismo è esasperato al massimo.

Bisogna ricorrere al Fallo Tecnico al momento giusto con la consapevolezza che con esso si raddrizza una situazione non più tollerabile (proteste plateali che deridono le decisioni arbitrali). Un fallo tecnico infatti sanzionato nel momento sbagliato si ritorce come un boomerang nei confronti dell'arbitro che l'ha sanzionato, compromettendo, a volte, l'andamento della gara. Occorrono infatti in tali situazioni provvedimenti sempre più drastici.

Concludendo è innegabile che tutti i fischi di fallo tecnico sono...sgraditi a chi li subisce e ben accolti da chi ne beneficia (2 TL + possesso!). Bisogna usarli con parsimonia ma, quando sono necessari, ben vengano.

La bravura di un arbitro non si misura sicuramente dal numero dei falli tecnici fischiati in una gara, ma da ben altri parametri tecnici e comportamentali.

Buoni fischi di Fallo Tecnico a tutti.

SPULCIANDO...IL REGOLAMENTO

Scopriamo che...

- Quando nel palazzetto ci sono due tabelloni luminosi, il 1° arbitro deve scegliere uno dei due come cronometro ufficiale della gara (Attrezzature per la pallacanestro Art 5.7.1–7° pallino).
- Le aree dei tre secondi sono tracciate sul terreno di gioco con linee dello spessore di cm 5, che fanno parte integrante delle stesse aree. Nella fattispecie si tratta del trapezio isoscele che delimita le aree dei tre secondi. Le linee sono: la base minore (la linea di tiro libero: il tiratore dei tiri liberi che la calpesta commette violazione sul TL) e i lati obliqui; la base maggiore non è compresa in quanto è già fuori campo (Art 2.2.3). Teoricamente un giocatore attaccante che calpesta, per più di tre secondi consecutivi, dette linee, incorre nella violazione di tre secondi, fermo restando che si debbano verificare contemporaneamente le altre tre condizioni per fischiare la violazione: 1- possesso di palla alla sua squadra; 2-la sua squadra nella sua zona d'attacco; 3-cronometro di gara in movimento Art 26.1.1
- Le unghie dei giocatori devono essere tagliate corte. Bisogna che gli arbitri, in caso di non ottemperanza, obblighino gli inadempienti, prima di ammetterli a giocare, a...tagliarle. Viene così fatto rispettare il principio che i giocatori non possono essere pericolosi per gli avversari, a causa del loro abbigliamento (Art 4.4.2 – 2° pallino).
- In tutti i tempi supplementari le squadre continueranno a giocare nello stesso senso nel quale hanno giocato il quarto periodo (Art 9.7).
- La palla è considerata dentro il canestro anche quando una sua piccola parte è all'interno dell'anello e sotto il livello dello stesso (Art 16.1.2). Un canestro, però, è valido se la palla attraversa tutto l'anello ed esce dalla retina, da sotto, o si ferma nella stessa (Art 16.1.1). Infatti, se dovesse accadere che, per uno strano effetto, una retina *sputa fuori una palla* che è entrata, anche attraversando tutto l'anello, ma...fuoriesce subito, ovviamente da sopra l'anello, il canestro non è valido.
- Un palleggio termina quando il giocatore tocca la palla simultaneamente con entrambe le mani (1° caso) o trattiene la palla in una o entrambe le mani (2° caso Art 24.1.1 – 2° capoverso). Il trattenere la palla in una mano, durante il palleggio, viene eseguito dai giocatori mettendo il palmo della mano sotto la palla, anche per una frazione di secondo. Tale gesto è di grande aiuto al palleggiatore che vuole cambiare direzione e, se eseguito in velocità, gli dà un grande vantaggio; infatti sbilancia il difensore che non può più intervenire se non con un fallo. Essa equivale ad un palleggio; in pratica il giocatore ha interrotto il primo e fa il secondo: è in violazione (Art 24.2). L'arbitro deve fischiare prontamente e fare il segnale N° 16 nel 1° caso (palleggio illegale) o N° 17 nel 2° caso (palla accompagnata).
- Se un giocatore, mentre è in movimento ed ha entrambi i piedi sollevati dal terreno, ricade sul terreno su un piede (senza appoggiare l'altro a terra!), salta con quel piede e ricade di nuovo sul terreno simultaneamente con entrambi i piedi, non ha commesso violazione di passi: nessuno dei due può essere considerato perno (Art 25.2.1 – 2° pallino 3° capoverso). NB: in questa situazione il giocatore, per iniziare un palleggio, non può sollevare dal terreno nessuno dei due piedi prima che la palla abbia lasciato le sue mani, mentre per passare o tirare a canestro, può sollevare uno o entrambi i piedi, ma essi non possono ritoccare il terreno prima che la palla abbia lasciato la sua mano(i) (Art 25.2.2 – 3° pallino).
- In caso di Rissa (attenzione Rissa di cui all'Art 39), qualsiasi sia il numero di allenatori, vice-allenatori, sostituti, giocatori esclusi o persone al seguito della squadra, espulse per aver oltrepassato i confini dell'area della panchina, deve essere addebitato un solo fallo tecnico ('B') all'allenatore (Art 39.3.1). Se al momento in cui la gara è stata interrotta a causa della Rissa, una squadra aveva il controllo della palla o aveva diritto alla palla, la palla stessa verrà assegnata a questa squadra **per una rimessa da metà campo(!)**, sul lato opposto al tavolo degli Ufficiali di Campo. Se però una squadra aveva diritto al possesso perché era stato realizzato un canestro la palla verrà assegnata alla squadra che aveva subito il canestro per una rimessa da fondo campo (Art 39.3.2 – 2° e 1° pallino).

MEMORANDUM (per gli arbitri)

- Fischiano un fallo normale (uso illegale delle mani, blocco irregolare, uso illegale del gomito, trattenuta, spinta o sfondamento senza palla, sfondamento con la palla, fallo della squadra in controllo di palla) è obbligatorio fermare, prima di tutto, il cronometro di gara (braccio alto-pugno RT pag 79 Segnalazioni da 38 a 44). Subito dopo indicare l'autore del fallo: è questa la fase più delicata, in quanto l'individuazione del giocatore deve essere chiara e inequivocabile. Non vogliamo vedere arbitri che indicano, generalmente da lontano, soprattutto nei falli a rimbalzo, un giocatore del mucchio, e...scappano via a segnalare. Succede sempre che l'accusato se ne rende conto durante la segnalazione al tavolo del numero della sua maglia e, ad arte o no, rimane esterrefatto, e inizia la manfrina di correre verso l'arbitro, professando la sua...innocenza, indicando al suo posto il presunto autore del fallo medesimo. Tutto ciò, oltre ad essere una inutile perdita di tempo, implica la perdita di parte della, già poca stima, sull'operato dell'arbitro. Allora dopo aver fermato il tempo, porsi a qualche metro di fronte al giocatore, possibilmente incrociare per un nanosecondo il suo sguardo, per fargli capire che è stato proprio lui e poi andare a segnalare. Con questo metodo si prendono due piccioni con una fava. Infatti: 1°- è chiaro tutto il palazzo che è lui il colpevole; 2°- se inizia a protestare, voi, che gli state davanti, rimanete fermi davanti a lui fino a quando le proteste hanno termine e, in caso contrario, siete pronti per i successivi provvedimenti. Dopo ciò andate a segnalare. Fra l'altro *aiuterete* il collega che sta gelando e che è costretto a prendere, suo malgrado, i provvedimenti disciplinari del caso, quando le proteste, come spesso succede, dovessero diventare poco urbane o addirittura eclatanti contro di voi ma, alle vostre spalle. E' odioso il comportamento dell'arbitro che sta gelando e risponde al giocatore che, non potendo raggiungere chi ha fischiato, protesta con lui, dicendo: "chiedilo al collega". Gli arbitri e gli UdC formano una squadra: bisogna *difendere* i compagni di squadra, anche se hanno sbagliato!
- Fischiano invece un fallo speciale (li chiamiamo così solo per distinguerli dai precedenti, infatti non hanno nulla di speciale!) doppio fallo, tecnico, antisportivo, da espulsione, bisogna subito segnalare il tipo di fallo. Il segnale di stop al cronometro di gara è già implicito nel tipologia (RT pag 79 Segnalazioni da 45 a 48). Anche stavolta bisogna indicare l'autore, ma non con la stessa *modalità* del fallo normale, in quanto i falli speciali sono molto più evidenti dei precedenti nel senso che i giocatori che li commettono sono più facilmente identificabili. A volte basta fischiare e rivolgersi al tavolo ripetendo il tipo di fallo e il numero di maglia dell'autore.
- Il giocatore che, in possesso di palla, non si muove o ferma il palleggio e viene marcato da vicino (quando un avversario è in posizione di difesa attiva ad una distanza di non più di un metro!), ha solo 5 secondi per liberarsi della palla. L'arbitro ha l'obbligo di contare visivamente questi secondi. Molto spesso gli arbitri, o non contano per niente o cominciano la conta quando due o tre secondi sono trascorsi, concedendo così al giocatore sicuramente più dei 5 secondi previsti. Se si comincia ad esempio quando ne sono trascorsi due bisognerebbe contare fino a tre! Bisogna allora: 1°- riconoscere tecnicamente la situazione; 2°- far mente locale e cominciare tempestivamente il conteggio! Sempre, per tutta la gara.
- Quando un giocatore acquisisce il controllo di una palla viva nella sua zona di difesa, la sua squadra deve farla arrivare (la palla!) nella propria zona d'attacco entro 8 secondi. L'arbitro coda ha l'obbligo di contare: mentalmente i primi 3 secondi e visivamente gli altri 5. Sempre per tutta la gara. Anche qui ci capita di vedere arbitri che "*dimenticano*" la regola o ci pensano solo quando c'è pressione degli avversari già sulla rimessa dalla linea di fondo. Bisogna invece contarli perché se il play è solo nella sua zona di difesa, ed improvvisamente arrivano dei difensori, l'arbitro è impreparato e anche qui non può cominciare a contare quando di secondi ne mancano due o tre. Bisognerebbe allora contare visivamente non più cinque ma due o tre!