

REFEREEING

GENNAIO 2010

NUMERO 129

SOMMARIO

2
SAPETE VOI ...

3
**NON SI FINISCE MAI DI
IMPARARE**

4
ACCADIMENTI...STRANI

5-6
**MOVIMENTO CONTINUO
NELL'ATTO DI TIRO A
CANESTRO**

Testi di
Giovanni Raimondo
Redazione
William Raimondo
Grafica
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)

e-mail munnu@hotmail.it - william.raimondo@gmail.com

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

ARBITRO ... UN RUOLO ESSENZIALE NEL BASKET

SAPETE VOI ...

quali sono le attrezzature ed il materiale tecnico indispensabili per la disputa della gara?

- 1) N° 5 palloni
- 2) Tabelloni – Anelli – Retine
- 3) Cronometro elettronico
- 4) Tabellone segnapunti elettronico
- 5) Apparecchio 24" a sequenza decrescente con 2 indicatori
- 6) Segnale acustico
- 7) Palette indicatrici dei falli dei giocatori
- 8) Indicatori del raggiungimento dei falli di squadra
- 9) Freccia del "possesso palla alternato"
- 10) Un secondo cronometro manuale da tavolo.

E se una, o più di una, manca?...

...la squadra ospitante deve essere in possesso delle seguenti attrezzature di riserva obbligatorie e tenerle all'interno dell'impianto di gioco al fine di un immediato utilizzo!

- 1) Tabelloni – Anelli – Retine
- 2) Cronometro manuale
- 3) Tabellone segnapunti manuale
- 4) Apparecchio 24" manuale ed una serie di cinque numeri decrescenti da 24 a 5 e cioè 24, 20, 15, 10, 5, da posizionare sul tavolo degli UdC in modo visibile ai giocatori, con i quali indicare il trascorrere decrescente dei 24 secondi
- 5) Idoneo segnale acustico sostitutivo
- 6) Minimo tre palloni di riserva.

In quelle di riserva...mancano: 1 - cronometro elettronico, 2 - palette indicatrici dei falli dei giocatori, 3 - indicatori del raggiungimento dei falli di squadra, 4 - freccia del possesso palla alternato.

Ciò non vuol dire che queste ultime non ci devono essere! Si possono facilmente trovare! Se la squadra ospitante è in difficoltà l'Arbitro può...suggerire: 1- per il cronometro manuale: la celebre cipolla o, al limite, un orologio da polso con il cronometro (il cronometrista deve comunicare alle squadre, continuamente e a voce, il tempo a scalare); 2- per palette, indicatori dei falli di squadra e freccia: usare un pennarello e tracciarli su dei cartoncini o, in mancanza, su dei fogli.

Il tabellone segnapunti manuale può essere sostituito da una lavagna, su cui fare annotare il punteggio progressivo con un gessetto o utilizzare la parte retrostante di un pannello pubblicitario, scrivendovi sopra con un pennarello. Per il segnale acustico un fischietto risolve i problemi.

Le attrezzature veramente indispensabili, pertanto, sono: i tabelloni, gli anelli, almeno due palloni e le retine. Senza queste ultime (indispensabili e di riserva) la gara non verrà disputata.

Nel caso che la gara non venga disputata gli arbitri non consegneranno alle squadre copia del referto che verrà inviato integralmente all'Organo Competente per i provvedimenti del Giudice Sportivo. NB: scrivere chiaramente il motivo!

Per alcune attrezzature abbiamo dato dei suggerimenti. Il buon senso degli arbitri deve essere improntato alla più ampia disponibilità, in quanto la mancata disputa della gara crea non pochi problemi alle società. Ovviamente segnalare nel rapporto le inadempienze e le soluzioni!

PS: negli anni '80 del secolo scorso una circolare FIP, emessa ad inizio anno sportivo, obbligava gli arbitri a controllare "de visu" le attrezzature di riserva, e...in mancanza, anche di una sola di esse(!) non iniziare la gara! Furono poche, fortunatamente, le gare non disputate: quelle in cui arbitri "saccenti e privi di ogni buon senso" applicarono alla lettera la circolare! La FIP allora responsabilizzò le società obbligandole a tenerle nel palazzo. Sollevò così gli arbitri dall'inutile e stupido controllo. Se non ci sono la squadra ospitante si assume le sue responsabilità.



NON SI FINISCE MAI DI IMPARARE!...

...se la palla durante un'azione di gioco colpisce il ferro (anche per un passaggio fra i giocatori della squadra attaccante o per una deviazione fortuita di un difensore) **l'apparecchio dei 24" deve essere sempre resettato**. Pertanto se la palla viene riconquistata dalla stessa squadra che ne deteneva il possesso prima di tale accadimento, essa avrà a disposizione un nuovo periodo di 24" per tentare un tiro a canestro!

...con palla, in volo per un tiro a canestro e contemporaneo suono dell'apparecchio dei 24" nel caso che la palla stessa viene stoppata nella sua fase ascendente da un difensore, la sanzione corretta è: **violazione alla Regola dei 24"** Se invece la palla è nella sua fase discendente verso il canestro si ha una violazione di interferenza sul tentativo di realizzazione durante un tiro a canestro su azione! (ovviamente deve essere evidente che il tiro sta andando verso il canestro)

...nel corso di un periodo di gara, l'arbitro coda segnala chiaramente, con l'apposito segnale, l'avvenuta realizzazione di un tiro da tre punti. Il segnapunti lo trascrive sul referto da due. Si continua a giocare, con numerose altre azioni, fino alla fine del periodo, senza alcuna protesta. Nell'intervallo però ci si accorge di una discrepanza di un punto, per quella squadra, fra referto e tabellone. Fa testo ciò che è stato scritto a referto e deve essere corretto il tabellone anche se gli arbitri ricordano con certezza e si assumono la responsabilità che quel tiro era da tre punti. La motivazione è data dal fatto che, pur se **l'avvenuta errata convalida di punti è un errore correggibile**, nei termini di cui all'esempio non se ne riscontrano gli estremi. Doveva essere rilevato, ed eventualmente corretto, prima che la palla ridiventava di nuovo viva in seguito alla prima palla morta, con cronometro in movimento!

...in caso di **fallo fischiato contemporaneamente dal guida (alla difesa) e dal coda (all'attacco-sfondamento) ci si trova in situazione di doppio fallo**. Se l'attaccante, in terzo tempo, con la palla ancora tra le sue mani ed in continuità di movimento, tira e realizza, il canestro non è valido. La palla, per la ripresa del gioco, verrà assegnata alla squadra attaccante (il suo giocatore ne era ancora in controllo) dal prolungamento della linea di tiro libero (canestro annullato) con i residui secondi, dei 24, da giocare!

...se un arbitro fischia **doppio fallo a due giocatori avversari** che, nel tentativo di assumere una posizione ottimale per l'eventuale rimbalzo, si spintonano l'un l'altro e **contemporaneamente: 1-la palla è in aria per un tiro; 2-essa non tocca il ferro e finisce fuori**, per riprendere il gioco, dopo aver segnalato i due falli, verrà assegnata una rimessa, nel punto più vicino, alla squadra che ha ne ha diritto per il possesso alternato, perché non c'è controllo da parte di nessuno!

...con palla a disposizione di una squadra per una **rimessa dalla linea laterale**, consegnata nel punto indicato dall'arbitro al giocatore incaricato, questi non può, dopo due secondi passarla ad un suo compagno che accorre per effettuare la rimessa medesima, neanche se quest'ultimo la esegue nei tre secondi rimanenti. Trattasi di violazione sulla rimessa. NB: dopo un canestro su azione o un ultimo o unico tiro libero realizzato, quanto sopra è invece consentito, solo per una **rimessa dalla linea di fondo**, anche se è l'arbitro a consegnare la palla dopo una sospensione o una qualsiasi interruzione del gioco, ma solo a seguito appunto di un canestro realizzato ecc!

...la partecipazione alla gara è consentita ad un giocatore che presenta come documento di riconoscimento la **patente di guida rilasciata da qualunque Paese**: pertanto non solo da un paese della Comunità Europea!



ACCADIMENTI... STRANI

Accadono, molto raramente per fortuna, durante una partita dei fatti strani, poco frequenti, non di routine, per i quali gli arbitri non sono mentalmente preparati. Quando si verificano, mettono in difficoltà quegli arbitri che, non sanno “che pesci pigliare”, né prendere le giuste decisioni, perché non si ricordano in quale parte del Regolamento sono contemplate.

Vogliamo qui ricordarne alcune, affinché tutti gli arbitri facciano mente locale, in modo da essere pronti anche in queste occasioni e prendere la giusta decisione. Ad ogni buon conto, a questo proposito è molto utile, per evitare di prendere una “cantonata” un periodico ripasso del Regolamento Tecnico, con i necessari aggiornamenti reperibili immediatamente, al giorno d’oggi, sul sito del CIA.

- Se la palla, durante il primo di due o il primo e il secondo di tre (pertanto non sull’ultimo o unico) Tiro Libero, si incastra fra il tabellone e l’anello, non c’è da fischiare un bel niente! Bisogna solo... far recuperare la palla da qualcuno e continuare ad... amministrare i rimanenti tiri! *PS: gli arbitri non tentino il recupero: se, come probabile, non ci riescono, diventeranno oggetto di scherno da parte di tutti i presenti! Non ne vale la pena*
- Se la palla, a seguito di un tiro a canestro o a seguito di un passaggio o di uno strano rimbalzo, tocca una qualsiasi parte del tabellone (frontale, ovviamente, ma anche superiore, inferiore, laterale) senza toccare i sostegni dello stesso, e ricade di nuovo in campo, essa è giocabile da chiunque; anche se dopo aver toccato la parte superiore del tabellone ricade ancora in campo da dietro il tabellone. *PS: può succedere che i giocatori si fermino! L’arbitro più vicino allora rivolga un pronto invito a continuare il gioco in quanto si è nella legalità!*
- Se la palla, a seguito dell’ultimo o unico Tiro libero non tocca l’anello (tiro corto) o tocca solo il tabellone senza toccare l’anello, l’arbitro coda deve fischiare la violazione. L’arbitro guida amministrerà la rimessa dalla linea laterale, per gli avversari, dal prolungamento. *PS: per esigenze di punteggio il “giochino” può essere attuato... artatamente!*
- Se la palla entra nel canestro da sotto, si ha una violazione solo se essa attraversa interamente l’anello ovviamente dal basso verso l’alto. E’ molto difficile perché la retina nella sua parte superiore è semi-rigida. *PS: l’arbitro coda faccia mente locale e non fischi istintivamente se vede la palla entrare da sotto! Non fischi poi a vanvera se solo vede che un giocatore tocca la retina quando la palla è molto lontana da essa o il tocco è assolutamente ininfluenza sulla entrata della palla nel canestro*
- Se la palla entra regolarmente nel canestro da sopra, ma, a causa della retina troppo stretta o di uno strano effetto, viene sputata fuori, il canestro non è valido ed il gioco continua. Se, entrando sempre da sopra, si ferma nella retina il canestro invece... è valido. *PS: è compito dell’arbitro coda segnalare con ampi gesti la continuazione del gioco nel primo caso o la convalida immediata, con l’apposito segnale, nel secondo!*
- Se un giocatore realizza deliberatamente nel proprio canestro (può succedere negli scontri in cui conta la differenza canestri) egli ha commesso una violazione: rimessa per la squadra avversaria dalla linea laterale sul prolungamento della linea di tiro libero (canestro annullato). Se invece realizza accidentalmente, sempre nel proprio canestro, il... tiro sarà convalidato da due punti ed attribuito al capitano in campo della squadra avversaria. *PS: in quest’ultima situazione il tiro convalidato varrà sempre 2 punti... anche se è stato scoccato dalla zona di tiro dei 3 punti!*
- Se un giocatore colpisce deliberatamente la palla col pugno, commette una violazione. Si tratta della medesima violazione che viene fischiata quando la colpisce *volontariamente* calciandola o intercettandola con la gamba o qualsiasi altra parte del corpo. *PS: gli arbitri devono percepire la volontarietà dell’azione e quindi fischiare: se il tocco è accidentale... non fischiare!*



MOVIMENTO CONTINUO NELL'ATTO DI TIRO A CANESTRO

La decisione arbitrale, in questa situazione, riveste particolare importanza. Infatti, in caso di fischio arbitrale con fallo alla difesa, la sanzione è due tiri o tre tiri liberi se l'attaccante non realizza il canestro. Se, sempre nel movimento continuo, egli realizza, il canestro è valido (2 o 3 punti) ed in aggiunta 1 tiro libero supplementare! I giornalisti lo chiamano gioco da tre o quattro punti!

Nel caso in cui il fischio di fallo viene emesso e nell'attimo immediatamente prima del movimento continuo (il giocatore non ha saldamente in mano la palla) e la squadra avversaria non ha ancora raggiunto il "bonus" per quel periodo, il beneficio è...solo una rimessa dalle linee perimetrali.

Nelle violazioni (passi, palleggio irregolare, ecc) non bisogna mai considerare il movimento continuo ed il canestro va sempre annullato.

Vediamo allora di precisare i termini del movimento continuo.

La segnalazione deve essere immediata.

Non possiamo non iniziare senza citare il Regolamento Tecnico (Art 15.3):

Un movimento continuo nell'atto di tiro:

- 1- **Inizia quando la palla si trova saldamente nella mano(i) del giocatore ed è stato iniziato il movimento, generalmente verso l'alto, di tiro a canestro**
- 2- **Può includere i movimenti del braccio(a) e/o del corpo utilizzati dal giocatore nel suo tentativo di tiro a canestro**
- 3- **Termina quando la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore o se viene effettuato un atto di tiro completamente nuovo.**

Dai tre punti si deduce che il movimento continuo viene considerato tale nel caso di:

- **tiro in corsa:** dopo che l'attaccante ha chiuso il palleggio o ha ricevuto la palla a seguito di passaggio con l'evidente intenzione di tirare a canestro
- **tiro in sospensione:** allorché l'attaccante abbia staccato entrambi i piedi da terra nell'evidente intenzione di tirare
- **tiro da fermo:** quando è nello stesso modo evidente l'atto di tiro
- **passo e tiro:** deve risultare evidente l'intenzione di andare a canestro
- **palleggio - passo e tiro:** inizia al momento della "presa" della palla, mai durante il palleggio!

NB: se sussistono gli estremi del movimento continuo il canestro, se realizzato, sarà valido anche se la palla è ancora in mano del giocatore in terzo tempo (non conta primo o secondo passo!) o ha lasciato la mano del tiratore dopo il fischio dell'arbitro.

Se invece, durante il movimento continuo del giocatore in atto di tiro (ha ancora la palla in mano!) suona il segnale di fine periodo oppure il segnale acustico dei 24" non si applica il concetto di movimento continuo ed il tiro, se realizzato, non sarà valido.

ATTENZIONE

Se le azioni di tiro in movimento continuo vengono:

- concluse con un passaggio (a seguito del fallo) valutare ciò che avviene (aspettare una frazione di secondo) e non ciò che sarebbe potuto avvenire
- chiaramente “bloccate” dai difensori prima dell’inizio del movimento
- viene effettuata una “finta di tiro”

non si tratta più di movimento continuo nell’atto di tiro a canestro!

Per annullare un canestro o non concedere tiri liberi, l’arbitro deve essere assolutamente certo che il fallo sia avvenuto prima dell’inizio del movimento continuo.

In tutti i casi di dubbio, deve convalidare sempre il canestro, o in caso di mancata realizzazione, concedere i tiri liberi.

