

REFEREEING

GIUGNO 2009

NUMERO 123

SOMMARIO

2
**FORSE NON TUTTI
SANNO CHE ...**

3
PRINCIPI BASILARI

4
**PROCEDURA PER LA
RIMESSA IN GIOCO DA
FUORI CAMPO**

5
**MA...QUANTI E ...QUALI
SONO I TIPI DI FISCHI
DELL'ARBITRO
(2^ PARTE)**



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 - wilzzz@hotmail.it

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

ARBITRO ... UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET**FORSE NON TUTTI SANNO CHE ...**

- Se il medico di servizio annuncia, per motivi professionali, un ritardo di 15 minuti sull'inizio gara, gli arbitri non devono aspettarlo! **La gara deve cominciare all'orario stabilito** (ove si verifici, riportare il fatto sul rapporto);
- Quando un giocatore intercetta, volontariamente col piede, un passaggio e l'arbitro, che ha fischiato correttamente la violazione, omette il segnale di resettaggio dell'apparecchio dei 24", è obbligo per l'addetto di fermare senza resettare e richiamare l'attenzione dell'arbitro. **E' compito specifico dell'arbitro stabilire la volontarietà o meno della violazione;**
- **Amministrando dei tiri liberi senza rimbalzo** (seguiti da una rimessa dalla linea centrale) **l'arbitro incaricato** (quello che non ha fischiato il fallo) **si porrà in posizione di "coda"** in modo da poter controllare: l'invasione del tiratore, i 5", il tocco della palla col canestro;
- Quando a causa di un tiro a canestro dalla lunga distanza la palla, colpito il ferro, rimbalza prima sul terreno e successivamente oltrepassa la linea di metà campo, dove viene controllata da un compagno del tiratore, che si trova nella sua zona di difesa, **poiché il tocco del ferro interrompe il possesso** (che pertanto non è di nessuno), **non può essere fischiata violazione di ritorno della palla nella zona di difesa;**
- Ai fini del riconoscimento degli aventi diritto a partecipare alla gara, **sono ritenute valide le "copie autentiche"** dei documenti previsti dal Regolamento Esecutivo;
- Se al controllo delle attrezzature uno dei due display dei 24" non funziona gli arbitri devono far disporre quello funzionante al centro del campo dalla parte opposta al tavolo. Non è previsto l'uso dell'attrezzatura di riserva che deve essere usata solo in caso di totale inefficienza di quella obbligatoria. Il display rotto, riparato nel corso della gara, può essere utilizzato alla prima palla morta e previo controllo, da parte degli UdC, della completa funzionalità. Ovviamente si rimettono entrambi nella posizione canonica prevista (in diagonale. Quello alla sinistra del tavolo, nell'angolo più vicino).



PRINCIPALI BASILARI (per giudicare i contatti personali)

E' certo che nell'evoluzione del basket si è passati dai *principi basilari* del secolo scorso - gioco senza contatti - è dovere di ciascun giocatore di evitare i contatti in ogni modo possibile, ai *moderni principi* di questo secolo - i **contatti sono insiti nello spirito del gioco.**

Gli arbitri di quei tempi infatti erano agevolati nel loro lavoro! Si comportavano così: "non hai cercato di evitare un contatto" allora, "ti fischio un fallo! Tanto...è un gioco senza contatti" (sic!).

Un arbitro che agisse, oggi, in questo modo, in una gara (di qualsiasi categoria) sarebbe assolutamente anacronistico! **I contatti non si possono evitare.**

Ma...come fare per giudicarli correttamente?

Ce ne sono tanti e tali, per ogni azione di gioco e nella stessa azione quasi sempre più di uno, che riesce difficile stabilire quali fischiare e quali tralasciare. Potremmo dire che bisogna fischiare i contatti dai quali i giocatori che li provocano traggono vantaggio e contemporaneamente causano un danno all'avversario, ma saremmo facili profeti, sconfessati sicuramente dalle numerosissime situazioni, una diversa dall'altra, che si verificano in campo.

Sono in vigore (vedi *Regolamento Tecnico*) il **principio del cilindro, quello della verticalità, la posizione legale di difesa, il bloccaggio, l'handchecking, ecc.**

Il portatore di palla, ad esempio, può essere toccato con la mano dal suo marcatore, purchè questo tocco non sia né continuo né tale da limitare in qualche modo la sua libertà di movimento.

L'attaccante in posizione di post ed il difensore incaricato del suo marcamento, abitualmente, si spintonano a vicenda: l'uno per prendere posizione, l'altro per impedirglielo. Fino a quando si ha un...corpo a corpo leale (*ma non come in un incontro di pugilato*) e non si spinge fuori posizione l'avversario con un colpo di spalla, di anca, coi gomiti allungati, le braccia, le ginocchia, ecc, i contatti...sono legali!

Nel pick and roll (*blocco e giro*) che è ormai un tipo di gioco diffusissimo, il bloccante, compagno del portatore di palla, non è mai da solo: lo segue come un'ombra il suo marcatore che, essendo un giocatore senza palla, non può stargli attaccato! Gli deve lasciare spazio e tempo per fare il giro.

E ancora: un giocatore senza palla, che dal lato debole decide di spostarsi sul lato forte, nell'attraversamento dell'area dei tre secondi, non può essere ostacolato dal suo difensore che allunga mani, braccia, gambe, ecc, per impedire o anche per ritardare la sua azione.

Il tiratore poi non può essere toccato durante l'azione di tiro. Il difensore può entrare nel suo cilindro ma, se c'è un contatto, è lui il responsabile. Nel tentativo di stoppata il difensore deve, per compiere il gesto, entrare nel cilindro dell'avversario: se egli riesce a colpire, prima la palla e poi nello slancio tocca il tiratore, il contatto non è falloso. Ovviamente, è sicuramente fallo, se prima di arrivare sulla palla, arriva su qualsiasi parte del corpo del tiratore: ha invaso il cilindro altrui!

Il viceversa, cioè il tiratore bravo a tirare a canestro con una sola mano che, con la mano libera penetra nel cilindro del difensore, il quale ha le braccia alzate verticalmente, e glielo sposta per facilitare il suo tiro, è sicuramente in fallo di sfondamento!

Il proprio cilindro è inviolabile per tutti, sia attaccanti che difensori.

Al rimbalzo un difensore, che ha eseguito correttamente il taglia-fuori, non può essere spostato dall'abbrivio dell'attaccante, che lo spinge da dietro spostandolo dalla sua posizione acquisita, e ormai favorevole, per la conquista della palla.

Sull'uso dei gomiti alti, in direzione della faccia/collo dell'avversario, in questo anno sportivo, è stato introdotto il **fallo tecnico**, ma questo fallo viene fischiato **solo se non c'è contatto** e l'azione è fatta solo per intimorire l'avversario (*se ti avvicini, rischi di prendere i gomiti in faccia!*). Ma **quando c'è il contatto**, che potrebbe essere pericolosissimo per l'incolumità di chi subisce, il principio basilare è quello di fischiare **fallo immediato** e che sia un **antisportivo**: infatti ci sono gli estremi per tale tipo di fallo (*duro! Non necessario!*). Vogliamo ricordare che questo tipo di fallo è un ottimo deterrente in mano agli arbitri: se quel giocatore ne fa un altro è già...fuori gara!

In conclusione arbitrare oggi, visti tutti questi contatti, è un po' più difficile che nei tempi passati ma, conoscendo il gioco ed applicando i principi basilari, non è poi tanto complicato...o no!



PROCEDURA PER LA RIMESSA IN GIOCO DA FUORI CAMPO

E' semplice, ma...

Prima di tutto un arbitro deve consegnare o mettere la palla a disposizione del giocatore incaricato, solo quando questi: - è già fuori campo, - è fermo sul punto esatto di rimessa indicato dall'arbitro il quale può fare un passaggio diretto, o facendo rimbalzare la palla per terra.

Puntualizziamo:

1- Consegnare = porgere (per l'arbitro non è violazione! E' piuttosto un atto di cortesia!): quando non occorre allargare l'angolo di visuale. Ad esempio se la rimessa deve essere effettuata dalla linea di fondo campo ed il giocatore è alla sua sinistra, posizionato all'intersezione del lato obliquo del trapezio con la stessa linea di fondo. *L'arbitro si ponga alla destra del giocatore, un po' più indietro di lui, e usi la mano sinistra per "porgere" la palla!*

2- Mettere a disposizione = posarla per terra fuori campo sul punto esatto della rimessa: quando la squadra beneficiaria, dopo essere stata avvertita col segnale (n° 24) e con la voce, non manda nessuno dei suoi giocatori. *Cominciare la conta dei 5" dopo averla posata per terra.*

3- Fare un passaggio diretto: quando, dopo un canestro subito, la palla rotola verso l'arbitro; per sveltire la rimessa senza favorire nessuno! Così si accelera solamente il gioco.

4- Fare un passaggio facendola rimbalzare: quando l'arbitro deve allargare l'angolo di visuale. Ad esempio il coda per una rimessa dalla linea laterale alla sua destra per un'azione in zona d'attacco. *Egli ha così un nano-secondo in più per raggiungere la posizione canonica di coda.*

NB: nei casi 3 e 4 l'arbitro deve essere ad una distanza di non più di 4 metri dal giocatore.

5- Fare un passaggio rotolato a terra (solo da un arbitro all'altro): quando la distanza fra i due è superiore ai 4 metri. Ad esempio se, dopo l'ultimo o unico tiro libero senza rimbalzo, la palla deve raggiungere il collega posizionato sulla linea centrale per una rimessa a cavallo. NB: il ricevente non prenda la palla col piede. Se non gli riesce, diventerà oggetto di scherno per tutto il palazzo (*disapprovazioni di tutti gli astanti ce ne sono già troppe. Gli arbitri non ne alimentino altre!*).

Errori da evitare:

- consegnare la palla prima del "Ok" di tutta la squadra arbitrale: *durante una sostituzione, potrebbero esserci 6 giocatori in campo... di una stessa squadra...*
- consegnare la palla per una rimessa esattamente dietro il tabellone: *il giocatore, nell'effettuarla, può colpire il tabellone medesimo...*
- consegnare la palla all'incaricato prima che ha raggiunto la posizione da voi indicata. Ad esempio mentre sta ancora uscendo dal campo! Se vi coglie vaghezza ed improvvisamente *pensate al metro di distanza dal punto esatto della rimessa...* Vi ricordiamo che dopo un canestro subito la rimessa dalla linea di fondo non prevede la regola del metro di distanza.
- non fermare il cronometro per i provvedimenti del caso, quando un giocatore della squadra che ha realizzato un canestro impedisce, deliberatamente, una veloce rimessa in gioco! I "furbetti", realizzato un canestro, allontanano la palla, uscita dalla retina, con le mani o si mettono sotto, per far rimbalzare la palla sul loro corpo, che così si allontana...
- fare un passaggio diretto o facendo rimbalzare la palla, ad un giocatore che non è pronto e non se ne avvede! La palla non arriva a destinazione, e... *bisogna rifare tutto daccapo!*
- prendere la palla, su un passaggio rotolato, con i piedi! Nel nostro gioco si usano solo le mani. *Infatti calciare deliberatamente la palla... è violazione! Anche per gli arbitri!*
- non ricordarsi, dopo un'interruzione, a quale delle due squadre spetta la palla per la ripresa del gioco! *E... gravissimo!*
- non essere in... controllo di palla durante una sostituzione: se ne impossessa un giocatore che... si allena a tirare a canestro!

Far mente locale alla rimessa in gioco e a tutte le Regole che la governano. Cercare di evitare questi grossolani errori è segno di un buon lavoro arbitrale.

Buone rimesse!



MA...QUANTI E ...QUALI SONO I TIPI DI FISCHI DELL'ARBITRO (2^a parte)

- 9- Calciare deliberatamente la palla, bloccarla con qualsiasi parte della gamba, colpirla con il pugno- *l'azione deve essere volontaria (si vede!): resettare l'apparecchio dei 24"* NB: Entrare in contatto o toccare accidentalmente la palla con qualsiasi parte della gamba non è violazione!
- 10- Quando un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro - *il canestro non è valido; rimessa in gioco per gli avversari dalla linea laterale sul prolungamento della linea di TL.*
- 11- Un giocatore fa passare interamente la palla attraverso il canestro da sotto - *violazione.*
- 12- Se un giocatore incaricato di effettuare una **rimessa in gioco normale** delle linee perimetrali:
- a) "porge" la palla (ci devono essere per un attimo quattro mani, di giocatori della medesima squadra, sopra la palla !) ad un suo compagno in campo - *il buon senso dell'arbitro. Se non ci sono avversari lì intorno, ammonizione volante, ufficiosa, e...pedalare! Se invece gli avversari sono lì, in pressing, non può essere loro inibita l'eventuale opportunità di intercettare il passaggio: violazione e palla agli avversari con rimessa dallo stesso punto.*
 - b) fa trascorrere più di 5" prima del rilascio della palla - *contare visivamente solo dopo che il giocatore ha la palla a disposizione. NB: fischiare dopo il raggiungimento del 5° secondo.*
 - c) tocca il terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani - *altra situazione da soppesare! Se l'infrazione comporta un vantaggio: (es rimessa dalla linea di fondo campo dopo un canestro subito con passaggio baseball ad un compagno che così realizzerebbe facilmente) fischio immediato e classica procedura di richiamo. La prima volta...assolto e, dopo il richiamo, gli si fa rifare la rimessa! Se invece non c'è alcun vantaggio, proseguire, non senza il necessario avvertimento "volante" (Alla prossima, violazione! Eri avvisato!) NB: se, per la rimessa da fondo campo, dopo un canestro subito, il giocatore mette fuori campo un solo piede e solleva l'altro (in pratica tutto il suo corpo è dentro il campo) anche se la verticale della linea non viene rispettata, non c'è violazione.*
 - d) fa toccare alla palla il fuori campo dopo averla rilasciata durante la rimessa - *quando ad es effettuata legalmente la rimessa, la palla non tocca nessun giocatore in campo ed esce da lato opposto: rimessa per gli avversari dallo stesso punto! NB: se la palla dovesse colpire l'arbitro, incautamente lì in mezzo, nessun fischio: rimessa legale - riflessi pronti!*
 - e) tocca la palla in campo prima che essa abbia toccato un qualsiasi giocatore - *raro*
 - f) fa entrare la palla nel canestro direttamente o la fa incastrare fra canestro e tabellone direttamente - *rarissimo.*
 - g) Si muove di una distanza superiore ad un metro lateralmente, in una o ambedue le direzioni, dal punto indicato per la rimessa prima o durante il rilascio della palla. All'indietro, rispetto alla linea, non ci sono limitazioni, anche con la palla in mano (non sono passi!) - *indicare scrupolosamente il punto di rimessa, per facilitare il "calcolo del metro di distanza"*

NB: se si tratta di una **rimessa in gioco per "possesso alternato"** tutte le violazioni di cui sopra prevedono la perdita del diritto al p.a. Praticamente la freccia viene girata subito a favore dell'altra squadra, la quale, per questa violazione, effettuerà ora una rimessa in gioco normale (*la freccia non gira!*) acquistando il diritto al p.a. alla prossima rimessa (la freccia è già in suo favore!).

Ricordiamo la disposizione che prevede che tutti gli altri giocatori durante la rimessa non devono:

- 1- avere qualsiasi parte del corpo oltre le linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea (non devono oltrepassare né la linea né la sua verticalità!) - *massima attenzione perché in caso di pressing i giocatori escono dal campo per impedire la rimessa!*
- 2- trovarsi a meno di un metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco (vale sia per gli attaccanti che per i difensori, gli uni per ricevere un comodo passaggio, gli altri per ostacolare da vicino la regolamentare rimessa) quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri.

L'arbitro, quando gli compete la rimessa, abbia l'accortezza di far rispettare le due disposizioni prima di consegnare la palla! Dopo l'avvertimento, in flogranza, violazione sacrosanta!

(2- continua: la prima parte è stata pubblicata nel numero precedente)