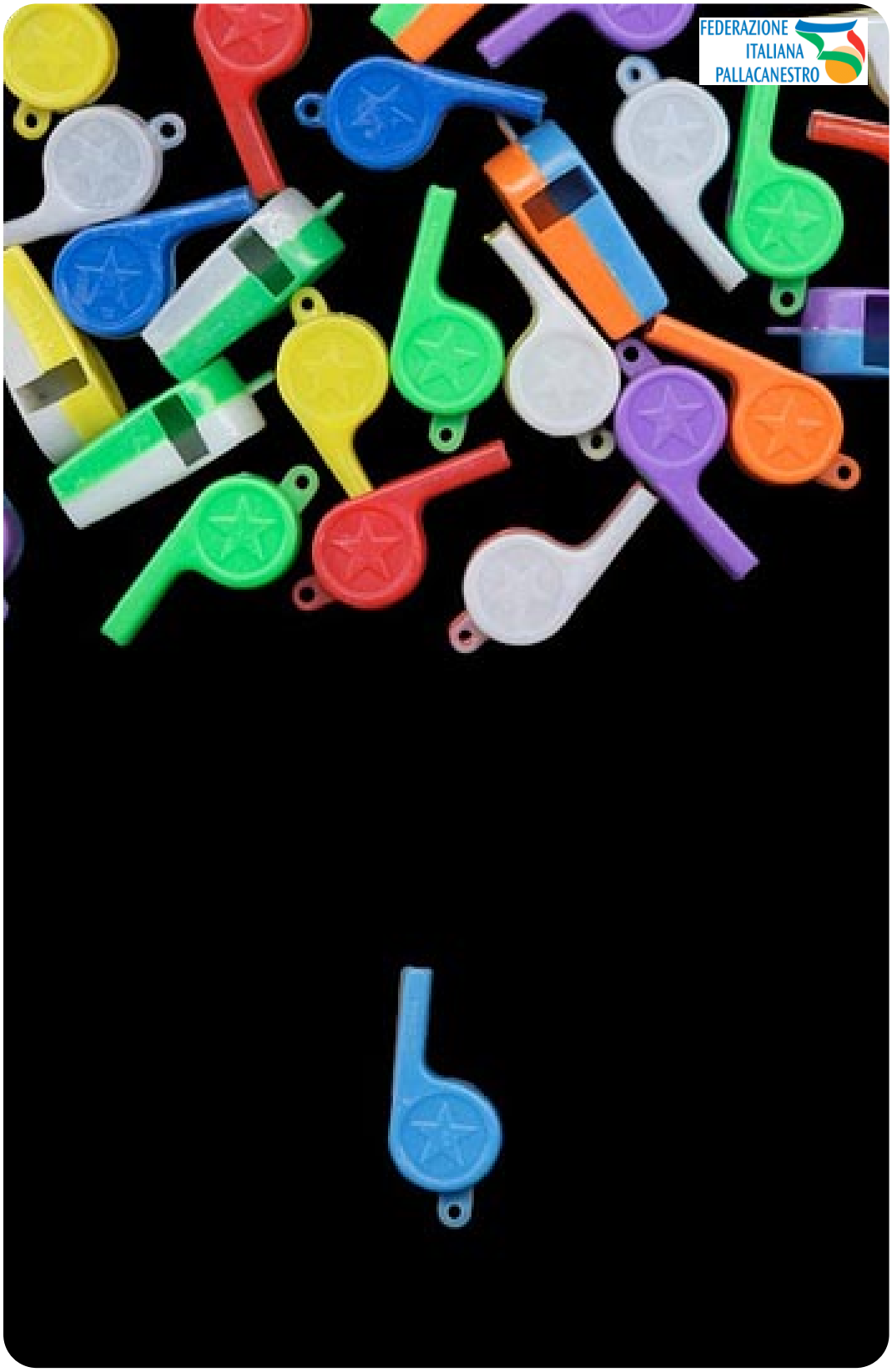
Federazione Italiana Pallacanestro - Comitato Italiano Arbitri - Comitato regionale Sicilia

NOVEMBRE 2008
ANNO XII N° 116

REFERENCE



* PAG. 2
SAPETE VOI... GIOCARE DI SQUADRA

* PAG. 3 - 4 - 5
DELLE VIOLAZIONI

ARBITRO . . .
UN MODO DIVERSO DI FARE BASKET !

MENSILE DI NOTIZIE E QUESITI ARBITRALI

SAPETE VOI... giocare di squadra?

La squadra arbitrale deve attuare in campo una **collaborazione totale** tra tutti i suoi componenti (come i giocatori!) al fine di riuscire *vittoriosa...nel far rispettare i Regolamenti*!

Alcuni (pochi) esempi di collaborazione totale tra i componenti della **Squadra Arbitrale**:

- un arbitro fischia un fallo ad un giocatore: dopo averlo indicato inequivocabilmente, deve necessariamente rivolgersi al tavolo per la relativa segnalazione. Il giocatore, nel frattempo, compie ampi e plateali gesti di disapprovazione, che l'arbitro impegnato nella segnalazione, non può vedere. Ricevere l'aiuto del collega, **che sta gelando**, e che corre a redarguire con enfasi il giocatore, è segno di grande collaborazione. La *platealità* del richiamo deve essere tale, e di tanta intensità, da scoraggiare, alla prossima stessa situazione, simili proteste;
- concertare un segnale (segreto) fra gli arbitri, per comunicarsi a vicenda la **direzione della rimessa in gioco nei casi dubbi**, è un notevole aiuto per il collega in difficoltà (egli non perderà la stima degli addetti ai lavori!);
- il coda ha la responsabilità dell'**ultimo tiro**: anche stavolta, se il collega o il tavolo hanno visto, ed *era stato concordato un sistema di comunicazione (senza intervento)*, lasciando la decisione (con avàllo) al coda, si raggiunge una collaborazione completa soprattutto in situazioni concitate di fine periodi e/o gara, nel tentativo di evitare eventuali contestazioni;
- se un giocatore commette il suo **quarto fallo personale**, è molto probabile che egli venga sostituito prima della ripresa del gioco. L'arbitro incaricato della rimessa prevista non tralasci di rivolgere il suo sguardo verso il tavolo, in modo da *agevolare* l'eventuale segnale di sostituzione, per farla avvenire senza problemi, e…aiutare il tavolo. Si prevengono così le immancabili proteste, nei confronti degli UdC, in caso di non concessione della sostituzione;
- l'arbitro che fischia un fallo memorizza facilmente il numero di maglia dell'autore del fallo: può sfuggirgli il **numero di maglia del giocatore che deve tirare gli eventuali Tiri Liberi**. Il collega aiuti in tali situazioni, onde evitare qualsiasi tipo di equivoco (spesso…voluto);
- **la segnalazione al tavolo di un fallo** sia veloce, ma non affettata, fatta cioè in modo così chiaro che il segnapunti attribuisca il fallo correttamente, onde evitare eventuali proteste, nel prosièguo della gara (ne ha fatti 4 o 5?) che mettono in difficoltà tutta la squadra arbitrale.

Vogliamo solo dare l'imput per la ricerca della collaborazione totale. Non possiamo non invitare caldamente tutte le squadre arbitrali a ricercare ogni possibile sistema di collaborazione reciproca.

NOI - arbitri, segnapunti, cronometrista, addetto ai 24" – FORMAVAMO UNA SQUADRA!

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

Delle Violazioni

Un intero capitolo del Regolamento Tecnico è dedicato alle violazioni (Regola 5 - Violazioni Articoli da 22 a 31). Sono qui specificate: - giocatore fuori campo e palla fuori campo, - palleggio, - passi, - tre secondi, - giocatore marcato da vicino, - otto secondi, ventiquattro secondi, - ritorno della palla nella zona di difesa, - interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro.

La letteratura su tali violazioni è molto ampia ed articolata e per, palleggio, otto secondi, ritorno della palla nella zona di difesa e interferenza sul canestro, ci sono le novità del presente anno sportivo, illustrate nel precedente numero del giornalino.

Ma…ce ne sono altre di violazioni, oltre a quelle della Regola 5?

Eccome!

Eccole:

- Giocatore che tocca le linee di delimitazione: la violazione è tassativa. Essendo le dimensioni del rettangolo di gioco di m 28 x m 15, misurate dal bordo interno delle linee perimetrali (Art 2.1) le medesime, sono…fuori campo! Non ci sono né se, né ma. Il giocatore ha toccato la linea con la palla in mano: fischio e indicazione del punto in cui ha toccato (gli arbitri che…vendono bene i propri fischi, si chinano fino a toccare il punto esatto in cui il giocatore ha toccato la linea!). NB: la linea centrale (i 5 cm di spessore con cui è tracciata sul campo) è considerata appartenente alla zona di difesa (Art 28.1.1). Pertanto un giocatore che si trova nella sua zona d'attacco e, in controllo di palla, tocca con un piede la linea centrale, commette violazione di ritorno della palla nella zona di difesa.

- **Nuovo controllo di palla in aria** sopra la linea centrale: se un giocatore, che ha saltato dalla propria zona d'attacco, ottiene un nuovo controllo di palla, mentre è in volo sopra la linea centrale, sarà considerato in attacco o in difesa solo dal momento del suo ritorno sul terreno (Art 11.2 interamente nuovo nell'Edizione 2008 del RT).

Ribadiamo che ciò vale solo per un nuovo controllo: in tutti i casi in cui non c'è il nuovo controllo resta valido il principio per cui il giocatore che si trova in aria, a seguito di un salto, mantiene lo stesso status acquisito prima di saltare (Art 11.1). Ciò include…omissis…la linea centrale: vuol dire che tutte le altre violazioni riguardanti la linea centrale e, ovviamente, tutte le altre linee di delimitazione, sussistono, immutate!

- Nel salto a due iniziale: - la palla deve essere legalmente toccata, con la mano, da uno o entrambi i giocatori (che devono stare con un piede vicino alla linea centrale) dopo che essa ha raggiunto il punto più alto; - i due giocatori non possono lasciare la loro posizione, fino a che la palla non sia stata legalmente toccata da uno dei due, e nessuno dei due atleti può impossessarsi della palla (sono infatti *battitori*! Attenzione: un battitore, che *batte legalmente* la palla, non ne è entrato ancora in possesso! Pertanto, se egli *batte la palla* verso un suo compagno in attacco, e costui, saltando dalla sua zona d'attacco, conquista la palla in aria, e atterra nella sua zona di difesa, non ha commesso alcuna violazione in base all'Art 11.2 citato prima); - nessuno dei due battitori deve toccarla più di due volte, fino a che essa non abbia toccato uno degli altri giocatori o il terreno di gioco; - nessuno degli altri giocatori poi può avere parte del proprio corpo su o sopra la linea del cerchio (cilindro) fino a che la palla non sia stata giocata. Le numerose violazioni di…inizio gara! Chi ben comincia… Sempre per il salto a due iniziale ci sono delle infrazioni che non costituiscono violazioni: giocatori di una stessa squadra non possono occupare posizioni adiacenti intorno al cerchio: **se un avversario desidera occupare una di queste posizioni,** l'arbitro deve fare immediatamente rispettare la disposizione in caso di richiesta; - l'arbitro deve lanciare la palla in alto (verticalmente!) tra i due avversari battitori ad un'altezza superiore a quella che ciascuno di loro può raggiungere saltando (far ripetere se: obliqua, troppo alta o troppo bassa!); - se la palla non viene legalmente toccata da almeno uno dei due atleti, il

salto a due deve essere ripetuto (Art 12.1 - punti da 1 a 8). Vogliamo far notare che non è previsto che gli altri otto giocatori si debbano disporre tutti intorno al cerchio, con i due piedi vicini allo stesso: ognuno di essi si può mettere dove meglio crede, anche immediatamente dietro un avversario che si è posizionato attorno al cerchio (sappia però che, se c'è un contatto, egli è il responsabile). Non vogliamo vedere arbitri che danno disposizioni, prima che la palla venga battuta, a questo o tal altro, di allontanarsi o avvicinarsi, se costui non si dispone attorno al cerchio!

- Se un giocatore segna deliberatamente nel proprio canestro commette una violazione, e il canestro non è valido. Costituisce, altresì, violazione il **far passare interamente** la palla attraverso il canestro dal basso. Ricordiamo che l'attraversare con la mano il canestro da sotto e toccare la palla su un passaggio o rimbalzo, costituiva violazione fino allo scorso anno sportivo. Dal presente anno sportivo costituisce, invece, interferenza sul canestro (Art 31.2.4 – 2° pallino!).

- Un giocatore non deve correre con la palla, deliberatamente calciarla o bloccarla con qualsiasi parte della gamba o colpirla con il pugno. Queste sono violazioni, solo quando è palese la volontà del gesto. Se il contatto o il toccare la palla è accidentale non c'è violazione (Art 13.2.1). Non vogliamo vedere arbitri che fischiano *"violazione di piede"* quando un giocatore *"furbo"* lancia la palla sul piede di un avversario (che era fermo e rimane tale) e la riconquista ! Vogliamo, invece, vedere un fischio quando un giocatore intercetta volontariamente la palla col piede, su un passaggio tra i giocatori della squadra avversaria, o quando, su un rimbalzo, un giocatore colpisce volontariamente la palla col pugno, dopo il rimbalzo, per dare ad essa maggior forza, in modo da farla pervenire facilmente ad un compagno!

- Il giocatore che effettua una rimessa in gioco <u>non deve</u>: - far trascorrere più di 5 secondi prima del rilascio della palla; - toccare il terreno di gioco mentre trattiene la palla tra le mani(o); - far toccare alla palla il fuori campo, dopo averla rilasciata durante la rimessa. NB: per questa e per quasi tutte e altre violazioni la palla viene assegnata alla squadra avversaria per una rimessa in gioco dallo stesso punto. E' questo il motivo per cui, se la palla dopo la rimessa non viene toccata da nessuno, la ripresa del gioco avviene dallo stesso punto: pertanto se la palla, ad esempio, attraversa tutto il campo in senso longitudinale, da linea di fondo a linea di fondo, e non viene toccata da nessuno, gli avversari rimetteranno in gioco dalla linea di fondo della loro zona d'attacco; - toccare la palla in campo prima che la stessa abbia toccato un qualsiasi giocatore (la posizione di un arbitro è determinata in modo analogo a quella di un giocatore Art 11.3); - far entrare la palla nel canestro direttamente; - muoversi di una distanza totale superiore ad 1 metro, lateralmente, in una o ambedue le direzioni, dal punto indicato per la rimessa, prima o durante il rilascio della palla. L'incaricato della rimessa ha comunque ampia possibilità di spostarsi direttamente all'indietro rispetto alla linea, se le circostanze lo consentono (NB: questa violazione non deve essere fischiata per una rimessa, da fondo campo, dopo un canestro realizzato: infatti in tale situazione uno dei giocatori della squadra che ha subìto il canestro, effettuerà la rimessa da un qualunque punto dietro la linea di fondo campo. Essa trova applicazione anche quando, dopo un canestro realizzato c'è una interruzione - es: sospensione - e l'arbitro riconsegna la palla dopo la stessa. E' poi consentito al giocatore che effettua la rimessa di passare la palla ad uno o più compagni, che si trovano sulla o dietro la linea di fondo, fermo restando che il conteggio dei 5 secondi inizia dal momento in cui la palla è a disposizione del primo giocatore fuori campo (Art 17.2.6 – 1° 2° e 3° pallino). NB: quanto sopra non è assolutamente valido per tutte le rimesse in gioco dalle linee laterali! - porgere la palla ad un compagno di squadra sul terreno di gioco, ma…passarla (Art 17.1.1). Porgere la palla ad un giocatore in campo vìola lo scopo della rimessa in gioco (infatti è una violazione!) poiché la palla deve lasciare la mano del giocatore affinché una rimessa possa essere considerata legale (Interpretazioni Ufficiali FIBA 2008 Art 17 Precisazione ed esempio n° 2).

- Gli altri giocatori, durante la rimessa da fuori campo <u>non devono</u>: - avere qualsiasi parte del corpo oltre le linee di delimitazione, prima che la palla sia stata lanciata oltre la linea; - trovarsi a meno di 1 metro dal giocatore che effettua la rimessa in gioco, quando lo spazio fuori campo, libero da impedimenti all'altezza del punto di rimessa, è minore di 2 metri (Art 17.3.2 – 1° e 2° pallino). La rimessa in gioco - un giocatore ne ha il sacrosanto diritto- in queste condizioni è sicuramente difficoltosa e fonte di frizioni e irritazioni fra i giocatori. Gli arbitri allora prestino la massima attenzione e seguano la procedura che consiste nel far rispettare le disposizioni, prima di consegnare la palla! Se la palla è stata già consegnata e il giocatore incaricato fa le sue rimostranze, perché impedito nel fare la rimessa, farsi riconsegnare la palla, far rispettare le disposizioni, se occorre fare un richiamo, la prima volta informale, poi ufficiale e, infine, in caso di recidività di qualsiasi giocatore della squadra richiamata, infliggere Fallo Tecnico per procurata ritardata rimessa. Anche questi ultimi due punti costituiscono violazione, ma…non è possibile fischiarli(!) in quanto gli avversari dovrebbero usufruire di…un'altra rimessa per violazione di un avversario: ne devono, ancora, effettuare una! Con gli "accorgimenti" di cui sopra si dovrebbero risolvere questi problemi.

- Violazioni sui Tiri Liberi

Il giocatore designato per i tiri liberi:

- deve prendere posizione dietro la linea di tiro libero e all'interno del semicerchio; - può usare qualsiasi metodo per tirare a canestro ma deve tirare in modo che la palla entri dall'alto oppure tocchi l'anello; - deve effettuare il tiro entro 5 secondi (non si contano visivamente) dal momento in cui la palla viene messa a sua disposizione dall'arbitro; - non deve toccare la linea di tiro libero che è parte integrante o dell'area dei tre secondi o entrare nell'area dei tre secondi fino a che palla non sia entrata nel canestro o abbia toccato l'anello; - non deve fintare l'azione di TL (Art 43.2.3).

- I giocatori negli spazi per il rimbalzo sui tiri liberi hanno diritto:

- ad occupare posizioni alternate negli spazi che a ciascuno competono (se uno spazi non viene occupato deve restare libero); - entrare nell'area dei tre secondi, nella zona neutra o lasciare lo spazio occupato solo dopo che la palla ha lasciato la mano(i) del giocatore incaricato di effettuare i tiri liberi. - Gli avversari del tiratore non devono disturbarlo. I giocatori che non si posizionano negli spazi predisposti per il rimbalzo devono rimanere dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea del tiro da tre punti, fino al momento in cui la palla tocca l'anello oppure il tiro termina. Durante un tiro libero che deve essere seguito da un blocco di tiri liberi o da una rimessa in gioco, tutti i giocatori devono stare dietro la linea di tiro libero estesa e dietro la linea dei tre punti (Art 43.2/.4.5.6).

Una notazione sulla quale vorremmo che i nostri cinque lettori riflettessero è quella che abbiamo, volutamente, voluto visualizzare (ci si passi l'allitterazione) gli articoli del RT, non per pura e semplice saccenteria, ma per evidenziare quante altre violazioni sono contenute sul Regolamento medesimo, tutte fuori dall'Articolo 5 (che riguarda solo le…violazioni!).

Invitiamo allora tutti coloro che si vogliono documentare meglio ed in modo più approfondito a…*studiare il Regolamento Tecnico*!

Saremo profondamente grati a quanti volessero farci notare errori ed omissioni.

Alcune immagini sono state reperite sul web senza che se ne indicasse uno specifico copyright o vincolo di proprietà su di esse, nel caso qualcuno ne rivendicasse la proprietà provvederemo alla rimozione.